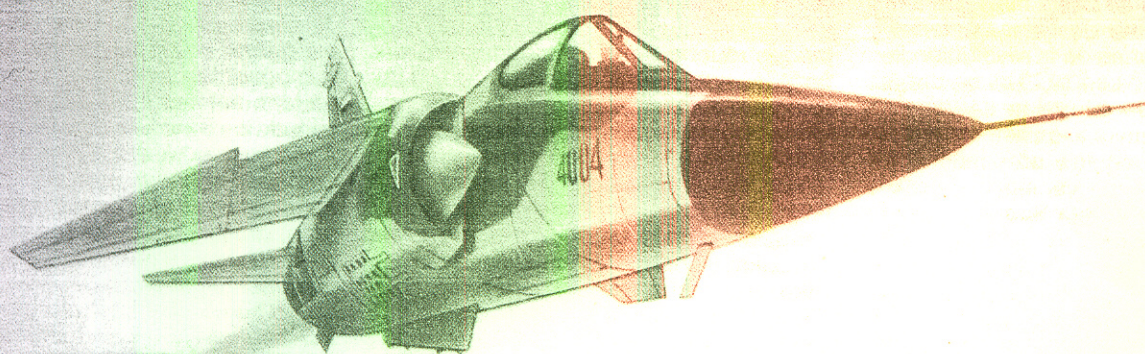


# LA GUERRA DEL GOLFO PERSICO





# Guerra en el golfo Pérsico

## INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

Hace ahora siete años, el 22 de septiembre de 1980, comenzó la conflagración bélica de tipo convencional más larga y sangrienta de cuantas padece actualmente la humanidad, sólo superada desde que concluyese la Segunda Guerra Mundial por los conflictos de Corea y Vietnam. En la fecha citada, unidades militares iraquíes invadieron territorio de Irán en respuesta a diversos sucesos hostiles y al incumplimiento de tratados internacionales por parte iraní. Las raíces inmediatas de este suceso hay que buscarlas en la caída del *shah* de Irán a manos de fundamentalistas islámicos inspirados desde el exilio por el *ayato*la Jomeini. El nuevo régimen revolucionario iraní incumplió, según Bagdad, el tratado de Argel, firmado en 1975, por el que, a cambio de un compromiso mutuo de no interferencia entre ambos países, Irak cedía a Irán la soberanía sobre las aguas de Chhatt el Arab. Pero, precisamente, una de las características más definitorias de la revolución islámica iraní nacida en 1979 es su empeño por «exportar» el orden del fundamentalismo religioso a los demás países árabes. Ello dio lugar a un sentimiento de hostilidad hacia el vecino más próximo, el Irak del baazista Saddam Husein, un Estado árabe progresista y que mantenía fuertes vínculos, por lo menos militares, con la URSS. Esa hostilidad se trocó en las intromisiones que el tratado de Argel había querido evitar, de modo que Irak lo denunció implícitamente y se acogió al recurso de las armas.

Por otra parte, una simple ojeada a un mapa de la región (para el caso sirven perfectamente los de este juego) pone en evidencia que detrás de este conflicto existen otras razones bien distintas, quizá de más peso que las mencionadas. Que hasta la fecha todas las acciones militares principales se hayan ceñido a la zona comprendida entre las desembocaduras del Tigris y el Éufrates tiene una explicación tan geográfica como militar. En primer lugar, la mayor parte de la frontera entre ambos países se caracteriza, sobre todo en la vertiente iraní, por su accidentada orografía, que dificulta en gran medida las acciones militares, en especial con unidades acorazadas y similares. En segundo, que la recuperación de la zona cedida en 1975 a Irán —y más allá de ella, si fuese posible— daría a Irak una salida al mar (al golfo Pérsico en este caso) más amplia de la que poseía desde la promulgación del tratado mencionado más arriba.

Desde un primer momento, el conflicto irano-iraquí ha sido, tanto en su frente terrestre como en el marítimo, sobre todo una guerra de desgaste abierta en la que, después de la ofensiva iraquí original y el contraataque iraní para recuperar el terreno perdido y penetrar en Irak,

ambos bandos se han inmovilizado en un largo *impasse* estático. Éste se ve salpicado intermitentemente por ofensivas iraníes que son desbaratadas por el contrario con un saldo de fuertes pérdidas por ambos bandos, sobre todo el iraní. Entre una ofensiva y otra, el frente bulle bajo persistentes bombardeos artilleros y acciones aisladas difícilmente resolutorias, al tiempo que Irán lanza misiles superficie-superficie «Scud» contra ciudades iraquíes, a lo que Irak responde con el bombardeo aéreo de núcleos urbanos y objetivos petrolíferos iraníes. Mientras tanto, en el mar tiene lugar una guerra sorda en la que los principales perjudicados son los petroleros neutrales que embarcan el crudo producido por los dos beligerantes y los países afines a ellos. Pero esta situación de punto muerto no es sólo fruto de la geografía o de los objetivos que ambos bandos puedan perseguir.

Irak posee actualmente unas fuerzas armadas mucho mejor equipadas y preparadas que las iraníes, sobre todo en lo referente a medios acorazados y aviación, pero es un país relativamente poco poblado, de 15 millones y medio de almas, insuficientes para imponerse, en términos meramente cuantitativos, a los 45 millones de iraníes. Por su parte, Irán no cuenta con los medios necesarios para aprovechar esa superioridad numérica.

Irak ha mantenido a un nivel adecuado sus relaciones internacionales y ello le ha reportado que, aparte de ante la URSS (su proveedor más importante), pueda hacer valer sus «petrodólares» en los mercados de armas más diversos, desde Italia a Francia y otros, y que tenga por amigos a la mayoría de países de la región, lo que a su vez facilita la salida de su producción de crudo.

El de Irán es un caso bien distinto. El reinado del derrocado *shah* se caracterizó, entre otras cosas, por el impulso que se dio a la potenciación de las Fuerzas Armadas persas al amparo de los vastos recursos petrolíferos del país. Hasta el advenimiento del régimen de los «imanes islámicos» en 1979, se adquirió material bélico tan avanzado como interceptadores Grumman F-14 Tomcat o carros de combate Chieftain, e Irán se convirtió en la mayor potencia de la región. Pero la revolución cambió las cosas radicalmente. Gran número de mandos fueron ejecutados, destituidos o exiliados bajo la sospecha de influencias occidentales o porque eran un peligro para el nuevo régimen, hasta el punto que los cuadros de la oficialidad hubieron de llenarse con afines al fundamentalismo más entusiastas que profesionales. Al mismo tiempo, la política exterior iraní (como se ha dicho antes, caracterizada por su afán de expansión ideológica a

cualquier precio) dio como resultado la ruptura paulatina de relaciones, primero con los países que le son próximos y después a nivel más amplio hasta llegar a enemistarse abiertamente con aquellos que eran sus proveedores tradicionales de armas.

