

SECUENCIA DE TURNOS

Por todo lo anteriormente indicado, en este juego, cada operación habrá de realizarse exactamente en el orden indicado a continuación:

A/ TURNO PRIMERO:

1. Colocación de las fichas obligatorias de ambos jugadores.
2. Colocación de las fichas voluntarias del jugador aliado.
3. Colocación de las fichas voluntarias del jugador japonés.
4. Colocación de las fichas de moral en el valor 10 de la tabla de Control Moral.
5. Colocación de las fichas de control de puntuación, marcando 65 y 81 respectivamente, para japoneses y aliados.

Continuándose, una vez finalizado este punto 5, como si de un turno normal se tratara, como sigue:

B/ A PARTIR DEL TURNO SEGUNDO (Se comienza la secuencia a este nivel).

1. Colocación de la ficha NAC, de marca de turnos, en su lugar correspondiente.
2. Entrada de refuerzos.
 - 2.1 De los japoneses.
 - 2.2 De los aliados.
3. Localización de las task forces, según lo indicado en el capítulo de «Espionaje, submarinos y aviación de observación».
4. Predicción meteorológica.
5. Asignación de fenómenos meteorológicos a las zonas.
6. Movimientos del jugador japonés y puesta en vuelo de sus aviones que no cambian de zona.
7. Combates del jugador japonés.
 - 7.1 Ataques defensivos de la aviación del jugador aliado
 - 7.1.1 Puesta en vuelo de los aviones que defienden sus zonas.
 - 7.1.1.1 Ataques defensivos contra aviones.
 - 7.1.1.2 Ataques defensivos contra buques. Estos se defienden con su tiro antiaéreo antes de los ataques de la aviación enemiga.
 - 7.2 Ataques del jugador japonés.
 - 7.2.1 Terrestres.
 - 7.2.2 Aéreos.
 - 7.2.2.1 Contra buques y defensa antiaérea previa de éstos.
 - 7.2.2.2 Contra aviones.
 - 7.2.3 Navales y aeronavales.
- No es imprescindible seguir estrictamente las subdivisiones del capítulo 7.2 si por intereses tácticos conviene alterar el orden según las zonas.
8. Segundos movimientos de los aviones japoneses.
9. Segundos movimientos de los buques del jugador japonés.
10. Movimientos del jugador aliado.
11. Combates del jugador aliado. Este capítulo se desarrollará de manera idéntica al 8, pero siendo quién realiza los ataques el aliado y los ataques defensivos el japonés.
12. Segundos movimientos de los aviones aliados.
13. Segundos movimientos de los buques aliados.
14. Salida del tablero de las fichas meteorológicas.
15. Comprobación en la tabla de Control de Puntuación que no se ha producido la victoria de ninguno de los dos contendientes. De haberse producido, en este momento finaliza la partida.
16. Retirada, si se desea, de los buques averiados de ambos contendientes.
17. Tercer movimiento de los aviones de ambos jugadores.

FRENTE DEL PACIFICO

INSTRUCCIONES

JUEGOS
NAC®

INTRODUCCION HISTORICA, COMENTARIOS Y ALGUNAS ADVERTENCIAS DE IMPORTANCIA SOBRE ESTE JUEGO

A finales del Siglo XIX, el Japón salió de su larga Edad Media para entrar impetuosamente en las postrimerías de la revolución industrial. Lo hizo con tal fuerza que su expansión resultó imparable; conjugando el acatamiento obsesivo de sus tradiciones, entre las que tenía un primordial papel la figura divina del emperador, con la utilización de las más modernas técnicas occidentales, los japoneses fueron la nación dominante de oriente hasta su derrota a manos de los aliados en la segunda Guerra Mundial.

Victorioso de su guerra con la Rusia zarista, vencedor aliado en la I Guerra Mundial, lo que supuso como botín de guerra varios archipiélagos alemanes escenario de duros combates en los años cuarenta, triunfante también ante China, el Japón había adquirido en 1.941 una preponderancia en Oriente sólo comparable a la del propio Reino Unido.

El ejército japonés estaba perfectamente adiestrado y provisto y llevaba la disciplina al grado de religión; además se hallaba suficientemente entrenado de sus conflictos con China y de su «guerra» con la Unión Soviética, el denominado «incidente de Nomonham» (10 de mayo de 1939 -16 de septiembre de 1939), que permitió al Rikugun (ejército japonés) y especialmente a sus hikodaitais (batallones aéreos del ejército), medirse con un contendiente moderno, lo que suministró la Estado Mayor Imperial una inestimable experiencia que poco después emplearía con profusión contra norteamericanos y británicos.

Con Inglaterra volcada en su enorme esfuerzo de guerra contra Alemania, sólo los Estados Unidos podían ofrecer una suficiente resistencia al Japón triunfante; la inevitable contienda tenía que surgir.

En su expansión oriental, el Japón había logrado una posición verdaderamente increíble; además de sus conquistas bélicas, las políticas no habían sido menos, así había logrado del gobierno de la Francia de Vichy amplias facilidades (año 1940) para la instalación de bases aeronavales y terrestres en la Indochina francesa, actuales Laos, Vietnam y Camboya, en principio al norte como disculpa de sus operaciones contra China y finalmente al sur, quedando Singapur al alcance de los bombarderos japoneses y motivo último para que los Estados Unidos decretasen el embargo de petróleo del que Japón dependía en un noventa por ciento.

De otra parte el gobierno tailandés presidido por Jonggram, resultó algo más que un complaciente colaborador, para convertirse en una fuente básica de suministros para los japoneses con plenas facilidades para el paso por su territorio de las unidades niponas que habían de atacar los dominios ingleses en Birmania y Malasia. Pibul Jonggram llevó tan lejos su complacencia que incluso declaró la guerra a Gran Bretaña y a Estados Unidos.

De esta forma, en este juego las zonas correspondientes a Tailandia y a Indochina, vienen reflejadas al comienzo de la partida como territorios japoneses, ya que si bien nominalmente el uno constituía una nación independiente y el otro una colonia francesa, ambos se encontraban bajo el dominio japonés.

Al comienzo de las hostilidades (ataque a Pearl Harbour, en la isla de Oahu, archipiélago de las Hawaii, el 7 de diciembre de 1941), la marina imperial japonesa (Kaigun) era la tercera del mundo (la aventajaban la británica y la norteamericana), disponía de modernísimos medios aeronavales y de una sofisticada técnica de empleo de los mismos. Alineaba en el ejército de tierra 2.000.000 de hombres, más 150.000 mongoles al mando de oficiales japoneses. La aviación, no era un arma independiente, sino que el ejército tenía la suya y la marina también (los «buntais», escuadrones de la aeronáutica naval), sumaban en total varios miles de aparatos.

Los EE.UU. al igual, no disponían, como el Reino Unido o Alemania de un arma de aviación, la Navy (marina norteamericana) tenía la propia, y el U.S. Army (ejército) sus propios medios aéreos, que constituían el U.S.A.A.F. (United States Army Air Force), sólo después de finalizada la segunda guerra mundial, se constituye la U.S.A.F. (United States Air Force) como ejército del aire independiente. Además la infantería de marina (U.S.M.C., United States Marine Corps) disponían de su propia aviación de combate.

Tanto el ejército U.S.A. como la marina, se encontraban al empezar la guerra ciertamente alejados, pero fueron capaces en muy pocos meses de obtener la iniciativa de las hostilidades y medirse con un enemigo inferior en medios pero resuelto a vender cada palmo de terreno al más elevado precio de sangre.

En este juego se han marginado ciertos acontecimientos bélicos de importancia, como la guerra chino japonesa, ya existente antes del inicio de las hostilidades que indudablemente restó importantes efectivos al imperio del sol naciente, pero que con el objeto de centrar los acontecimientos en su clásico escenario ha sido eliminada del juego.

Al igual, tampoco se contempla la declaración de guerra hecha por la Unión Soviética a Japón en las postrimerías de la segunda guerra mundial, después de los bombardeos atómicos sobre Hiroshima y Nagasaki, operación puramente política que permitió a los soviéticos la recupera-

ción de la porción de Sajalyn perdida en 1895 y el poder sentarse, también en oriente, entre los aliados vencedores.

También se ha obviado la toma de Hong-Kong por los japoneses, figurando la zona en la que se encuentra esta ciudad como japonesa.

Finalmente, de este juego han sido marginadas las armas nucleares, por lo que la victoria en el mismo habrá de producirse tal y como se indica en el capítulo correspondiente.

FRENTE DEL PACIFICO, es un juego de carácter estratégico que contempla la participación de grandes unidades militares, en enormes espacios geográficos y a lo largo de algo más de tres años y medio de hostilidades.

Así, cada ficha aquí participante no corresponde a una unidad concreta, sino a la agrupación de grandes grupos de combate.

La ficha terrestre, simula un grupo considerable de divisiones; la naval un grupo de combate compuesto no sólo de sus acorazados, cruceros, destructores, etc... sino también de todas las unidades logísticas y de apoyo; la ficha aeronaval, una task force compuesta de portaaviones de combate, portaaviones de aprovisionamiento y buques de línea, mas toda la amplia gama de buques de escolta y de aprovisionamiento. Al igual que cada ficha aérea representa un gran grupo de aviación con todo tipo de aviones, de combate, bombardeo, transporte, reconocimiento, etc...

Además tanto las fichas navales como las de «portaaviones» (agrupaciones aeronavales como se acaba de indicar), ya sean aliadas o japonesas, se las supone en este juego convenientemente provistas para la guerra anfibia, estando por tanto surtidas de los medios de desembarco y apoyo precisos para estas acciones de tan vital importancia en el **FRENTE DEL PACIFICO**.

Este juego, aun siendo como se ha indicado típicamente estratégico, tiene alguna consideración táctica como es la distinción que se hace en los ataques aéreos entre la utilización de bombas o torpedos. Esto se ha incorporado, al igual que el empleo del kamikaze por los japoneses, debido a la gran importancia que tuvo en la consecución de la guerra aeronaval, auténtica espina dorsal del conflicto. De esta manera puede recordarse la fundamental importancia que en ciertos encuentros, es el caso de la batalla de Midway, tuvo el adecuado empleo de bombas o torpedos y las desastrosas consecuencias que para los japoneses tuvieron, en ese combate, sus constantes dudas y cambios sobre el armamento que debían portar sus aviones.