En el caso de los países vecinos, la mutua enemistad manifiesta que se creó ha llevado a que actualmente los iraníes pasen por serios problemas para sacar de la región su producción de crudo, que sólo pueden canalizar a través del golfo Pérsico (mientras que Irak posee oleoductos que discurren por Siria, Líbano y Turquía). En cuanto a los países suministradores de armas, la ruptura con éstos ha llevado a las Fuerzas Armadas iraníes a un estado de postración cualitativa. La interrupción de las ventas de sistemas de armas nuevos y de repuestos para los ya existentes mermó gradualmente el poderío militar de la época del *shah* a causa del desgaste de la propia guerra y a la necesidad de extraer componentes de algunas armas para poder mantener otras en servicio. El resultado de todo ello es que las Fuerzas Armadas iraníes están infraequipadas y que para reponer pérdidas materiales deban confiar en lo que puedan capturar al enemigo o en lo que puedan adquirir (a veces a precios desorbitados) a naciones tan necesitadas de equipo moderno como el propio Irán (como China o Corea del Norte) o a fuentes tan poco fiables como los traficantes internacionales de armas.

Así las cosas, Irán no puede hacer otra cosa que lanzar ofensivas cuyo componente principal es la superioridad numérica —la mayoría de las veces estructuradas en torno a fuerzas irregulares de los Guardias Revolucionarios, los *Sepah-i-Pasdaran*— y que inevitablemente se estrellan contra la gran superioridad cualitativa iraquí. Ello es especialmente cierto en el campo militar más tecnificado, el aeronáutico, en el que Irán padece más que en ningún otro la falta de medios y repuestos y en el que Irak detenta una total supremacía, tanto en cifras como en calidad.

Esta disparidad de medios tiene también su reflejo en el apartado naval, aunque de forma algo diversa. La Armada iraquí nunca pasó de ser un arma menor en el contexto de las Fuerzas Armadas, aunque el estallido de la guerra en 1980 dio al traste con un notable programa de reequipamiento. En la actualidad, conserva parte de los efectivos con los que comenzó las hostilidades, ya de por sí parcos, y tiene una incidencia muy marginal en los sucesos que se desarrollan en el Golfo. Por su parte, la Armada de Irán tampoco era demasiado poderosa antes de la guerra, pero ahora lo es mucho menos por causas similares a



las citadas antes, y gran parte de sus buques permanecen en puerto o carecen de aparejos esenciales, como por ejemplo misiles superficie-superficie. No obstante, conserva parte de su pasado esplendor y dispone de más y mejores medios que su homóloga iraquí. Pero Irán posee más intereses marítimos que su vecino y enemigo, de modo que ha debido recurrir a soluciones como la guerra de minas y al empleo de lanchas fuera borda armadas con lanzagranadas y tripuladas por voluntarios *Pasdaran* para poder ejercer cierta influencia en el Golfo. Por su parte, Irak ha compensado su falta de unidades navales mediante el empleo de helicópteros y aviones armados con misiles antibuque Exocet, factor éste que ha servido para equilibrar (e incluso torcer a favor de los iraquíes) la balanza de la supremacía naval.

Sin embargo, la guerra en el mar tiene siempre fuertes connotaciones geoestratégicas y geopolíticas, y en este sentido el conflicto en el golfo Pérsico escapa a las intenciones y posibilidades de los dos contendientes.

En la guerra naval en el Golfo los medios

militares están supeditados a intereses económicos capitales. Irán, como se ha dicho antes, depende de ese mar interior para poder exportar su producción de crudos y, al mismo tiempo, pretende cerrarlo para que ni Irak (ni sus Estados amigos en la región) puedan vender la suya. En esta situación, los petroleros, tanto los que baten el pabellón de los beligerantes como los neutrales que entran en el Golfo para embarcar sus cargas en las terminales de uno u otro, se han convertido en víctimas pasivas del conflicto. El carácter vital del petróleo que se produce en la región ha atraído hacia la misma la atención de diversas potencias, sobre todo a raíz de que Kuwait solicitó de Estados Unidos protección naval contra los ataques que sus petroleros sufrían a manos de los iraníes. La administración Reagan aceptó y puso los mercantes kuwaitíes bajo pabellón y escolta estadounidenses. Sentado este precedente, otras naciones occidentales enviaron al Golfo unidades de guerra para escoltar a sus propios petroleros o dragar las minas colocadas por los iraníes, quienes amenazaron con cerrar el estrecho de Ormuz,

un cuello de botella natural, mediante misiles antibuque «*Silkworm*» suministrados por China. Así las cosas, con los iraquíes que atacan con Exocet los petroleros de Irán y con éste que hace lo propio con lanchas rápidas contra buques enemigos y neutrales, y todo ello en mitad de un poderoso despliegue naval internacional decidido a defender su tráfico y asegurar la libre navegación, la situación ha alcanzado un nivel crítico y podría degenerar en cuestión de días. Mientras tanto, la Unión Soviética apoya decididamente a Irak, pero al mismo tiempo mantiene unas relaciones correctas con Teherán. De momento, la presencia de unidades de guerra soviéticas en la zona es puramente formal, pero las cosas podrían cambiar, y de forma quizá sorprendente, si Occidente adoptase una posición de más abierta implicación. Quizá cuando se publiquen estas líneas la situación o el balance de fuerzas haya cambiado para bien o para mal. En ese caso queda en sus manos, querido lector, actualizar este juego de simulación que le proponemos a continuación.

## GENERALIDADES DEL JUEGO

**GUERRA EN EL GOLFO** es un juego de simulación, a nivel de grandes unidades, del conflicto IRÁN-IRAK, el más largo y persistente de los últimos años de tipo convencional. El juego permite la intervención de dos o más jugadores y puede realizarse en cuatro niveles, de progresiva complejidad. A efectos prácticos estos grados se han denominado **JUEGO BÁSICO 1**, **JUEGO BÁSICO 2**, **JUEGO AVANZADO 1** y **JUEGO AVANZADO 2**. En el **JUEGO BÁSICO 1** los dos jugadores desarrollan sus respectivas acciones terrestres en un intento de obtener la victoria sobre su rival. En el **BÁSICO 2**, ambos jugadores realizan acciones navales y aeronavales sobre las rutas de tráfico naval. La intención es conseguir el cierre del estrecho de Ormuz para la navegación iraquí de una parte y el cese de embarque de petróleo en las terminales iraníes de otra. En el **JUEGO AVANZADO 1**, sobre las acciones terrestres de ambos ejércitos se desarrollarán las misiones aéreas de ataque táctico e interdicción. La intervención de fuerzas estadounidenses y soviéticas produce por otra parte la variante de **JUEGO AVANZADO 2**. La victoria puede conseguirse además mediante la consecución de **PUNTOS POLÍTICOS**. En estas variantes complejas los jugadores podrán obtener la victoria directamente mediante la consecución de los objetivos marcados por las **CONDICIONES DE VICTORIA** de cada supuesto y/o por la acumulación de **PUNTOS POLÍTICOS**. Es obvio por otra parte que el juego también puede jugarse en partida doble con cualquier combinación de ambos escenarios. Así, podría jugarse una partida simultánea con los **BÁSICO 1** y **BÁSICO 2** que incluyera por tanto acciones terrestres y aeronavales o una partida

**AVANZADO 1** y **AVANZADO 2** de forma similar. Los jugadores pueden asimismo graduar sus partidas de menor a mayor complejidad, e incluso desarrollar nuevas reglas añadidas que, al tiempo que añadan complejidad, permitan un mayor realismo. Para ello les serán de gran utilidad las informaciones técnicas que encontrarán en la colección **CUERPOS DE COMBATE**.

### COMPLEJIDAD DE LOS JUEGOS

Se ha considerado, para conseguir un eficaz adiestramiento en los **JUEGOS DE SIMULACIÓN**, una complejidad progresiva de los diferentes escenarios. Así, a efectos de clasificación, podríamos establecer la siguiente relación, en la que se toma como base el primer juego:

**JUEGO BÁSICO 1, ESCENARIO TERRESTRE = COMPLEJIDAD 1**  
**JUEGO AVANZADO 1, ESCENARIO AEROTERRESTRE = COMPLEJIDAD 2**  
**JUEGO BÁSICO 2, ESCENARIO AERONAVAL = COMPLEJIDAD 3**  
**JUEGO AVANZADO 2, ESCENARIO AERONAVAL = COMPLEJIDAD 4**

### TABLERO

El juego consta de dos tableros de idénticas dimensiones, representando sendos mapas de las zonas en disputa en tierra y del Golfo respectivamente. Sobre ambos se ha superimpreso una retícula hexagonal, de forma que cada hexágono supone en la realidad una distancia de 30 km en tierra y de 18 millas náuticas (33,3567 km) en el tablero naval. En ambos mapas se señalan las fronteras entre los distintos países, los

accidentes geográficos principales y los principales objetivos militares, económicos y/o políticos (ciudades, instalaciones petrolíferas, bases aéreas y navales, etc.) que, ocupados, bombardeados o destruidos, permiten sumar **PUNTOS POLÍTICOS** que pueden proporcionar la victoria en determinadas circunstancias o contribuir a ella. En zonas no útiles para el juego, el tablero incluye **TABLAS DE COMBATE**, **MARCADORES DE TURNO**, **CLAVES DE TERRENO**, **TABLAS DE EFECTOS** y otras **AYUDAS**.

### FICHAS

Las fichas del juego, de diferente color según la nación a la que pertenezcan, representan diferentes unidades militares. Cada ficha dispone además de identificadores de nacionalidad, tipo, tamaño (en las fichas terrestres), factor de movimiento (es decir, el número de hexágonos que puede desplazarse en cada turno del juego), factor de ataque (la potencia de cada una de ellas expresada numéricamente), factor de defensa (la potencia defensiva expresada en números), alcance de las armas superficie-superficie, etc. En los apartados correspondientes de cada juego se incluyen ejemplos gráficos para mayor claridad.

### EFECTOS DEL TERRENO

Cada uno de los juegos, terrestre o aeronaval, dispone de tablas de **EFECTOS DEL TERRENO** en las que se señalan las modificaciones sobre el movimiento y sobre algunos otros factores de las unidades (fichas) que los accidentes geográficos causan y que alteran lógica-



mente a las acciones de éstas durante el juego. Como quiera que en un mismo hexágono pueden a veces coincidir dos accidentes geográficos distintos, se supone que tales hexágonos participan de ambas características, que afectarán a las fichas según el movimiento o la acción que éstas se encuentren realizando. Por ejemplo, si una unidad terrestre se desplaza a lo largo de una carretera y en alguno de los hexágonos por los que ha de pasar coincide, por ejemplo, un río, el hexágono se considerará de carretera para transitar a lo largo de ésta, pero no para cruzar la corriente fluvial. En los juegos navales se considera a todos los efectos como transitables para las unidades navales cualquier hexágono en el que aparezca alguna zona de agua, por pequeña que ésta sea. Los hexágonos de isla funcionan indistintamente como zonas de tierra o de mar, a menos que estén completamente ocupados por tierra.

## ZONAS DE CONTROL

Se entiende por zona de control a los hexágonos situados en torno a una unidad y constituidos por el alcance de sus armas. En las unidades terrestres, las zonas de control se limitan a los seis o doce hexágonos más próximos (fig. 1). En el juego naval las zonas de control se denominan ZONAS DE DETECCIÓN y pueden incluir una zona de detección

lejana (ZDL), una zona de detección media (ZDM) y una zona de detección próxima (ZDP) correspondientes básicamente a los alcances de misiles SS y SA de largo alcance, artillería divalente y misiles AA de defensa de zona y sistemas CIWS y AA cercanos. Las unidades aéreas cuentan en las versiones avanzadas de juego con zonas de detección AA y AS equivalentes a sus alcances de armas aire-aire y aire-superficie más un hexágono (fig. 2).

## SECUENCIA DE JUEGO

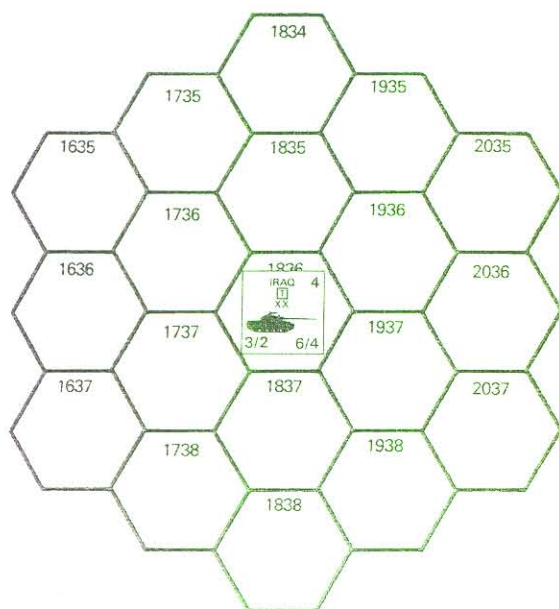
Cada jugador, una vez decidido su bando, sitúa sus fichas de acuerdo con lo señalado en el apartado correspondiente y se inicia el TURNO DE MOVIMIENTO. Pueden en él moverse, alternativamente, todas, ninguna o cualquier número de piezas disponibles, de acuerdo con sus factores de movimiento, sin más impedimento que los obligados por los factores del terreno, es decir, por las limitaciones geográficas lógicas. Las unidades aéreas no tienen ningún impedimento de movimiento. Las fichas de unidades aéreas sólo pueden permanecer inmóviles si están situadas sobre sus bases respectivas. En todos los casos iniciará el turno de movimientos el jugador iraquí, desplazando sus unidades terrestres y aéreas hacia la zona de Jorramchar.