El Japón cometió un error de cálculo importante, sus estrategias consideraron que la destrucción de la flota norteamericana del Pacífico, obligaría a los Estados Unidos a negociar y en último extremo a levantar el embargo de petróleo; ese fue su error, el que permitió al gobierno americano disponer de la disculpa que requería para comenzar la guerra. Si bien la mayoría del público de los Estados Unidos no deseaba la entrada en guerra, incluso había importantísimos segmentos de población favorables a los países del eje; principalmente los compuestos por emigrantes alemanes e italianos. El gobierno que ya venía apoyando casi incondicionalmente al Reino Unido, se encontraba deseoso de un comienzo de la beligerancia. El cobarde ataque a Pearl Harbour fue la causa final.

El almirante Yamamoto, que había sido agregado naval en Estados Unidos, conocía perfectamente la capacidad industrial norteamericana e incluso había advertido hasta la saciedad al estado mayor japonés, de las desastrosas consecuencias que una guerra larga con Estados Unidos, tendría inevitablemente para el país oriental.

Este fue verdaderamente, el factor determinante de la victoria, cuando las plantas fabriles estadounidenses entraron en plena producción bélica, su capacidad fue tal que ningún otro país, ni beligerante ni del mundo, pudo no ya igualarla, sino siquiera situarse muy de lejos.

Cuando Japón y su Emperador decidieron comenzar la guerra, el plan de ataque estaba dispuesto, consistía en cinco operaciones simultáneas. La destrucción de la flota americana en Hawái y la ocupación de la isla de Wake; el ataque, desembarco y conquista de Filipinas, desde su arrebatado a España en 1898, propiedad norteamericana; la ocupación de Hong-Kong; el ataque a Guam desde las Marianas; y la conquista desde Tailandia e Indochina de Malasia y Singapur.

Cuando esto se produjo la guerra era ya mundial y los nombres de Batán, Midway, Guadalcanal, Nueva Guinea, Mar del Coral, Birmania, Filipinas, Golfo de Leyte, Tarawa, Okinawa e Iwo Jima se unirían a otros ya tristemente famosos y llevarían al Japón a su total derrota ante los aliados..., derrota ante los Estados Unidos..., derrota ciertamente ante la marina americana que fue quien cargó con el mayor peso en el **FRENTE DEL PACIFICO**. La guerra en oriente fue la de la Navy, y la guerra en Europa fue la del ejército U.S.A.; Nimitz en el Pacífico y Eisenhower en occidente.

COMPONENTES DEL JUEGO

FRENTE DEL PACIFICO, está compuesto de:

- Un tablero de cartón que representa la porción de Asia y de Oceanía donde se desarrollaron los combates de la segunda guerra mundial en Oriente, y que contempla este juego.

- Además el tablero, recoge varias plantillas auxiliares.
- Once plantillas de fichas de wargame, con cuarenta cada una, que representan las unidades combatientes y diversas fichas de marca y control.
- Dos plantillas, una para cada jugador, de task forces.
- Dos plantillas iguales, una para cada jugador, de tablas de combate.
- Cubetas de plástico con alveolos, para guardar clasificadas las fichas una vez que se hayan destroquelado.
- Un dado para la resolución de combates que significa el «factor suerte», para que éste no esté desproporcionado excesivamente, el dado especial del juego, no lleva ni la cifra uno ni la seis, teniendo un dos, dos treses, dos cuatros y un cinco; con lo que la posibilidad de una «suerte» semejante, está más igualada.
- El presente libro de instrucciones.

TIPOS DE FICHAS

Si bien los bandos participantes en el juego, son dos: japoneses y aliados, estos últimos tienen fichas de, Estados Unidos, Reino Unido y Holanda; además hay una serie de fichas de identificación y control, todos los tipos de fichas participantes, son los siguientes;

- Unidades terrestres: Representadas por un caso.
 - a) Japón: Casco rojo y fondo de la ficha amarillo.
 - b) Estados Unidos: Casco azul y fondo blanco.
 - c) Reino Unido: Casco blanco y fondo azul.
 - d) Holanda: Casco negro y fondo blanco.
- Unidades navales: Su indicativo es la silueta de un acorazado:
 - a) Japón: Rojo sobre amarillo.
 - b) Aliados: Azul sobre blanco para los americanos y blanco sobre azul para los ingleses.
- Unidades aeronavales: Representadas por el perfil de un portaaviones, identificándose la nación por los mismos colores antes utilizados, rojo y amarillo para el Japón y azul y blanco para los aliados.

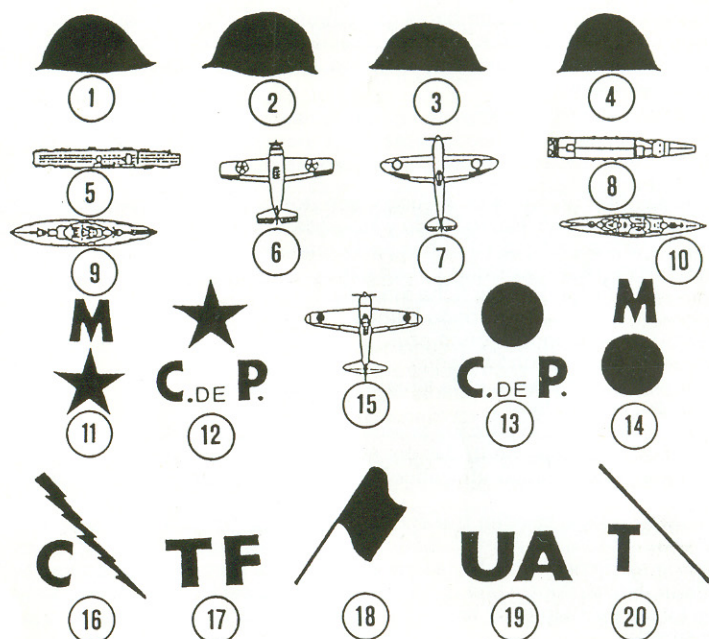
Estas fichas aeronavales, pueden transportar hasta dos fichas de aviones por ficha aeronaval, bajo ningún concepto un número superior a dos fichas aéreas por ficha aeronaval. Esta es su única diferencia respecto de las fichas navales, de esta manera, cuando una ficha aeronaval realiza un combate directo contra una ficha naval enemiga será de hecho un combate únicamente entre buques con la participación marginal, si se produce, de los aviones que pueda transportar la ficha aeronaval.

- Unidades aéreas: La silueta de un avión.
 - a) Japón: Rojos y amarillos.
 - b) Aliados: Azules y blancos.
- Fichas de Control de Puntuación: Hay cuatro en el juego, dos para el jugador japonés y dos para los aliados, son aquellas en las que aparece el rótulo «C. de P.» (Control de Puntuación), y se identifican por los colores ya utilizados, rojos y amarillos de una parte y azul y blanco de otra.
- Estas fichas sirven para contabilizar en cada momento en la Tabla de Control de Puntuación que se encuentra en el tablero, el total de puntos que cada jugador lleva en cada momento.
- Una de las fichas de cada jugador, se emplea para marcar las decenas y la otra para las unidades, coexistiendo en la plantilla las de ambos contendientes. Para evitar constantes sumas de la totalidad de los valores en posesión de los jugadores, se recomienda que cada vez que una zona cambia de bando o se sitúa en «zona de litigio», se altere la puntuación de los contendientes.
- Fichas para el control de la Tabla de Moral: Son dos, una para cada jugador con sus colores habituales y la inicial «M».
- Fichas de control de las Task Forces: Como el lector de estas instrucciones sabe, en el **FRENTE DEL PACIFICO** resultaron fundamentales las grandes agrupaciones de combate navales y aeronavales; ambos contendientes las formaron, los americanos las denominaban «task forces» (fuerzas de choque) y este ha sido el nombre que ha perdurado y que recoge este juego.
- Son en total 48 fichas, 24 para cada jugador numeradas de 1 al 12 y duplicado cada número para la utilización que se indicará en el capítulo correspondiente.
- Sus colores son los habituales, rojo sobre amarillo para el japonés y azul sobre blanco para los aliados.

- Fichas de control de zonas: Son aquellas que representan una bandera de color azul sobre fondo rosa claro. Se utilizan en la Plantilla de Control de Zonas para marcar el cambio de propiedad de una zona. Así, si una zona es conquistada por el enemigo, se colocará una de estas banderas en el lugar correspondiente en la Plantilla de Control de Zonas, lo cual indicará que esta zona es propiedad del jugador contrario al indicado en esta plantilla al comienzo del juego.

De esta manera, la zona 29 (Luzon en Filipinas), al comienzo del juego es propiedad del juga-

dor aliado, si los japoneses la conquistan, en la casilla 29 de la tabla de Control de Zonas, se colocará una bandera lo que indicará que está en poder del jugador japonés; si los aliados reconquistan Luzon, se quitará la bandera de la casilla 29, lo que significará que vuelve a ser zona aliada.



- | | |
|------------------------|------------------------------------|
| 1/ Terrestre Holandesa | 11/ Moral Aliada |
| 2/ Terrestre Americana | 12/ Control de puntuación Aliada |
| 3/ Terrestre Inglesa | 13/ Control de puntuación Japonesa |
| 4/ Terrestre Japonesa | 14/ Moral Japonesa |
| 5/ Aeronaval Aliada | 15/ Aérea Japonesa |
| 6/ Aérea Americana | 16/ Ciclón |
| 7/ Aérea Inglesa | 17/ Task Force |
| 8/ Aeronaval Japonesa | 18/ Control de zonas |
| 9/ Naval Aliada | 19/ Unidad averiada |
| 10/ Naval Japonesa | 20/ Tormenta |

Esta ficha tiene un segundo empleo que es el marcar que una zona está en «litigio» concepto sobre el que ya se extenderán estas instrucciones; que significa, que una zona está en disputa con lo que no puntuará para nadie y por lo que, en este caso, la ficha de control de zonas se situará con su reverso hacia arriba.

- Fichas climatológicas: Son cuatro, blancas y negras, las hay de dos tipos:
 - a) Con la letra «C» y un rayo: Indicativo de ciclón.
 - b) Con la letra «T» y una línea diagonal: Marcan la existencia de tormenta.
 La utilización de ambas se explicará en el capítulo de meteorología.
- Indicativo de unidad averiada: Fichas con fondo rosa fuerte y las iniciales «UA» (Unidad Averiada) en blanco. Se explicarán más adelante.
- Ficha NAC: Para la Marca de Turnos.

EL TABLERO

Esta compuesto de dos partes claramente diferenciadas, el mapa grande de parte de Asia y del océano Pacífico, delimitado en este juego por una franja roja ancha, y una serie de tablas y ayudas para el juego, incluidas también en el tablero, y que son: Plantilla de Control de Zonas, Tabla de Moral, Tabla de Control de Puntuación y Ampliación de zona, todas ellas explicadas detalladamente más adelante.

Además, en esta parte del tablero, también se encuentran la Marca de Turnos, el lugar de colocación de Fichas Averiadas y la explicación de Variables de Zona, que se aclarará a continuación.

El tablero se encuentra dividido en zonas cuadradas, delimitadas por rayas rojas, estas pueden ser de tres tipos:

- a) Zonas terrestres: de color verde, en ellas solo pueden situarse fichas terrestres o aéreas.
- b) Zonas mixtas, de tierra y mar: amarillas, en ellas podrán coexistir tanto las fichas terrestres como aéreas, navales y aeronavales.
- c) Zonas marítimas: de color azul claro, reservadas exclusivamente para las fichas aéreas, navales y aeronavales. Las fichas terrestres podrán encontrarse en estas zonas, siempre y cuando estén siendo transportadas por las fichas que realizan esta función.

Por mecánica del juego, la consideración del tipo de zona se hace en función de la mayor o menor superficie terrestre en ella, así, el norte de Corea si bien geográficamente tiene una porción de mar se considera como zona terrestre. Las zonas con abundante mar pero de importancia en el desarrollo de las hostilidades, caso del archipiélago de las Marshall, son consideradas como zonas mixtas, terrestres y marítimas por tanto.

En las zonas según su tipo, se pueden distinguir las siguientes variables.

- Franja roja en el ángulo superior izquierdo, únicamente en las zonas terrestres y mixtas, en ella se distingue:

a) Primer valor: Indica el numeral de cada zona, comenzando a contar por la primera zona numerada del ángulo superior derecho hasta la última, al igual numerada, del ángulo inferior izquierdo.

b) Emblema central: Indica la propiedad nacional de la zona al comienzo de la guerra, se distinguen los siguientes.

- 1.- Círculo: Propiedad japonesa.
- 2.- Estrella: Aliados, Estados Unidos.
- 3.- Triángulo: Aliados, Reino Unido.
- 4.- Dos estrellas: Aliados, propiedad holandesa.

Estas zonas cambiarán de mano a lo largo de la partida, contabilizándose dichas variaciones en la plantilla de Control de Zonas.

c) Valor situado a la derecha de la franja: Indica la puntuación de la zona; así se valora en 4 puntos (valor máximo) Hawai y en un solo punto el Norte del actual Vietnam.

El jugador japonés comienza la partida con 65 puntos y el aliado con 81, a lo largo de la misma estos totales cambiarán en función de la pérdida o conquista de los territorios (zonas) y la valoración total se contabilizará en la Tabla de Control de Puntuación, aumentando o disminuyendo puntos en función del desarrollo bélico.

Para evitar la incomodidad de contar en cada partida los puntos que cada contendiente tiene al comienzo o consultar estas instrucciones, en la referida tabla viene indicado el valor de los puntos de cada jugador al comienzo del turno 1; círculos para el japonés y estrellas para el aliado.

- Valor de fanatización del jugador japonés: Solo se encuentra en las zonas correspondientes al Japón y sus territorios más próximos, sur de Corea y archipiélagos de Okinawa e Iwo Jima, está representado por un valor (1 o 2), inscrito en un círculo; en el capítulo del combate se explicará su utilización.

- Indicación de selva: Triángulo blanco o azul en el centro de la zona, únicamente en zonas de tierra o mixtas en las primeras aparecerá de color blanco, y en las segundas azul; plantea ciertas ventajas en defensa que también se explicarán más adelante.

A todos los efectos la marca es la misma, tanto la blanca como la azul.

- Permitido el paso de unidades terrestres: una flecha doble, de color rojo, entre dos zonas, que siempre han de ser o ambas mixtas o una terrestre y la otra mixta, entre dos zonas terrestres siempre está permitido el paso de unidades de tierra, por lo que no se incluye entre dos zonas de este tipo la flecha doble. Siempre la flecha está colocada perpendicularmente a los lados de las zonas, salvo en tres casos, dos en la costa de China y uno en Malasia.

Como se explicará en el capítulo del movimiento, estas flechas indican los únicos pasos posibles de las fichas terrestres en utilización de su factor de movimiento; podrán realizar otros movimientos pero solo si están siendo transportadas por unidades navales, aeronavales o aéreas como ya se indicará.

- Prohibido el paso de unidades navales y aeronavales: Círculo rojo, situado siempre entre zonas mixtas o mixtas y marítimas, impide el paso de cualquier tipo de unidad naval entre estas dos zonas por ese lado. Debiendo, por tanto, para trasladarse de una a otra zona, efectuar un rodeo.

- Marca de zona de recepción de refuerzos aliados: Estrella de cinco puntas, blanca para los refuerzos de los norteamericanos y blanco con su interior azul para los de los ingleses; siempre están situadas en zona marítima.

- Indicador climatológico: En ciertas zonas marítimas, se encuentra un número negro, siempre de dos dígitos, que localiza como se explicará más adelante las variables climatológicas.

También, podrán observarse en el tablero, los nombres geográficos y una rosa de los vientos, sin incidencia alguna en el desarrollo de la partida.

NUMERO DE JUGADORES

FRENTE DEL PACIFICO, admite de dos a cuatro jugadores, siempre en dos bandos, japoneses y aliados, las posibilidades que se admiten, son:

- DOS JUGADORES: Uno con los aliados y otro con los japoneses.
- TRES JUGADORES: Dos con los aliados, uno de ellos al mando de las operaciones terrestres y de la aviación basada en tierra y el otro al mando de las unidades navales, aeronavales y su aviación; y el otro contendiente con las fuerzas niponas.
- CUATRO JUGADORES: Dos en cada bando.

DURACION DE LA PARTIDA

La misma vendrá en relación directa con la capacidad reflexiva y de juego de los contendientes, se rige por el concepto de turnos, que es cada desarrollo completo de una secuencia, explicada en el último capítulo.

La duración es de doce turnos y también estará en función del nivel de juego escogido, oscilando para cualquiera de estos a partir de dos horas.

NIVELES DE JUEGO

FRENTE DEL PACIFICO, admite tres niveles de juego, pudiéndose aplicar uno u otro a gusto de los jugadores.

* Primer nivel: Es el más sencillo, se eliminarán del juego los siguientes capítulos: «Moral», «Meteorología y predicción meteorológica» y «Espionaje, submarinos y aviación de observación»; jugándose la partida sin las normas contempladas en estos.

Además en este nivel ninguno de los dos jugadores podrá utilizar «task forces falsas». Se jugará con la eliminación de los capítulos indicados, y además reduciendo considerablemente el número de unidades participantes.

Se eliminan: De los turnos 2 al 12, ambos inclusive, todos los refuerzos indicados en la tabla, a la mitad; así donde dice 4 fichas, se cogen exclusivamente 2, en los casos de cantidad impar de fichas, se redondea por exceso, donde marca 3, se cogen 2, donde dice 7 se lee 4, etc.

* Segundo nivel: Se jugará con todas las normas de las instrucciones, pero con la reducción de fichas descritas para el primer nivel.

* Tercer nivel: Es el más completo y realista, se juega con la totalidad de normas, fichas y demás cuestiones recogidas en estas instrucciones.

COLOCACION DE FICHAS AL COMIENZO DEL JUEGO

Jugador ALIADO.

* De colocación Obligatoria:

a) Estados Unidos:

1.- Terrestres: Dos fichas en Filipinas, (una en la zona 29 y otra en la 42). Además una ficha en cada una de las siguientes zonas: 21 Hawai, 22 Wake y 17 Midway. Por tanto, los americanos colocarán 5 fichas terrestres al comienzo del juego.

2.- Navales: Una en Filipinas, (Mindanao, zona 42). Además en la zona 21 Hawai (Pearl Harbour), colocará 6 fichas navales.

3.- Aeronavales: Ninguna.

4.- Aéreas: Dos en Filipinas, (una en la zona 29 y otra en la 42) y una en Hawai, zona 21.

b) Reino Unido:

1.- Terrestres: Una ficha en Singapur, zona 44; otra en la zona 67 en Australia y una última en Nueva Guinea, zona 56.

2.- Navales: Una en Rangun, zona 27.

3.- Aeronavales: Ninguna.

4.- Aéreas: Una ficha en Singapur, zona 44.

c) Holanda: Solo tiene una ficha terrestre, que se colocará en la zona 49 en Borneo; no teniendo unidades de otro tipo ni recibiendo ningún tipo de refuerzos a lo largo de la partida.

** De colocación voluntaria:

a) Estados Unidos:

1.- Terrestres y Navales: Ninguna.

2.- Aeronavales y Aereas: Una aeronaval y dos aéreas, que deberán estar obligatoriamente colocadas sobre la ficha aeronaval, estas podrán colocarse en zona propia o en cualquier zona de mar del tablero. Además esta ficha aeronaval y sus dos aéreas, si el jugador aliado lo desea, puede no colocarlas en juego en el turno uno y añadirlas a sus refuerzos a partir del turno dos inclusive, en el que desee.

Además, dos fichas aéreas que podrán colocarse en cualquier zona propiedad de los Estados Unidos al comienzo de la guerra, incluso en aquellas en las que ya tenga otras fichas, estas fichas podrán colocarse ambas en la misma zona o en distintas.

b) Reino Unido y Holanda: Ninguna.

Jugador JAPONES

* De colocación obligatoria:

1.- Terrestres: Seis fichas, una en cada una de las siguientes zonas de Japón: números 6, 7, 10, 11, 14 y 15. Además colocará una ficha en cada una de las siguientes zonas: Islas Marshall, zona 33; Carolinas, 41; Marianas, 28; Formosa, 23; Indochina, 30; China, 20; Corea, 12; Iwo Jima, 18 y Okinawa, zona 19.

2.- Grupo de combate de ataque a Pearl Harbour (Hawai, zona 21): Se colocará obligatoriamente como máximo a dos zonas de distancia al norte de la zona 21, este grupo está compuesto de la siguiente manera:

- Navales: 5 fichas.

- Aeronavales: 5 fichas.

- Aéreas (en las aeronavales): 10 fichas.

** De colocación voluntaria:

1.- Terrestres: 3 fichas, a colocar en cualquier zona propia e incluso si se desea embarcadas, de acuerdo con las normas que se explicarán más adelante.

2.- Navales: 5 fichas, habrán de colocarse en cualquier zona propia o en cualquier zona de mar en la que no se encuentre la ficha aeronaval enemiga; si se desea pueden incorporarse a la task force de ataque a Pearl Harbour. Como todas las fichas de tipo voluntario podrán colocarse tanto juntas como separadas.

3.- Aéreas: Un total de 7 fichas en cualquier zona o zonas propias.