A continuación se inicia la FASE DE LAN-

ZAMIENTO DE MISILES Y ACCIONES AÉREAS del jugador iraquí en los juegos que cuenten con tales unidades (BÁSICO 2 Y AVANZADO 2), quien podrá lanzar una, varias o todas sus unidades aéreas contra objetivos dentro de sus alcances respectivos (unidades iraníes u objetivos político-económicos). Las unidades aéreas han de situarse sobre la ficha de unidad u objetivo atacado, salvo en el caso de lanzar ataques con misiles aire-superficie. En este último supuesto, el ataque aéreo puede efectuarse desde cualquier hexágono a distancia igual o inferior al alcance de los misiles.

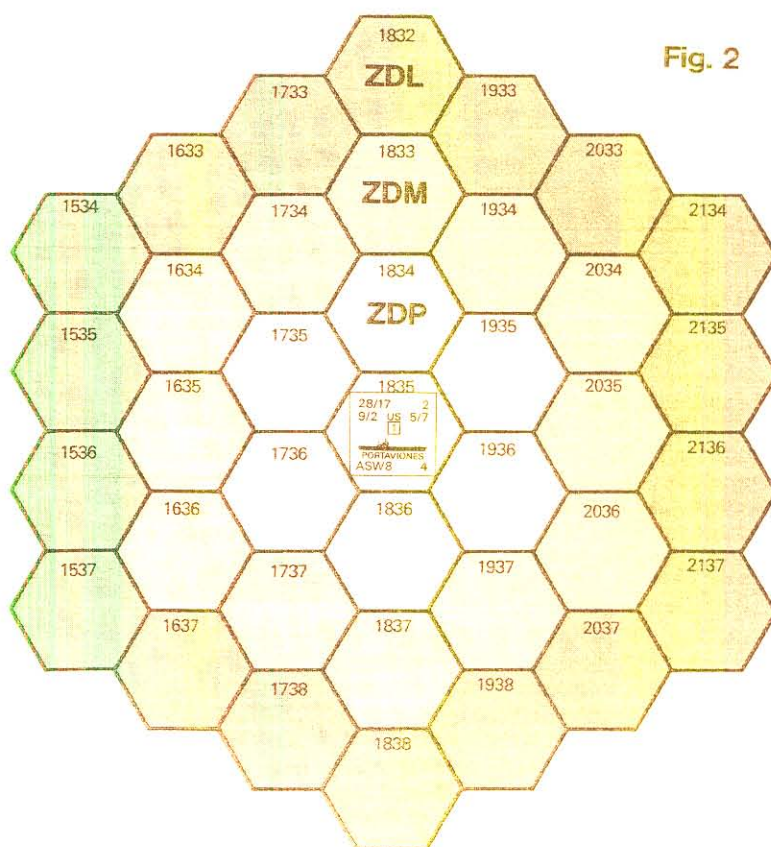
Después de que el jugador IQ haya lanzado todas sus incursiones aéreas, el jugador IN intentará la interceptación de las que desee, si dispone de suficientes unidades. Se realizarán entonces los combates aire-aire y, si procede, el jugador IR efectuará los ataques aire-suelo. El lanzamiento de misiles superficie-superficie balísticos del jugador IN se realizará a continuación y sólo podrá efectuarse contra blancos fijos: ciudades, instalaciones, fortificaciones, etc. y quedará limitado a uno cada dos turnos, hasta agotar las reservas. Una vez concluida esta fase se llevará a cabo la FASE DE COMBATE. Las unidades terrestres y aeronavales «trabadas» habrán de entrar en combate. El jugador atacante tirará los dados tras establecer la relación ATAQUE/DEFENSA y consultará las tablas. Esta relación se esta-

Fig. 1



ZONA DE CONTROL  
EN EL JUEGO AEROTERRESTRE

Fig. 2



ZONA DE DETECCIÓN  
EN EL JUEGO AERONAVAL



blece dividiendo el factor de ataque de la unidad atacante (o la suma de los mismos en el caso de ataque de varias unidades contra una sola, hasta un máximo de tres) por el factor de defensa de la unidad defensora y redondeando por abajo. En el caso de unidades defensoras iraquíes fortificadas, su valor en defensa queda multiplicado por 1,5. En las fases de ofensiva terrestre, el jugador atacante podrá asimismo efectuar preparaciones artilleras sobre las unidades «trabadas» por su ataque, es decir, las situadas en hexágonos adyacentes, si cuenta con alguna unidad de artillería en un hexágono dentro del alcance.

En las acciones aeronavales se entiende que están en contacto las unidades dentro del ÁREA DE DETECCIÓN de la unidad atacante y DENTRO del alcance de sus armas de superficie.

Una vez concluidos todos los combates por el jugador atacante, se procede a la eliminación de las fichas destruidas, la retirada de las unidades rechazadas o a señalar con los marcadores apropiados los objetivos dañados o destruidos, de acuerdo con los resultados de los combates. El jugador atacante podrá decidir qué combates lleva a cabo, pero en caso de unidades trabadas que decida no atacar, en la siguiente fase podrán ser a su vez atacadas por el contrario.

Una vez concluidas las fases de movimiento, lanzamiento de ataques aéreos y de misiles, y la fase de combate y resultados, el jugador iraní procederá de idéntica forma. El juego se desarrollará pues alternativamente, completando en cada turno cada jugador todas las fases.

A partir del turno seis, después de concluido cada turno de juego (es decir, después de que ambos jugadores hayan completado sus tres fases) se procederá al lanzamiento de un dado por jugador para determinar la incidencia de SUCESOS POLÍTICOS externos en los turnos siguientes de juego.

En los juegos navales la secuencia de movimientos será siempre en este orden: ASIGNACIÓN DE OBJETIVOS, PRIMER TURNO DE MOVIMIENTO, PRIMERA RESOLUCIÓN DE COMBATES Y RESULTADO DE LAS ACCIONES, SEGUNDO TURNO DE MOVIMIENTOS Y SEGUNDA RESOLUCIÓN DE COMBATES Y RESULTADO DE ACCIONES.