Colocación de las TASK FORCES:

Al comienzo de la partida, de este tipo de fichas podrá el jugador japonés utilizar 4, y el jugador aliado 2, de acuerdo con las normas que se indican en el capítulo correspondiente.

Las únicas limitaciones al comienzo de la partida, serán que el grupo de combate japonés que ataca Pearl Harbour ha de estar constituido en una Task Force, y el americano que recibe este ataque también.

De otra parte, al comienzo de la partida, se colocará la ficha NAC, en el turno 1 de la Marca de Turnos; las fichas de control de moral, en el valor 10 de la Tabla de Moral, para ambos jugadores; y las fichas «C. de P.», para el japonés marcando 65 para el aliado 81, como ya se ha indicado.

Las fichas de colocación voluntaria quedarán colocadas en el tablero, en primer lugar las del jugador aliado y después las del japonés.

Como se habrá deducido de la lectura de este capítulo las fichas aéreas pueden ser transportadas por las aeronavales y además pueden realizarse otros transportes que se explicarán en el capítulo de «Transporte y aerotransporte».

ENTRADA DE REFUERZOS

Ambos jugadores reciben refuerzos a lo largo de la partida y en cada turno en el momento indicado en la «Secuencia de Turnos», de acuerdo con la siguiente tabla:

AN: Fichas aeronavales.

N: Fichas navales.

T: Fichas terrestres.

A: Fichas aéreas.

TF: Fichas de TASK FORCE

ALIADOS (Unidades norteamericanas)						JAPONESES				
TURNO	AN	N	T	A	TF	AN	N	T	A	TF
2	1	3	3	3	2	—	2	3	4	2
3	2	3	4	5	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	9	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	1	—	10	1	—	1	2
11	—	1	—	—	—	12	—	—	—	—

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

Jugador aliado:

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 consideran 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.

Entiéndase, 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 limitaciones 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.

E incluso una o varias unidades navales o aeronavales, con las fichas que puedan transportar, terrestres o aéreas, que entren como 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 coloca 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.

Hay en el tablero unas marcas circulares de color rojo que están situadas siempre en el centro de las líneas de separación de zonas; estas marcas prohíben el paso de unidades navales y aeronavales entre las dos zonas por ese lado, por lo que habrán de efectuar un rodeo si desean trasladarse de una a otra.

En la secuencia de turnos se observará, que este tipo de fichas realizan dos movimientos en cada turno:

d) y e), Aereas: Su movimiento puede hacerse por cualquier tipo de zona y en cualquier dirección, por lo que este será el único tipo de ficha que pueda moverse tanto vertical como horizontal o diagonalmente.

No tienen ninguna limitación de paso por ningún tipo de zona.

Aquellas fichas aéreas que comiencen su movimiento desde una zona terrestre o mixta, es decir con base en tierra, tendrán un factor de movimiento de 3 zonas (tipo d), aquellas cuya salida (comienzo del movimiento) la hagan desde una ficha aeronaval, moverán por tanto 2 zonas (tipo e).

Además podrán comenzar su movimiento desde una ficha aeronaval y llegar a otra aeronaval que esté en la misma o en otra zona a su alcance, e incluso a una zona terrestre o mixta, siempre y cuando estos movimientos los realice de acuerdo con su alcance máximo (factor de movimiento). De la misma manera, también podrá salir desde zona terrestre o mixta para realizar un movimiento inverso al que se acaba de describir.

Quede claro al lector, que al referirse lo anterior a salidas desde zonas mixtas, ha de entenderse aviones con base en estas zonas, no aviones con base en fichas aeronavales que estén en zona mixta, cuyo movimiento será de dos zonas ya que salen desde ficha aeronaval. Efectivamente, la aviación de mayor porte debía basarse en tierra y su alcance era mayor a diferencia de la aviación embarcada.

En la secuencia de turnos, se observará, que los aviones, pueden moverse hasta dos veces por turno.

1) PRIMER MOVIMIENTO: Es el movimiento ordinario de la aviación. En el se realizan las operaciones de aproximación a las unidades enemigas o de traslado a donde se desee.

Este movimiento pueden realizarlo todas las fichas aéreas.

Después de realizado este primer movimiento, en la fase de combates, los aviones enemigos efectuarán sus ataques defensivos, sin salir de la zona en la que están.

2) SEGUNDO MOVIMIENTO: Pueden, al igual que el primero, realizarlo todas las unidades aéreas. Se emplea, si se desea, para volver a las bases de las que se ha partido o para realizar el movimiento que se desee, y es obligatorio finalizarlo mediante el aterrizaje en zona propia, en litigio o en unidad aeronaval propia.

Aquellas fichas, que no alcancen una de las zonas o fichas aquí indicadas, quedarán eliminadas saliendo del juego.

A las unidades aéreas, se las considera siempre «aterrizadas», se emplea este término, tanto para las que están con base en tierra, que sería su terminología adecuada, como para las que tienen base en portaaviones (fichas aeronavales); salvo cuando realizan su primer movimiento, que por tanto «despegan», y hasta terminar su segundo movimiento.

También, pueden despegar antes de su primer movimiento, en ataques defensivos y pueden estar en vuelo hasta finalizar su segundo movimiento.

Al igual, se consideran en vuelo, aquellas unidades aéreas que están realizando sus ataques defensivos.

f) Fichas de Task Forces: El movimiento de estas fichas es idéntico al de las unidades navales y aeronavales, siendo iguales sus limitaciones de paso por ciertos lugares.

En una misma zona pueden coexistir cuantas fichas se desee, sean del tipo que sean y tanto de uno como de ambos contendientes.

Al igual, en la realización de movimientos no hay ninguna obligación de parada por encuentro o presencia de unidades enemigas; las únicas limitaciones son las ya explicadas para la «línea de suministro», factor de movimiento y limitaciones de paso por los lugares ya referidos.

El orden de movimientos será siempre el indicado en la secuencia de turnos, comenzando a mover en el primer turno el jugador japonés que es quien inicia las hostilidades. Siguiendo en turnos sucesivos, este mismo jugador, realizando sus movimientos y combates, antes que los aliados.

EL COMBATE

Llámase «Factor de Combate» a la capacidad de lucha de una ficha, éste el encontrarse en ese juego totalmente unificado no viene representado en las fichas al ser 1 para todas ellas.

Una o varias fichas terrestres pueden combatir contra una o varias fichas terrestres del enemigo utilizando su factor de combate.

Los combates únicamente se producen en los momentos indicados en la «Secuencia de Turno». Cada ficha, en cada turno, puede combatir en ataque una sola vez, pero si en ese mismo turno es atacada obviamente se defiende.

Un combate, únicamente se produce cuando coinciden en una mixta zona fichas de ambos contendientes, no produciéndose por tanto, cuando están en distintas zonas aunque sean adyacentes.

De esta manera también pueden combatir las fichas navales y aeronavales entre si; así como las aéreas, al igual, entre ellas mismas. De hecho, la única diferencia entre unidades navales y aeronavales, es que estas últimas pueden transportar aviones, pero como ya se ha indicado, cada una de estas fichas representa una gran unidad de combate con todas sus unidades, tanto de línea, como submarinas, antisubmarinas, antiaéreas, logísticas, de apoyo, anfibia, etc..., la diferencia consistirá por tanto que las aeronavales llevan portaaviones y las navales no. Así, por ejemplo en un combate exclusivamente naval, el mismo valor tendrán las fichas navales que las aeronavales.

Por todo lo hasta ahora dicho, los tipos de combates que podrán realizarse, serán:

		ATACANTE			
		Terrestres	Navales	Aeronavales	Aereas
D	Terrestres	SI	NO	NO	NO
E					
F					
E	Navales	NO	SI	SI	SI
N					
S					
O	Aeronavales	NO	SI	SI	SI
R					
	Aereas	NO	NO(*)	NO(*)	SI

(*) Estas unidades no pueden atacar a las unidades aéreas, pero si defenderse con su fuego antiaéreo, como se explicará más adelante.

Por lo que los combates que pueden producirse son exclusivamente estos; si bien a una determinada ficha, naval por ejemplo, pueden en una misma zona y en un mismo turno, atacarla tipos de fichas diferentes.

Cuando en una misma zona coinciden fichas de ambos jugadores no es obligatorio realizar combates.

Una vez definido cuales son los tipos de fichas que pueden combatir, los combates en los que participen únicamente una ficha de cada contendiente, se resolverán mediante tirada del dado por parte de ambos jugadores, ganando el combate aquel que obtenga una puntuación mayor y eliminando del juego la ficha del perdedor, en caso de empate ninguna de las dos fichas saldrá del juego.

Para combates en los que participen más de una ficha por parte de alguno de los dos contendientes o de ambos, pudiendo ser este número indefinido, se utilizarán las tablas de combate que se acompañan en plantilla auxiliar. Así si en un combate participan cinco fichas de un contendiente contra tres del otro, se emplearán las tablas, pero también se usarán si el combate es de seis fichas contra una. Según lo obtenido por la tabla de combates correspondiente resultará para uno o ambos contendientes la avería o destrucción de ninguna, una o varias fichas; las que resulten averiadas están sujetas a determinadas normas, las destruidas salen definitivamente del juego.

Los ataques que realizan los aviones contra buques, es decir ya sea contra fichas navales o aeronavales, los podrán realizar a elección del jugador atacante, tanto con bombas como con torpedos. Según la elección hecha se leerá la tabla de combate correspondiente.

La elección de si el ataque se produce con bombas o con torpedos, la hará el jugador atacante, en el momento de «despegar» sus aviones, instante en el que tendrá que declarar al jugador contrario la carga de sus aparatos.

Los buques (queda ya suficientemente reiterado que al referirse estas instrucciones a los buques indican tanto fichas navales como aeronavales), podrán defenderse mediante su artillería antiaérea de los ataques de los aviones en el momento indicado en la «secuencia de turnos», realizando una tirada de dado por cada buque que se encuentre en la zona donde se está realizando el ataque aéreo; por cada valor 2 obtenido con el dado se «derribará» una ficha aérea enemiga, desapareciendo esta del juego. La concentración o dispersión por tanto del fuego antiaéreo queda obviamente a la elección del jugador cuyos buques están siendo atacados, las tiradas de dado de su defensa antiaérea se harán antes de las tiradas de los aviones atacantes.

Si en una misma zona, coinciden buques y aviones de un jugador, con aviones del contrario, y este último solamente ataca a los aviones, los buques del atacado, no efectuarán sus disparos antiaéreos al no ser sus buques atacados.

Las zonas de selva (triángulos blanco o azul), afectan a los combates exclusivamente de las fichas terrestres, aumentando en un factor de combate a cualquier ficha (pasará por tanto a factor dos), que sea atacada en dicha zona, es decir aumenta únicamente en defensa, nunca en ataque.

Este aumento en defensa, se le producirá a todas y cada una de las fichas terrestres que se encuentren en la zona de selva, tantas veces y en tantos turnos como sean atacadas y permanezcan en zona de selva.

En caso de que la ficha o fichas atacadas pierdan un combate de los que han de resolverse mediante las tablas de combate, habrá de leerse en estas un valor más por cada ficha; en caso de perder el combate, las fichas de la tabla indique que han de perderse, serán las propias fichas, en ningún caso su aumento teórico por defensa en selva.

Como se ha indicado, en las zonas correspondientes a Japón, hay un concepto denominado «factor de fanatización del jugador japonés» (valores 1 y 2, inscritos en un círculo); este valor aumenta uno o dos factores de combate (según las zonas), al total de fichas japonesas que se encuentren en la zona, este aumento es siempre para los combates en defensa, nunca en ataque. No obstante, y ya que este factor afecta a cualquier tipo de ficha (terrestres, navales, aeronavales y aéreas), la fanatización aumentará a cuantos tipos de combates se desarrollen en cada zona y en cada turno de las indicadas con esta característica, además, si fichas de un mismo tipo en una misma zona, son atacadas independientemente, el aumento de cada factor de fanatización será para cada combate. Este «factor», no tiene desgaste y dura indefinidamente en las zonas indicadas y en cuantos turnos le sea preciso emplearlo al jugador que ostenta las fuerzas niponas.

Esta norma tendrá una excepción que es el ataque de ficha o fichas aéreas a una unidad naval o aeronaval (como ya se sabe, y puede observarse en las tablas de combate, los aviones siempre atacan a un solo buque), caso en el que dicha unidad japonesa no se verá beneficiada por el factor de fanatización. Tampoco la defensa antiaérea de los buques japoneses tendrá ninguna afectación por la fanatización.

De esta manera, si en la zona 14 (factor de fanatización 1), se encuentran en un determinado turno las siguientes fichas:

	ALIADOS (atacante)	JAPONES (atacado)
Terrestres	5	3
Navales	4	1
Aeronavales	2	0
Aéreas	4	2

y el jugador atacante, lo hace de la siguiente manera:

Terrestres	3	contra	2	más
	2	contra	1	
Navales y Aeronavales	6	contra	1	
Aéreas	2	contra	1	más
	2	contra	1	

así resultará que el jugador japonés, aumentará un factor de fanatización en cada uno de los cinco combates que se han producido. Así, los que hubieran de ser leídos por tablas de combate, (en este caso todos los combates del ejemplo), para el jugador japonés, donde tiene una ficha habrá de leer la fila correspondiente a 2 de la tabla, y donde tiene 2 se deberá leer 3.

Si por la utilización de tablas de combate, resultara que el jugador japonés había de perder fichas, a diferencia de la norma anteriormente indicada para las zonas de selva, aquí perderá en primer lugar los teóricos puntos en exceso obtenidos por su factor de fanatización y posteriormente las fichas que corresponda. Así, si el japonés tiene una sola ficha (ha de leer en la tabla como si tuviera 2), y si la tabla le ordenara perder 1, no retiraría su ficha; pero si le indicara 2, sí.

Como se expuso en el capítulo del tablero, en el ángulo inferior derecho del mismo aparece la denominada «Ampliación de Zona», este sector sirve para cuando en una zona concurren gran número de fichas de ambos contendientes, estas serán trasladadas aquí y pueden resolverse los combates con más claridad, sabiendo perfectamente cuales ficha atacan a cuales.

Como el lector habrá sobreentendido en la porción que lleva leída de instrucciones, el jugador atacante, es el que decide en cada caso como realiza sus ataques en una zona concreta, así si en un momento determinado confluyen en una zona 6 fichas de un tipo del jugador atacante, y 4 de ese mismo tipo del defensor; el atacante podrá elegir si con sus 6 ataca a las 4 del enemigo, a 3, a 2, a 1 o a ninguna. O bien, atacar 3 contra 2 y sus otras 3, contra las otras 2 del enemigo, o realizar las combinaciones que considere oportunas.

Cuando fichas de un contendiente pasan o llegan a una zona en la que hay fichas del contrario, no están obligadas a atacarlas, la única limitación de paso al margen de las geográficas ya indicadas es la explicada para la línea de suministros de los refuerzos.

En la secuencia de turnos se observará que cuando en una zona hay aviación (ya sea con base en tierra o embarcada) y esa zona es atacada por unidades navales, aeronavales o aéreas del enemigo, la aviación del defensor, puede realizar lo que se denominan «ataques defensivos», que únicamente realizan las unidades aéreas; solo pueden permanecer en vuelo en la zona en que están, y pueden atacar a los aviones o buques enemigos que atacan esa zona. Estos ataques defensivos estarán sujetos a las normas generales de ataque de fichas aéreas a otras aéreas o a navales y aeronavales, si se da el caso de que fichas de este tipo están en la zona en cuestión; estas dos últimas si son atacadas podrán defenderse con su antiaérea, siendo el jugador que emplea esta artillería quien, como siempre, elige sobre que aviones dispara.

En cada turno, como se ha indicado, los aviones de cada contendiente, pueden realizar ataques normales y ataques defensivos; cada una de estas veces, si sus ataques los hacen a buques enemigos, han de elegir de que manera los hacen, si con bombas o con torpedos, pero en un mismo ataque sólo pueden hacerlo de una de estas dos maneras, no de ambas.

En ataques defensivos, si el jugador que los hace, únicamente ataca a fichas aéreas, los buques que estén del enemigo, en esa zona, no efectuarán disparos antiaéreos, al no ser atacados.

Cada avión, en cada turno y en cada ataque a buques enemigos (sea en ataques o en ataques defensivos), podrá ir cargado como desee el jugador que lo manda, es decir ya sea con torpedos o con bombas.

UNIDADES AVERIADAS

Las únicas unidades que resultan averiadas, son las fichas navales y aeronavales, ninguna otra.

Como se observará en las tablas de combate, en ciertas circunstancias, algunas unidades se ven penalizadas con el concepto «averiada». Cuando en un combate la tabla indique que un jugador le resultan averiadas fichas, será este quien elija cuales de sus fichas son las que han resultado averiadas. A estas les colocará encima una ficha «UA» (unidad averiada), quedando claro que las elegidas únicamente podrán escogerse entre las participantes en el combate del que como consecuencia de la lectura de las tablas, han de averiarse alguna o algunas fichas.

Estas saldrán del juego, si se desea, momentáneamente en el instante indicado en la «secuencia de turnos», permaneciendo el siguiente turno fuera de juego, en el lugar correspondiente del tablero, y entrando en el siguiente turno, siguiendo las mismas normas que los refuerzos pero sin restarles a estos ficha alguna. Así, si una ficha resulta averiada el turno 5, permanecerá todo el turno 6 fuera del juego, entrando junto a los refuerzos del 7.

Entre el momento que una ficha resulta averiada y su salida del juego (periodo que permanece marcada con una ficha «UA»), puede realizar movimientos, si le corresponde, perdiendo un valor de su factor.

Si mientras se encuentra en esta situación vuelve a entrar en combate y como resultado del mismo resulta nuevamente averiada, habrá de entenderse a todos los efectos que queda hundida, saliendo definitivamente del juego; si el resultado fuera el hundimiento, obviamente también.

Como se observará en las tablas de combate, el concepto de averia únicamente afecta a las fichas de «buques», es decir navales y aeronavales, que como ya se indicó son iguales a todos los efectos con la única salvedad que las fichas aeronavales pueden transportar aviones, si bien estos realizan sus operaciones al margen de la ficha aeronaval que los transporta.

Si una unidad aeronaval resulta averiada, en tanto dura su estancia en el juego con su marca «UA», verá reducida su capacidad de llevar fichas aéreas de dos a una; si llevara en ese instante dos, perderá una de ellas si en uso de su movimiento esta no puede alcanzar otra unidad aeronaval propia con capacidad para cogerla o zona propia en la que pueda aterrizar.

En el momento indicado en la secuencia de turnos, como ya se ha repetido, las unidades averiadas que cada jugador considere, saldrán provisionalmente del juego; esta salida, se hará de forma directa, desde la zona en la que se encuentren hasta el espacio reservado en el tablero a las fichas averiadas.

EL ATAQUE A PEARL HARBOUR

En el turno primero los japoneses están obligados a atacar Pearl Harbour (Hawai, zona 21), mediante la agrupación aeronaval que como se ha dicho ha de colocar en sus proximidades. El ataque será exclusivamente aéreo y en este primer turno los japoneses no podrán colocar unidades navales ni aeronavales en la zona 21.

El factor de ataque a Pearl Harbour de la aviación naval japonesa es especialmente devastador, no utilizando las tablas de combate y realizando una tirada de dado por cada avión japonés presente en la zona 21.

Hundirán los japoneses un barco americano por cada 3 obtenido con el dado y averiando con el 2 (dos averías a un mismo barco implican su hundimiento); cada avión japonés que llegue a la zona 21 en el turno primero podrá hacer una tirada de dado no habiendo ni defensa aérea ni antiaérea de los americanos.

En el ataque a Pearl Harbour de la aviación japonesa no podrá elegirse entre bombas y torpedos siendo el desarrollo del mismo únicamente como se acaba de indicar; el resto de los ataques aéreos que en este turno realice el jugador japonés se resolverán por las normas generales de combate con la salvedad ya indicada de no existir ni defensa aérea ni antiaérea de los aliados.

De esta misma manera en el turno primero en cualquier otro combate que se plantee en cualquier otra zona del tablero, en el turno de ataque de los japoneses, los aliados no podrán emplear ni defensa antiaérea de sus buques (navales y aeronavales), ni ataques defensivos de su aviación siendo por lo demás el ataque, totalmente normal.

EL KAMIKAZE (VIENTO DIVINO)

Al final de la segunda guerra mundial en oriente, los japoneses desesperados por el adverso giro que, para ellos, la guerra había adquirido, formaron unidades aéreas tanto de la aeronáutica naval como de la del ejército, en misiones suicidas. Estas también se realizaron desde pequeñas unidades navales.

Este juego recoge exclusivamente las aéreas, y puede únicamente usarlo el jugador japonés y solo una vez por turno, a partir del sexto, este inclusive.

Sólo lo realizarán sus unidades aéreas, se declarará sólo en el momento mismo del ataque, el avión se perderá tenga o no éxito su misión y destruirá una unidad naval o aeronaval enemiga si obtiene con el dado un 3.