Se considera, pues, cualquier turno de juego, considerado como de 24 horas a escala de tiempos, subdividido en dos semijornadas de 12 horas, correspondientes a la mañana y la tarde. Ninguno de los contendientes podrá efectuar acciones nocturnas, pues no están previstas en el juego.

En las variantes avanzadas, con anterioridad a las fases de movimiento y con excepción del primer turno (de inicio del juego), ambos jugadores tirarán un dado para determinar el resultado de la FASE DE SUCESOS ALEATORIOS. Las unidades aéreas y navales habrán de determinar asimismo la climatología previa a las misiones, que podrá limitarlas o impedir las en caso de ser adversa.

## SIGNIFICADO Y SIMBOLOGÍA DE LAS PIEZAS

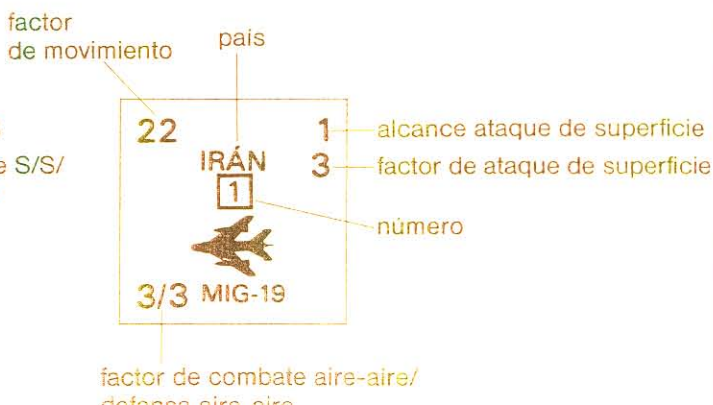
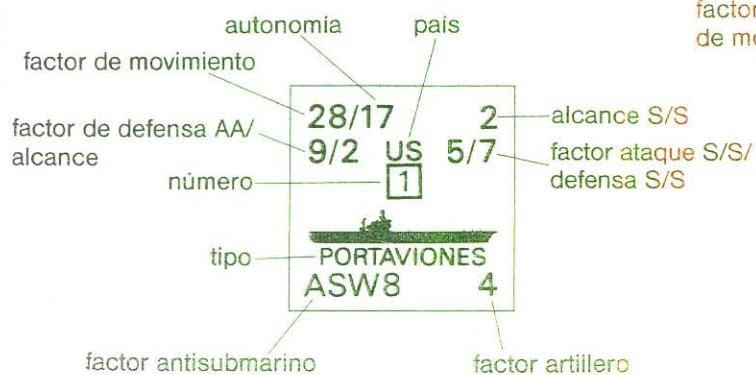
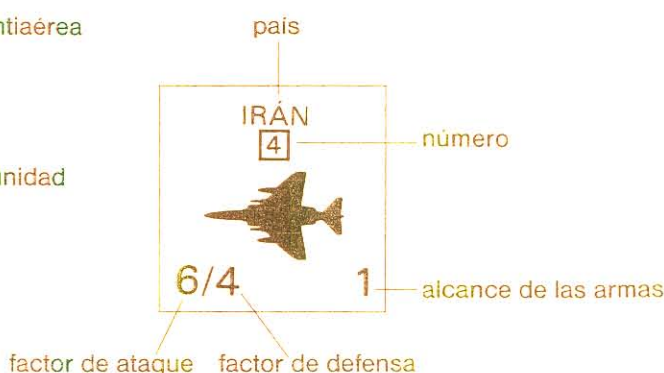
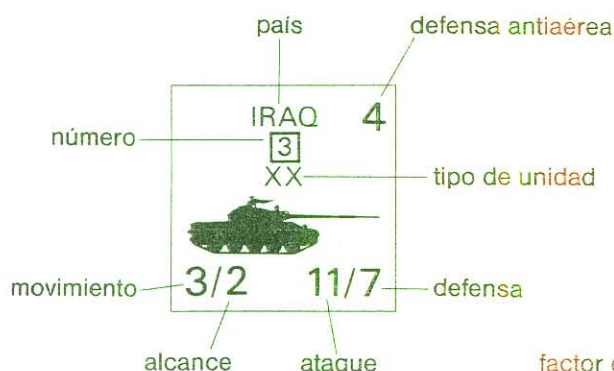
Las piezas son cuadrados de cartón troquelado en cuyas caras están impresos símbolos indicativos de las unidades que representan, así como distintos dígitos y claves que identifican los valores de los factores de ataque (FA), de defensa (FD), de movimiento (FM) y de defensa antiaérea (D A/A), así como claves de identificación (número de la unidad, tipo, etc.). En el caso de las unidades navales, estos factores pasan a ser de ataque con misiles (AM), de movimiento (FM), de defensa antiaérea (D A/A), de autonomía y de combate antisubmarino (ASW). Las unidades aéreas tienen en lugar de ello factor de ataque antisuperficie (FA), de combate aéreo (CA) y alcance. Ejemplos:

### SIMBOLOGÍA

XX = división

X = brigada

III = regimiento





# JUEGO BÁSICO 1

## ESCENARIO TERRESTRE

El JUEGO BÁSICO 1 se desarrolla sobre el tablero de mapa terrestre. Se trata de una partida táctica a nivel divisional cuya finalidad es simular los combates en torno a la zona en disputa, la desembocadura del Tigris y el Éufrates en la llamada isla de Abadán y sus zonas aledañas. No intervienen en él unidades aéreas y las reglas se han simplificado al máximo para facilitar el aprendizaje de los JUEGOS DE SIMULACIÓN.

## 1 NÚMERO DE PIEZAS Y SU SITUACIÓN

1.1 El JUEGO BÁSICO 1 se disputa con las fichas siguientes:

*Jugador iraní (IN)*

- 1 ficha de división acorazada
- 3 fichas de división mecanizada
- 7 fichas de división de infantería
- 9 fichas de división de *Pasdarán*
- 2 fichas de brigada aerotransportada
- 3 fichas de brigada de fuerzas especiales
- 5 fichas de regimientos artilleros divisionales

*Jugador iraquí (IQ)*

- 6 fichas de división acorazada
- 4 fichas de división mecanizada
- 6 fichas de división de infantería
- 2 fichas de brigada acorazada
- 3 fichas de brigada de fuerzas especiales
- 3 fichas de regimientos artilleros divisionales

Además de: 1 ficha de turno, 1 tabla marcadora de turno, 2 tablas de efectos del terreno y dos tablas de combate (las tablas están impresas en el mapa).

1.2 El jugador iraquí (IQ) sitúa dos fichas en los hexágonos de su territorio más próximos a la ciudad de Jorramchar, y las restantes en los hexágonos que prefiera. El jugador iraní (IN) sitúa sus fichas fuera del tablero, con la excepción de dos unidades de artillería, obligadamente situadas en zona fronteriza, y podrá entrarlas en el juego sucesivamente a partir del primer turno de juego por los hexágonos 3.115 a 3.119.

## 2 MOVIMIENTOS

2.1 El jugador iraquí inicia el primer turno de juego con la secuencia: MOVIMIENTO DE UNIDADES Y RESOLUCIÓN DE COMBATES. El jugador IQ responde en el primer turno con la secuencia FASE DE MOVIMIENTO DE UNIDADES Y RESOLUCIÓN DE COMBATES.

## 3 OCULTAMIENTO TERRESTRE

3.1 Toda pieza terrestre situada en una población queda oculta para todas las piezas enemigas terrestres, excepto las colocadas en hexágonos adyacentes.

3.2 Las piezas contrarias separadas por hexágonos de población o montaña quedan en ocultamiento mutuo y no pueden

dispararse. Para la determinación de la visual se utilizará una regla tendida entre los centros de los hexágonos donde se encuentren las dos unidades. Si la regla toca, aunque sea levemente, un hexágono de población o montaña, las unidades no se ven.

## 4 COMBATE

4.1 En la fase de resolución de combate, una vez completadas las PREPARACIONES ARTILLERAS si las hubiesen, pueden intervenir todas las unidades que se encuentren en disposición para hacerlo. Las condiciones necesarias son:

4.1.1 Que no se encuentren ocultas entre sí. (Una unidad oculta para una ficha enemiga puede atacar a otra que no lo esté y viceversa. Las unidades ocultas en ciudades pueden atacar pero no pueden ser atacadas a menos que las fichas atacantes estén en hexágonos inmediatos.)

4.1.2 Que se encuentren en alcance, es decir, situadas las fichas atacadas dentro del número de hexágonos señalado en las fichas atacantes como alcance de sus armas.

4.2 El ataque se realiza determinando la relación ATAQUE/DEFENSA. Se suman los FA de todas las piezas atacantes y se forma una fracción en la que el denominador es siempre el FD de la atacada. Se simplifica al máximo la fracción y se busca en la tabla correspondiente. Si no coincidiera exactamente con ninguna de las previstas en las tablas de combate SE TOMARÁ SIEMPRE LA MÁS CERCANA FAVORABLE AL DEFENSOR. Por ejemplo: Una división acorazada iraquí (FD=4) es atacada por una división de infantería iraní (FA=3). La relación es 3/4, que está entre la 1-1 y la 1-1,5 (exactamente 1-1,3). La relación que se mira en la tabla es por tanto la de 1-1,5, que es la que más favorece al atacado.

4.3 Una vez determinada la columna a consultar, el jugador atacante lanza un dado y busca el resultado en las tablas. En la intersección de la columna correspondiente a la relación de ataque/defensa (en la 1-1,5 del ejemplo) y la fila correspondiente al resultado del dado, se encuentra la RESOLUCIÓN DEL COMBATE. Un resultado D (diezmada) obligará a retirar la ficha del juego. Un resultado R1 obliga a retirar la ficha un hexágono en cualquier dirección libre. Si para retirarse una ficha hubiese de caer obligadamente, o transitar, por un hexágono controlado por otra unidad enemiga, la ficha se considerará diezmada y será retirada del tablero. Un resultado R2 es idéntico al anterior pero obliga a retirarse dos hexágonos, etc. El resultado RD significa reducir el tamaño de la ficha, que habrá de ser invertida y utilizará a partir de ese momento los valores impresos en el anverso. Dos reducciones significan la eliminación de la unidad, que se considera diezmada.

4.4 Modificaciones de los FA y FD:

4.4.1 Si el atacante está en un hexágono situado al límite de su alcance, su FA SE REDUCE A LA MITAD, ya que se considera que sólo bate a la unidad enemiga con sus armas de largo alcance.

4.4.2 Si el blanco está situado en un hexágono de población o ha conservado su posición dos turnos, su FD SE DUPLICA.

4.4.3 Una unidad obligada a retirarse como resultado de un combate no puede atacar ni moverse en una dirección distinta en el turno siguiente.

4.4.4 Los resultados NULOS no tienen ningún efecto.

## 5 EXPLOTACIÓN DEL ÉXITO

5.1 Si en la fase de resolución de combate el jugador atacante consigue hacer retirarse a la unidad enemiga DOS hexágonos, puede optar por EXPLOTAR su éxito. Para ello, ANTES de la FASE DE MOVIMIENTOS del jugador contrario, lanzará un dado. Si obtiene un SEIS, podrá perseguir a la unidad enemiga, desplazarse los dos hexágonos que les separan y volver a combatir, es decir, volver a lanzar el dado y consultar las tablas nuevamente.

## 6 REORGANIZACIÓN DE UNIDADES

6.1 Las unidades reducidas por efectos de combate pueden ser retiradas y reorganizadas. Para conseguirlo es necesario situarlas, siempre en turnos de movimiento y desplazadas de acuerdo con sus FM, a un mínimo de diez hexágonos del frente. Tras un turno de inmovilidad, el jugador que intente reorganizar una unidad lanzará un dado. Un resultado de SEIS indicará reorganización completa al nivel primitivo. La ficha podrá ser vuelta de cara hacia arriba y en el turno siguiente podrá combatir nuevamente. Un resultado de TRES indicará una reorganización incompleta. Seguirá invertida y podrá combatir en el turno siguiente, pero su FA estará igualado con el FD.

## 7 PREPARACIONES ARTILLERAS

7.1 Cuando uno de los jugadores, una vez realizada su FASE DE MOVIMIENTO, se disponga a atacar con una o más fichas a una unidad enemiga situada en zona de control, podrá optar, antes de efectuar el combate, por realizar una PREPARACIÓN ARTILLERA. Una vez realizada, podrá resolverse el combate en la forma ya explicada en el apartado 4.

7.2 La PREPARACIÓN ARTILLERA podrá llevarse a cabo antes de cada uno de los combates a resolver en una FASE DE COMBATE a condición de que las fichas atacadas se encuentren en alcance de la artillería. SIN DESPLAZARSE hasta la siguiente FASE DE MOVIMIENTO.

7.3 La preparación se resuelve como



un combate normal, es decir, mediante lanzamiento del dado y consulta de las tablas de combate. La relación ataque/defensa se establecerá mediante los FA de las fichas de artillería del atacante situadas en alcance y el FD de la ficha enemiga atacada. Los resultados máximos de estas FASES son siempre infe-

riores en un escalón a los de los combates normales. Verbigracia: Un resultado D se considerará RD; éste se considerará como R2; el R2 se considerará R1 y este último como nulo. En los casos de retirada, las unidades dispuestas para atacar se VERÁN OBLIGADAS A EXPLOTAR EL ÉXITO.