EXPLICACION DE LAS TABLAS DE COMBATE

En la plantilla de tablas de combate aparecen las siguientes:

Buques contra buques, entendiéndose por buques tanto las fichas «navales» como las «aeronavales». Fichas terrestres contra fichas terrestres. Aéreas contra aéreas. Aviones torpederos contra buques (aeronavales y navales). Y finalmente aviones bombarderos contra buques.

Las cinco tablas que se encuentran en la plantilla auxiliar, tienen una serie de características comunes que van a permitir una fácil comprensión de su manejo.

Así, los datos correspondientes al jugador «atacante» siempre se encuentran en la parte superior de la tabla y los datos del atacado en el lateral izquierdo, existe la excepción de las dos tablas de ataque de fichas aéreas contra fichas navales y aeronavales, en las que todos los datos corresponden al jugador atacante.

En todas las tablas figura el concepto «diferencia de dado», esto quiere decir que ambos contendientes harán una tirada de dado y se leerá en la columna correspondiente al resultado obtenido por diferencia entre lo obtenido por el atacante y lo obtenido por el defensor. De esta manera si el atacante obtiene un 5 y el atacado un 2, la diferencia será +3, y se leerá en la columna correspondiente; si el atacante obtiene un 3 y el atacado un 4, el valor será -1.

Podrá observarse que el número máximo, tanto para fichas atacantes como defensoras, indica un valor y «... o más», por lo que de participar en el combate un número mayor de fichas de las indicadas en el valor máximo de la tabla, se leerá en esa fila o columna.

En las tablas se hace referencia indistintamente a tipo de ficha o a «número de factores», entendiéndose siempre que se corresponde a número de fichas, salvo en los casos en los que estas se vean beneficiadas por «moral», «fanatización» o «selva»; con lo que el resultado final será «número de factores», es decir número de fichas más los incrementos extras que pueden tener.

PROPIEDAD DE LAS ZONAS

El control de propiedad de zonas, se realiza en la Plantilla de Control de Zonas, en la que para un mejor reconocimiento de la situación estratégica se incluyen los perfiles geográficos del

continente e islas principales, agrupándose los archipiélagos sin relación geográfica; la zona 27 se encuentra alterada geográficamente, representándose en esta plantilla al norte de la zona 26, en vez de al oeste, que es su correcta posición.

Todas las zonas terrestres o mixtas, que son las que puntúan, al comienzo de la partida son propiedad de uno de los dos contendientes, ya sea del japonés o del aliado, que como se ha indicado en la explicación del tablero, tiene a su vez, zonas norteamericanas, británicas y holandesas.

Las zonas mixtas y terrestres en cualquier momento de la partida solo podrán encontrarse en una de las siguientes posibilidades:

- a) Zona propiedad del jugador que la poseía al comienzo de la partida.
- b) Zona en posesión del jugador contrario al propietario del comienzo.
- c) Zona en litigio, no puntuará para nadie.

Una zona puede cambiar de propietario, a lo largo de la partida, tantas veces como sea conquistada o reconquistada.

Solamente las fichas terrestres conquistan las zonas, definiéndose por tanto a quien pertenecen. Las fichas de color rosa claro con una bandera azul son las que se utilizan en la plantilla de Control de Zonas, para marcar en la casilla correspondiente que una zona es del jugador contrario al propietario del comienzo. De esta manera, la zona número 1, noroeste de las islas Aleutianas es conquistada por los japoneses mediante el desembarco en la misma de una o varias fichas terrestres niponas, esta zona cambia de propietario y por tanto se colocará en la casilla número 1 de la plantilla de control de zonas la indicada bandera. Si es reconquistada por los aliados, desaparecerá la bandera, con lo que significará que vuelve a ser norteamericana.

Estas fichas se emplean para ambos jugadores.

Se considera zona de litigio aquella en la que se encuentran fichas terrestres de ambos contendientes, por lo que no puntuará en la valoración total de zonas para ninguno de los dos jugadores; estén las fichas de los jugadores en la proporción que estén. Por lo que como ya se ha indicado la ficha de la plantilla de control de zonas habrá de colocarse al revés, lo que significa que no es propiedad en ese momento de ninguno de los dos contendientes.

En la casilla correspondiente a una zona de la Plantilla de Control de zonas, se representa en el ángulo superior izquierdo el número de la zona y en el inferior derecho su valor, para una más cómoda localización y suma de los valores de las mismas.

Cuando en una zona mixta, hay fichas terrestres de un jugador y solo navales del contrario, aunque estas últimas tengan embarcadas fichas de tierra, no se considera zona en litigio, ya que por grande que sea la presencia militar tanto aérea como naval, en tanto no se tiene presencia física sobre el terreno, no se litigia y mucho menos conquista.

Los aviones además de llegar en su movimiento a zonas propias o a sus fichas aeronavales, podrán aterrizar en zona en litigio, en la que por tanto haya fichas terrestres propias.

Una zona cambia de propiedad por el hecho de que una ficha de tierra utilizando su factor de movimiento pase por una zona de propiedad enemiga en la que no haya fichas de tierra, o elimine las fichas terrestres enemigas de la zona en cuestión.

Los aviones no podrán aterrizar nunca en zona enemiga.

¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

La victoria en FRENTE DEL PACIFICO, se obtiene mediante puntos, estos son los que se contabilizan en la tabla de Control de Puntuación que está en el tablero, y son la suma de los valores de todas las zonas que se posean.

Como ya se ha indicado, en cada zona, en la franja roja que tiene se encuentra su «valor», tercera característica de la misma. Estos son diferentes, de 1 a 4, según la importancia de la zona.

La partida se puede ganar, a lo largo de la misma, en cualquier turno, o al finalizar el turno 12, y será:

- a) Antes de finalizar el turno 12:

1.- Jugador japonés: si la suma de los valores de todas las zonas de su propiedad es de 123 puntos.

- 2.- Jugador aliado: si su suma es de 103 puntos.

Este control únicamente se realizará en el momento indicado en la secuencia de turnos, no siendo válida esta posibilidad de victoria en ningún otro momento del turno.

b) Si al finalizar el turno 12 no se ha dado ninguna de las circunstancias anteriores, obtendrá la victoria aquel jugador cuya suma de valores de zonas sea mayor siempre y cuando tenga al menos un exceso de 20 puntos sobre la suma de los valores de las zonas del contrario. De no obtener ninguno de los jugadores esta situación se considerará la partida empatada.

Además de por el procedimiento indicado, cualquiera de ambos jugadores, ganará la partida por:

- a) Rendición o abandono del contrario.

b) Aniquilamiento del contrario.

En el caso de empatarse la partida podrá continuarse la misma hasta obtener uno de ambos contendientes la victoria; pero es imprescindible que esto haya sido pactado con el consentimiento de los dos jugadores antes del comienzo de la partida.

UTILIZACION DE LAS TASK FORCES

Las task forces representan una agrupación de fichas de otros tipos para facilitar el movimiento de estas en el tablero. Este es su principal cometido, el servir de «ficha resumen» de un gran número de fichas. Por lo que las fichas incluidas en una task force son normales a todos los efectos.

Pueden constituir task force, exclusivamente las fichas de buques, es decir, las navales y aeronavales; si bien como estas pueden transportar tanto unidades terrestres como aéreas, estas pueden ir incluidas en task forces como unidades que están siendo transportadas y los aviones además como cobertura aérea de la propia task force, pudiendo por tanto desde sus portaviones, despegar, combatir e incluso transportarse a otras unidades aeronavales o a bases terrestres.

Las fichas que pueden constituir una task force es ilimitado.

El número de task forces disponibles para cada contendiente, es el indicado en la colocación de salida y en la tabla de refuerzos, es decir doce por cada jugador.

Las fichas de task force no se pierden nunca, al tratarse de símbolos de resumen y no de unidades combativas.

Dado que la ficha de task force, como se acaba de indicar tiene la función de resumen, se acompañan a este juego dos plantillas auxiliares, una para cada jugador, en las que, en el lugar correspondiente, se colocarán las fichas que componen las task forces. Cada una consta de doce espacios ya que es el número máximo de este tipo de agrupaciones que puede formar cada jugador.

Como el número máximo de este tipo de agrupaciones que puede formar cada jugador, es doce, estas plantillas tienen doce espacios.

Cada task force, viene presentada en el juego por dos fichas, una será la que se coloque en la plantilla auxiliar, indicando el número de la task force; la otra será la que se sitúe en el tablero y que señalará la posición exacta de la task force.

Una task force recorrerá como máximo el factor de movimiento de la ficha más lenta que vaya en la agrupación; pero como en éstas únicamente van unidades de buques y ambas tienen un factor de movimiento 3, en el capítulo de movimientos se ha presentado con este valor la capacidad de las task forces.

En el caso de que en una task force se encuentre una ficha de buque averiado, toda la task force, moverá los zonas.

En la guerra real los contendientes no siempre conocían el número, tipo, localización y composición de los grupos de combate enemigos utilizando múltiples métodos de información. En este juego, por tanto, se utilizan las fichas de task forces, de la siguiente manera:

Como se ha indicado, cada task force tiene dos fichas con la misma numeración: la del tablero y la de la plantilla. Cuando se constituye una de estas agrupaciones, ambas fichas se colocarán boca abajo, tanto la de la plantilla como la del tablero. De esta manera, el jugador contrario, sabrá que su contendiente, tiene un determinado grupo de combate, conocerá también su composición, ya que las unidades que la constituyen han de estar en la plantilla auxiliar, boca arriba; pero no sabrá, al haber siempre en juego más de una task force enemiga, su exacta ubicación. Únicamente al entrar en combate esta unidad se delatará a sí misma.

Además, los contendientes podrán emplear a través de sus fichas de task forces, sistemas de equivocación al enemigo mediante la constitución de «task forces falsas». Estas operarán así:

Entre el número de fichas de task forces disponibles, cada jugador puede colocar en la plantilla auxiliar cuantas fichas de «task forces falsas» desee boca abajo en los espacios de la plantilla que se encuentren vacíos, además colocará la ficha correspondiente a esa «task force falsa» en el tablero. Esta ficha del tablero moverá, en los momentos correspondientes al movimiento, como si de una auténtica task force se tratase, lo que confundirá a su contrario y le obligará a emplear medios de combate y observación para la evaluación correcta de esta posible amenaza.

Las acciones de suministro de información falsa al enemigo, resultaron fundamentales en el FRENTE DEL PACÍFICO, y al igual en este juego.

Un jugador y en cualquiera de los movimientos de buques de cada turno, podrá tanto constituir como deshacer task forces, tanto parcial como totalmente; por lo que podrá incluir o sacar de una task force, tanto uno como varios buques.