## 8 CONDICIONES DE VICTORIA

8.1 Las condiciones de victoria son la ocupación de los hexágonos de Abadán y Jorramchar para el jugador IQ durante dos turnos consecutivos. El jugador IN habrá de ocupar Basora y Bagdag durante otros tantos.

## JUEGO AVANZADO 1

### ESCENARIO AEROTERRESTRE

El JUEGO AVANZADO 1 se desarrolla sobre el tablero de mapa terrestre. Se trata de una partida táctica a nivel divisional cuya finalidad es simular los combates en torno a la zona en disputa, la desembocadura del Tigris y el Éufrates en la llamada isla de Abadán y sus zonas aledañas. Las misiones aéreas están, pues, limitadas a acciones tácticas sobre el frente y la inmediata retaguardia y no son posibles ataques ni bombardeos de las capitales respectivas. Sin embargo, el jugador iraní podrá paralizar dos unidades aéreas contrarias durante un turno de juego mediante el lanzamiento de un misil tierra-tierra del tipo «Scud». Ello obligará al jugador iraquí a realizar ataques de represalia aérea sobre la retaguardia enemiga, destinando a ello dos unidades que por tal causa no podrán intervenir en acciones tácticas durante el turno siguiente. Ni los ataques de misiles ni los de represalia tienen otros efectos sobre el juego.

### 1 NÚMERO DE PIEZAS Y SU SITUACIÓN

1.1 El JUEGO AVANZADO 1 se disputa con las fichas siguientes:

#### *Jugador iraní (IN)*

Las mismas que en el JUEGO BÁSICO 1 (véase el apartado 1.1 del mismo), más:  
6 fichas de cazabombarderos pesados  
6 fichas de cazabombarderos medios  
2 fichas de helicópteros de ataque ligeros  
5 marcadores de campos minados

#### *Jugador iraquí (IQ)*

Las mismas que en el JUEGO BÁSICO 1, más:  
4 fichas de bombarderos pesados  
5 fichas de bombarderos medios  
8 fichas de cazabombarderos medios  
3 fichas de helicópteros de ataque ligeros  
3 fichas de helicópteros de ataque pesados  
5 marcadores de campos minados

Además de: 3 fichas indicadoras de puente destruido, 5 fichas indicadoras del lanzamiento de misiles iraníes «Scud», 1 tabla marcadora del lanzamiento de los misiles citados, dos tablas de combate aire/suelo y dos de combate aire/aire. En este juego se utilizan las 2 mismas tablas de efectos del terreno y las dos de combates terrestres del JUEGO BÁSICO 1.

1.2 El jugador iraquí (IQ) sitúa dos fichas en hexágonos de su territorio lo más cercanos a la ciudad iraní de Jorramchar, y sus unidades aéreas en las bases aéreas que prefiera. El jugador iraní (IN) sitúa sus fichas de unidades aéreas en las bases que prefiera. Sus unidades terrestres y aéreas se considerarán colocadas en hexágonos cercanos a Teherán, excepción de dos fichas de artillería, situadas en los hexágonos 2.717 y 2.817.

### 2 MOVIMIENTOS

2.1 El jugador iraquí inicia el primer turno de juego con la secuencia: FASE DE ATAQUES AÉREOS, MOVIMIENTO DE UNIDADES Y RESOLUCIÓN DE COMBATES. El jugador IQ responde en el primer turno con la secuencia FASE DE ATAQUES AÉREOS, MOVIMIENTO DE UNIDADES Y RESOLUCIÓN DE COMBATES. Al iniciar la segunda tanda, el jugador IQ realizará su turno con la secuencia indicada con anterioridad en los preliminares, es decir: FASE DE MOVIMIENTO, FASE DE LANZAMIENTO DE ATAQUES AÉREOS Y MISILES Y RESOLUCIÓN DE COMBATES. Esta secuencia se generalizará a partir de ese momento.

### 3 OCULTAMIENTO TERRESTRE

3.1 Toda pieza terrestre situada en una población queda oculta para todas las piezas enemigas terrestres, excepto las colocadas en hexágonos adyacentes.

3.2 Las piezas contrarias separadas por hexágonos de población o montaña quedan en ocultamiento mutuo y no pueden dispararse. Para la determinación de la visual se utilizará una regla tendida entre los centros de los hexágonos donde se encuentren las dos unidades. Si la regla toca, aunque sea levemente, un hexágono de población o montaña, las unidades no se ven.

3.3 La regla 3.2 queda sin efecto si uno de los jugadores dispone de reconocimiento aéreo. La condición previa es el sobrevuelo de una unidad RECO sobre el hexágono enemigo. Si una unidad está en contacto con otra enemiga, puede solicitar apoyo aéreo a las unidades aéreas de cazabombardeo situadas dentro del alcance o a unidades terrestres situadas en hexágonos contiguos al del enemigo, aunque se encuentren en la condición 3.2.

### 4 COMBATE

4.1 En la fase de resolución de combate, una vez completados los ATAQUES AÉREOS Y DE MISILES o las PREPARACIONES ARTILLERAS si las hubiesen, pueden intervenir todas las unidades que se encuentren en disposición para hacerlo. Las condiciones necesarias son:  
4.1.1 Que no se encuentren ocultas entre sí. (Una unidad oculta para una ficha enemiga puede atacar a otra que no lo esté y viceversa. Las unidades ocultas en ciudades pueden atacar, pero no pueden ser atacadas a menos que las fichas atacantes estén en hexágonos inmediatos.)

4.1.2 Que se encuentren en alcance, es decir, situadas las fichas atacadas dentro del número de hexágonos señalado en las fichas atacantes como alcance de sus armas

4.2 El ataque se realiza determinando la relación ATAQUE/DEFENSA. Se suman los FA de todas las piezas atacantes y se forma una fracción en la que el denominador es siempre el FD de la atacada. Se simplifica al máximo la fracción y se busca en la tabla correspondiente. Si no coincidiera exactamente con ninguna de las previstas en las tablas de combate SE TOMARÁ SIEMPRE LA MÁS CERCANA FAVORABLE AL DEFENSOR. Por ejemplo: Una división acorazada iraquí (FD=4) es atacada por una división de infantería iraní (FA=3). La relación es 3/4, que está entre la 1-1 y la 1-1,5 (exactamente 1-1,3). La relación que se mira en la tabla es por tanto la de 1-1,5, que es la que más favorece al atacado.