Sacará del tablero las fichas con las que quiera constituir la task force y las colocará en una de las casillas de su plantilla de task force, poniendo en esa zona de donde ha sacado las fichas,

una de task force, y en la casilla de la plantilla donde ha colocado las fichas sacadas del tablero situará dada la vuelta la segunda ficha de task force, ambas fichas deberán llevar el mismo número. De esta manera se identifican las fichas situadas en la plantilla con la ficha correspondiente situada en el tablero, a todos los efectos se entenderá que las fichas de la plantilla se encuentran en el tablero, pero resumidas por la ficha de task force.

De esta manera si en la zona número 7 y en cualquier turno de la partida se encuentran 5 fichas navales, 3 aeronavales, 6 aéreas y 5 terrestres, se puede en el momento que indique la secuencia sacar del tablero las 5 fichas navales, las 3 aeronavales, 6 aéreas y 4 terrestres, trasladar estas fichas a la plantilla de task forces colocando dada la vuelta la ficha de task force número 9 y colocando al mismo tiempo la otra ficha con el número 9 en dicha zona, con lo cual habremos constituido la task force número 9 con todas las fichas que se encontraban en esa zona excepto una ficha terrestre que habremos dejado en tierra considerando que las cuatro fichas terrestres que hemos incorporado a la task force se encuentran embarcadas en las fichas navales y las 6 fichas aéreas se han incorporado a las 3 aeronavales.

Una o varias fichas pueden abandonar una task force incorporarse al tablero para tomar otra o la misma dirección de la task force.

Por lo que las task forces, podrán, siempre en cualquier instante de los movimientos de los buques, constituirse y deshacerse tanto completa como parcialmente.

Estas agrupaciones, en tanto están constituidas, conforman un único grupo de combate, por lo que en combates entre buques, siempre atacarán y se defenderán juntas la totalidad de las fichas navales y aeronavales que formen la task force. Esto no ocurre en cambio con las fichas aéreas cuyo empleo es mucho más táctico, y éstas por tanto, cuando ataquen una task force lo harán de forma individualizada navio por navio (o por grupo de navios, es decir, a varios, pero no necesariamente a toda la task force) de esta manera al realizarse los ataques, se indicará que aviones atacan a que barcos.

La localización de las task forces enemigas, se hace siempre por presencia en la misma zona de unidades propias, que podrán ser navales, aeronavales, aéreas o una misma task force. En este momento el enemigo «localizado» está obligado a dar la vuelta (dejar boca arriba) a la ficha situada en el tablero y también a su correspondiente de la plantilla auxiliar.

Las localizaciones se realizarán así, pero como existe la posibilidad de que haya que localizar task forces falsas o se emplee esta acción en movimientos de diversión, se plantean una serie de posibilidades, que son:

a) Posibilidades:

	JUGADOR QUE HACE EL MOVIMIENTO	JUGADOR QUE ES LOCALIZADO
1.- TASK FORCE	real	falsa
2.- TASK FORCE	real	real
3.- TASK FORCE	falsa	falsa
4.- TASK FORCE	falsa	real

b) Resolución de éstas:

1.- El jugador localizado indicará a su contrario si su ficha es falsa o no, si lo es descubre la falsedad de su ficha, la saca del juego pudiendo volver a introducirla en el turno siguiente además de las que le correspondan por refuerzos, y el jugador que ha hecho la localización no descubre su task force.

2.- Ambos descubren sus task forces.

3.- Ambos retiran sus falsas fichas.

4.- El jugador localizado, declarará que sí tiene fichas, pero no descubrirá de que task force se trata ni su composición, el jugador que ha hecho la localización sacará su ficha falsa del juego, pudiendo al turno siguiente volver a introducirla, tal y como se ha indicado.

Si en una zona coinciden una o varias task forces, reales y falsas de ambos contendientes, se aplicarán las posibilidades anteriores de manera colectiva.

Obviamente la constitución mínima de una task force, habrá de ser de dos unidades de buques (navales o aeronavales), por tanto.

No hay limitación alguna, salvo la disponibilidad según refuerzos, para tener constituidas el número de task forces que se deseen; máximo por tanto según las fichas que se suministran de doce.

Los números de entrada de las fichas de task force en el juego, no han de realizarse obligatoriamente siguiendo el numeral, pudiéndose elegir los números deseados; así primero podrán entrar la número 5 y posteriormente la 2.

Por todo lo anteriormente expuesto, una situación perfectamente válida que pueda plantearse en el juego, en el momento en que ya han entrado en el mismo las doce fichas de task forces, es la siguiente;

SITUACION EN LA PLANTILLA AUXILIAR (de unode los jugadores).

Espacios en la plantilla auxiliar	Unidades de combate	Fichas de task force (1)
A	ninguna	número 7
B	2	número 4
C	ninguna	número 12
D	ninguna	número 8
E	16	número 5
F	ninguna	número 10
G	8	número 1
H	ninguna	número 2
I	ninguna	número 11
J	12	número 9
K	ninguna	número 3
L	5	número 6

(1) Dadas la vuelta ya que supone, en este caso, que ninguna ha sido localizada.

Por el desarrollo del ejemplo, habrá en el tablero 12 fichas de task force, al igual dadas la vuelta. El jugador contrario al del ejemplo manifestado, sabrá observando la plantilla auxiliar de task forces de su adversario, que éste tiene constituidas cinco, utilizando maniobras diversivas con otras siete; situación que permanecerá en tanto no se delate el propio contendiente, o su contrario emplee medios de observación para la evaluación correcta de las amenazas reales.

Como ya se ha indicado las posibilidades de refuerzo de task forces y fichas de combate son:

- Que entren como unidades falsas de diversión.
- Que de fichas ya existentes se forme una task force con una que entra de refuerzo.
- Que unidades que entran de refuerzo lo hagan constituidas en task force.
- Que fichas que entran de refuerzo se incorporen a una task force ya existente.

Siguiendo siempre, por supuesto, las necesarias líneas de suministro.

Como ya se ha indicado repetidas veces, los aliados constituyen un único jugador o grupo de jugadores, por lo que sus task forces, podrán estar compuestas indiferentemente tanto de unidades norteamericanas como británicas.

Las task-forces, por todo lo dicho, constituyen un grupo único de combate a efectos de combates entre buques, por lo que habrá de leerse en la plantilla correspondiente el valor indicado para el número total de buques que forman la task force.

En cambio cuando son atacadas por unidades aéreas enemigas, estas podrán elegir entre atacar a la task force completa, parte o incluso a un solo buque.

ESPIONAJE, SUBMARINOS Y AVIACION DE OBSERVACION

Una de las claves principales para la consecución de la victoria en el FRENTE DEL PACIFICO, fue que los estados mayores de ambos contendientes estuviesen en todo momento informados de la exacta localización de las principales unidades navales y aeronavales enemigas, y del agrupamiento de estas en task forces. Esta información llegaba de muy diversas maneras, los espías situados en los puertos facilitaban con exactitud las fechas de salida y entrada de los buques en ellos. Los submarinos solitarios localizaban las agrupaciones navales e informaban a sus superiores.

Las unidades de aviación de observación cumplieron la importante misión de patrullar sin descanso por grandes zonas de mar con la esperanza de encontrar unidades enemigas y facilitar esta información inmediatamente a sus respectivos mandos.

Estos hechos en FRENTE DEL PACIFICO se encuentran reflejados de la siguiente manera:

En cada turno y cuando indica la secuencia, los jugadores tirarán el dado una vez, pudiendo obtener los siguientes resultados:

a) Obtención de un 2: El jugador podrá preguntar a su oponente si una determinada ficha de task force (la que más le interese) es auténtica (lleva fichas) o es un señuelo, estando obligado el jugador propietario de éstas, a contestar la verdad, y si es una task force real deberá decir exactamente que tipo y número de unidades la componen.

b) Obtención de un 5: El jugador en este caso podrá preguntar a su oponente por dos task forces, estando este obligado a decir si estas son reales o falsas. En el caso de que alguna de ellas fuera real, el jugador no está obligado a indicar el tipo y número de unidades, pero si cual de las task forces es real y cual falsa y en el supuesto de que las dos fichas sean reales o falsas indicarlo.

c) Obtención de un 3: en este caso el jugador preguntará por una task force, indicando el oponente si es real o falsa únicamente.

d) Obtención de un 4: el jugador no realizará ninguna pregunta.

MORAL

Históricamente durante esta contienda hubo determinadas batallas y acciones bélicas en las que las unidades participantes estuvieron afectadas en su acción por una superior moral de combate que en circunstancias normales.

En el juego esto se refleja mediante la «tabla de moral» que se encuentra en el tablero. Al principio de la partida ambos contendientes colocarán su ficha de moral en el valor 10 de dicha tabla.

Cualquier jugador puede en un momento de la partida aumentar en un factor de combate a cualquier ficha naval, aeronaval, terrestre o aérea, disminuyendo un valor en la tabla de moral, durando este aumento un combate, quedando claro que el aumento de moral afecta solo a una ficha.

En un supuesto combate entre dos fichas de tierra el jugador atacante decide utilizar un punto de su «factor de moral», entonces se considerará a todos los efectos un dos contra uno, si en el resultado del combate el jugador atacante tuviese que perder alguna ficha, se considerará a todos los efectos que pierde el punto añadido por el «factor de moral», no la ficha.

El «factor de moral» solo se puede utilizar en ataque nunca en defensa, y tantas veces por turno como se quiera, hasta agotar las 10 veces que se puede utilizar en el desarrollo de toda la partida.

TRANSPORTE NAVAL Y AEROTRANSPORTE

Las únicas fichas que pueden realizar transporte marítimo son las navales y aeronavales, pudiendo llevar cada una de éstas un máximo de dos fichas terrestres. Las fichas aeronavales podrán realizar esta función, siempre y cuando no lleven fichas aéreas. Dicho transporte no afectará en ningún caso al factor de movimiento de la unidad transportadora. Las fichas terrestres tanto para embarcar o desembarcar de los buques que las pueden transportar, tendrán que encontrarse en zona mixta (color amarillo), ya que es en este tipo de zona en el único que se pueden realizar estas funciones.

En cualquier momento de la partida se tiene que saber con exactitud que fichas se encuentran embarcadas y cuales no; para ello las fichas terrestres que se encuentran embarcadas se colocarán encima de la ficha naval o aeronaval que las transporta, ya sea en zona de mar o mixta del tablero, ya sea en la plantilla de task force.

Se considera que una ficha de tierra está desembarcada cuando se la ha desmontado de la ficha que la transporta para situarla en zona terrestre o mixta.

Si durante el transporte de las fichas terrestres, la ficha que transporta resulta hundida, las fichas transportadas saldrán del juego junto con ella.

Para efectuar las operaciones de embarque y desembarco se hará como se ha indicado, no teniendo este hecho ningún gasto en el factor de movimiento de la ficha terrestre, y pudiendo de esta manera, utilizar su factor de movimiento las fichas navales y aeronavales hasta llegar a zona mixta, desembarcar la ficha o fichas terrestres que transportaban y mover ésta o éstas con su factor de movimiento. Así mismo, una ficha naval o aeronaval puede utilizar parte de su factor de movimiento hasta llegar a una zona mixta donde se encuentran una o dos fichas de tierra embarcadas y continuar su movimiento. E incluso embarcar a las fichas terrestres en distintas zonas y desembarcarlas también en diferentes.

Cualquier operación de embarque y desembarco, sólo la podrán realizar las fichas terrestres en el primero de los movimientos de las fichas navales o aeronavales, nunca en el segundo. Como se observará en la secuencia estas unidades realizan dos movimientos por turno, refiriéndose todo lo anteriormente expuesto al primero de estos movimientos.

Si durante el transporte de dos fichas terrestres por una naval o aeronaval, la ficha que lo realiza resulta averiada, se perderá una ficha de las transportadas no perdiéndose si es solamente una la que está siendo transportada.

El aerotransporte de fichas terrestres por fichas aéreas sólo se puede realizar una única vez por turno para los japoneses y otra para los aliados. Una ficha aérea transporta a una terrestre comenzando y terminando su movimiento siempre en zona de tierra o mixta, nunca en ficha aeronaval.

El aerotransporte lo realizan las fichas aéreas mediante su factor de movimiento con obligación de embarcar y desembarcar a la ficha transportada en el mismo turno. Las normas correspondientes al embarque y desembarco de las unidades terrestres en las aéreas son las mismas

que las de las unidades terrestres en las navales y aeronavales, pero en este caso referente a zonas de tierra y mixtas.

A diferencia de las unidades navales, las unidades aéreas cuando realizan aerotransporte pueden desembarcar la ficha transportada en su segundo movimiento. Si durante el transporte de una ficha terrestre por una aérea esta segunda resulta destruida se considerará que la ficha transportada también lo ha sido.

METEREOLOGIA Y PREDICCIÓN METEREOLÓGICA

En el desarrollo de la guerra aeronaval fue de vital importancia el conocer con total exactitud las condiciones climatológicas de los sectores en los que fueran a operar las unidades. En ambos bandos jugaron un importante papel las unidades de metereólogos. Estos hechos en el juego se encuentran reproducidos como sigue:

Hay en el tablero determinadas zonas, siempre de mar, en las que en su centro se halla un número de dos cifras, estas zonas van a definir el «tiempo» que hace en ellas y en las ocho zonas que rodean a éstas, se llamarán zonas metereológicas.

Al comienzo de cada turno y cuando indica la secuencia, cualquiera de ambos jugadores tira tres veces el dado, consiguiendo alguno de los siguientes resultados:

a/ Obtención de un dos: Este resultado indica la existencia de un ciclón.

b/ Obtención de un tres: Tormenta en la zona.

c/ Obtención de un cuatro o cinco: Buen tiempo.

Después de definir cuantos ciclones, tormentas, o por el contrario buen tiempo hay en un turno, se procederá a asignarlos a sus zonas. Para esto, se tirará el dado dos veces por cada tormenta o ciclón obtenido, de esta forma se obtendrá una combinación de dos números que indica a que zona metereológica ha de asignarse cada fenómeno.

Así, si en un determinado turno se tiran los dados y se obtiene un 2, un 3 y un 4, esto indicará la existencia de un ciclón (2), y una tormenta (3). A continuación se tiran los dados para asignar a las zonas metereológicas éstos dos fenómenos obteniendo para el ciclón un 3 y un 2, asignando a la zona número 32 este fenómeno y colocando en dicha zona una ficha de ciclón. Luego se tiran los dados otras dos veces obteniendo un 4 y un 3 realizándose la misma operación y colocando en la zona 43 una ficha de tormenta.

Los ciclones y tormentas tienen una duración de un turno y afectan a las fichas que se encuentren en la zona que delimitan de la siguiente manera:

Las fichas que se encuentren en una zona de tormenta, si son terrestres, aeronavales o navales no sufren ninguna modificación, las aéreas no pueden realizar movimientos durante ese turno; tampoco pueden pasar por una zona de tormenta fichas aéreas que, procedentes de otra zona de «buen tiempo», quieran llegar o pasar por la zona de tormenta.

El ciclón no permite el movimiento ni el combate de ninguna ficha que se encuentre en esta zona; solamente existirán combates entre fichas terrestres.

En el caso que por las tiradas de dado anteriormente indicadas, resulte en una misma zona meteorológica, a la vez, más de un ciclón o tormenta o ciclón y tormenta, se repetirá la tirada tantas veces como sea necesario hasta que cada zona tenga una única asignación.

En determinadas circunstancias, puede darse el caso de que a una misma zona la afecten, por climatología, a la vez un ciclón y una tormenta; en este caso se tendrá en cuenta exclusivamente el ciclón. También puede darse el caso de que a una zona del tablero le afecten dos tormentas o dos ciclones provenientes de zonas metereológicas diferentes, por lo que la zona será considerada bajo la afectación del fenómeno metereológico que le haya correspondido, pero como si de uno solo se tratase.

En cada turno, el número máximo de ciclones y de tormentas que puede haber, es de dos para cada fenómeno metereológico; por lo que, si por tirada del dado, resulta un tercero de cualquiera de ambos tipos, este último no se tendrá en cuenta.

Para poder neutralizar las restricciones que plantea la climatología adversa, podrán emplearse los sistemas de predicción climatológica en el momento indicado en la secuencia de turnos. Cada jugador tirará el dado tres veces por turno, asignando cada tirada a la predicción de una zona meteorológica que le resulte de interés; si obtiene un 2 o un 3, en la tirada correspondiente a una determinada zona, se considera predicho el tiempo en esa zona, no afectándole (exclusivamente al acertante) las restricciones referentes al movimiento en la zona acertada, pero si las referentes al combate.

Las tres tiradas de las que dispone cada jugador por turno, no pueden ser utilizadas para predecir el tiempo de una misma zona, debiendo emplearse para zonas diferentes.

TASK FORCES JAPONESES

NAC

TASK FORCES ALIADOS

NAC

TABLAS DE COMBATE

©1985 by NIKE AND COOPER ESPAÑOLA S.A.

COMBATES ENTRE BUQUES (FICHAS NAVALES Y AERONAVALES)

A T A C A N T E

NAC

↓(*)		2			3			4			5			6 ó más		
Diferencia de dado		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
DEFENSOR	1	HUN. AVE.	1	(1)	(1)	1	(1)	(1)	1(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)
	2	HUN. AVE.	1	(1)	(1)	1	(1)	1	(1)	(2)	1(1)	(1)	(2)	1(1)	(2)	(2)
	3	HUN. AVE.	1	1	(1)	1	1(1)	(1)	1	1(1)	(1)	1(1)	(2)	1(1)	1(2)	(2)
	4	HUN. AVE.	2	1	(1)	1	1(1)	(1)	1	1(1)	(1)	1(1)	(2)	1(1)	1(2)	(2)
	5	HUN. AVE.	2	1	1(1)	2	1(1)	1(1)	2	2(1)	1(1)	2	2(2)	(2)	1(1)	1(2)
ó más		HUN. AVE.	(1)	1		2	(1)	1(1)	(1)	(1)	1(1)	1(1)	1(1)	1	1	1(2)

(*): Número de buques de cada jugador. Diferencia de dado: Cuando la diferencia entre el valor por el atacante y el obtenido por el defensor es -3 ó -2, léase la columna A; la B cuando la diferencia es -1, 0 ó +1; y la columna C, cuando la diferencia es +2 ó +3.
En cada casilla los números sin paréntesis, corresponden a los buques averiados o perdidos por el jugador atacante, y las cifras entre paréntesis, los correspondientes al jugador defensor.

FICHAS TERRESTRES CONTRA FICHAS TERRESTRES

(**)		A T A C A N T E								
Número de factores →		2			3			4 ó más		
Diferencia de dado →		A	B	C	A	B	C	A	B	C
DEFENSOR	1	1	(1)	(1)	1(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)
	2	1	1(1)	(1)	1	(1)	1(2)	1(1)	1(2)	(2)
	3	1	1	(1)	2(1)	1(1)	1(2)	1	1(2)	(2)
	4 ó más	2	2(1)	1(1)	2	2(1)	(1)	2	2(2)	(2)

(**): La lectura de esta tabla se hará igual que la de buque contra buque (-3,-2=A) (-1,0,+1=B) (+2,+3=C). Los resultados entre paréntesis corresponden al defensor y los sencillos al atacante.

FICHAS AEREAS CONTRA FICHAS AEREAS

(**)		A T A C A N T E								
Número de factores →		2			3			4 ó más		
Diferencia de dado →		A	B	C	A	B	C	A	B	C
DEFENSOR	1	1	(1)	(1)	1(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)
	2	1	1(1)	(1)	1	(1)	1(2)	1(1)	1(2)	(2)
	3	1	1	(1)	2(1)	1(1)	1(1)	1	1(2)	(2)
	4 ó más	2	2(1)	1(1)	2	2(1)	(1)	2	2(2)	(1)

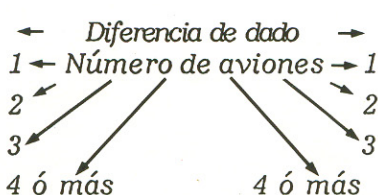
(**): La lectura de esta tabla se hará igual que la de buque contra buque (-3,-2=A) (-1,0,+1=B) (+2,+3=C). Los resultados entre paréntesis corresponden al defensor y los sencillos al atacante.

TABLA PARA COMBATES DE AVIONES TORPEDEROS CONTRA BUQUES

-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
			A	A	H	
		A	A	H	H	
	A	A	H	H	H	
A	A	H	H	H	H	

TABLA PARA COMBATES DE AVIONES BOMBARDEROS CONTRA BUQUES

-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
			A	A	A	A
		A	A	A	A	H
	A	A	A	A	H	H
A	A	A	A	H	H	H



(***) La letra "A" corresponde al resultado en la tabla de buques averiados y la "H" a buques hundidos. Tirarán el dado los dos jugadores, leyendo el resultado por diferencia de dado, en la columna correspondiente, y el número de aviones atacantes en el lugar indicado.