4.3 Una vez determinada la columna a consultar, el jugador atacante lanza un dado y busca el resultado en las tablas. En la intersección de la columna correspondiente a la relación de ataque/defensa (en la 1-1,5 del ejemplo) y la fila correspondiente al resultado del dado, se encuentra la RESOLUCIÓN DEL COMBATE. Un resultado D (diezmada) obligará a retirar la ficha del juego. Un resultado R1 obliga a retirar la ficha un hexágono en cualquier dirección libre. Si para retirarse una ficha hubiese de caer obligadamente, o transitar, por un hexágono controlado por otra unidad enemiga, la ficha se considerará diezmada y será retirada del tablero. Un resultado R2 es idéntico al anterior pero obliga a retirarse dos hexágonos, etc. El resultado RD significa reducir el tamaño de la ficha, que habrá de ser invertida y utilizará a



partir de ese momento los valores impresos en el anverso. Dos reducciones significan la eliminación de la unidad, que se considera diezmada.

#### 4.4 Modificaciones de los FA y FD:

4.4.1 Si el atacante está en un hexágono situado al límite de su alcance, su FA SE REDUCE A LA MITAD, ya que se considera que sólo bate a la unidad enemiga con sus armas de largo alcance.

4.4.2 Si el blanco está situado en un hexágono de población o ha conservado su posición dos turnos, su FD SE DUPLICA.

4.4.3 Una unidad obligada a retirarse como resultado de un combate no puede atacar ni moverse en una dirección distinta en el turno siguiente.

4.4.4 Los resultados NULOS no tienen ningún efecto.

### 5 EXPLOTACIÓN DEL ÉXITO

5.1 Si en la fase de resolución de combate el jugador atacante consigue hacer retirarse a la unidad enemiga DOS hexágonos, puede optar por EXPLOTAR su éxito. Para ello, ANTES de la FASE DE MOVIMIENTOS del jugador contrario, lanzará un dado. Si obtiene un SEIS, podrá perseguir a la unidad enemiga, desplazarse los dos hexágonos que les separan y volver a combatir, es decir, volver a lanzar el dado y consultar las tablas nuevamente.

### 6 REORGANIZACIÓN DE UNIDADES

6.1 Las unidades reducidas por efectos de combate pueden ser retiradas y reorganizadas. Para conseguirlo es necesario situarlas, siempre en turnos de movimiento y desplazadas de acuerdo con sus FM, a un mínimo de diez hexágonos del frente. Tras un turno de inmovilidad, el jugador que intente reorganizar una unidad lanzará un dado. Un resultado de SEIS indicará reorganización completa al nivel primitivo. La ficha podrá ser vuelta de cara hacia arriba y en el turno siguiente podrá combatir nuevamente. Un resultado de TRES indicará una reorganización incompleta. Seguirá invertida y podrá combatir en el turno siguiente, pero su FA estará igualado con el FD.

### 7 PREPARACIONES ARTILLERAS

7.1 Cuando uno de los jugadores, una vez realizada su FASE DE MOVIMIENTO, se disponga a atacar con una o más fichas a una unidad enemiga situada en zona de control, podrá optar, antes de efectuar el combate, por realizar una PREPARACIÓN ARTILLERA. Una vez realizada, podrá resolverse el combate en la forma ya explicada en el apartado 4.

7.2 La PREPARACIÓN ARTILLERA podrá llevarse a cabo antes de cada uno de los combates a resolver en una FASE DE COMBATE a condición de que las

fichas atacadas se encuentren en alcance de la artillería, SIN DESPLAZARSE hasta la siguiente FASE DE MOVIMIENTO.

7.3 La preparación se resuelve como un combate normal, es decir, mediante lanzamiento del dado y consulta de las tablas de combate. La relación ataque/defensa se establecerá mediante los FA de las fichas de artillería del atacante situadas en alcance y el FD de la ficha enemiga atacada. Los resultados máximos de estas FASES son siempre inferiores en un escalón a los de los combates normales. Verbigracia: Un resultado D se considerará RD; éste se considerará como R2; el R2 se considerará R1 y este último como nulo. En los casos de retirada, las unidades dispuestas para atacar se VERÁN OBLIGADAS A EXPLOTAR EL ÉXITO.

### 8 COMBATES AIRE-AIRE Y AIRE-SUELO

8.1 Las unidades aéreas pueden combatir entre sí o con las unidades de superficie. Pueden asimismo atacar blancos fijos como poblaciones, instalaciones petroleras, puertos, etc. En ningún caso pueden ser, sin embargo, atacadas por unidades de superficie. En el supuesto de que sus bases sean atacadas, éstas se consideran destruidas si permanecen ocupadas por una ficha enemiga. Las unidades aéreas se retirarán a otra base y pierden un turno de juego.

8.2 Los combates aire-aire se resuelven durante la fase de lanzamiento de ataques aéreos y de misiles. Para ello se establece, como en el caso terrestre, la relación ATAQUE/DEFENSA mediante la suma de los FA de las unidades interceptadoras y la fracción con el FD de las atacadas (interceptadas). Nuevamente el dado y la consulta de las TABLAS DE COMBATE AÉREO.

8.3 Los resultados de los combates aire-aire pueden ser: nulos, sin efecto; reducción, con inversión de la ficha interceptada, y melée, con resultado de obligar a retirar la ficha y no proceder al ataque aire-suelo.

8.4 Una vez determinados los resultados de los combates aire-aire, el jugador atacante procederá a efectuar los ataques a superficie con las fichas no obligadas a retirarse, utilizando para ello los FA originales si el resultado fue nulo o los FA del reverso, si el resultado obligaba a la reducción.

8.5 Las unidades aéreas reducidas por dos veces consecutivas serán inmovilizadas un turno de juego y habrá de esperar a que, a partir del turno seis, la FASE DE SUCESOS POLÍTICOS les permita recuperar la actividad (si se produce el suceso OBTENCIÓN DE ARMAS EN EL EXTERIOR), pero SIEMPRE con su valor reducido.

8.6 Las unidades aéreas no pueden realizar más que UN ataque aire/suelo

por turno de juego y han de regresar a sus bases de partida para poder volver a actuar en el turno siguiente. El regreso se efectúa DE FORMA AUTOMÁTICA, sin necesidad de esperar al desarrollo de los combates terrestres.

8.7 Las unidades iraníes aéreas, como resultado de deficiencias técnicas de asistencia y escasez de repuestos, ANTES de despegar habrán de comprobar su DISPONIBILIDAD mediante el lanzamiento de un dado. Un SEIS y un TRES les permiten despegar con efectivos plenos. Los demás resultados reducen su FA a la mitad, pero NO REDUCEN la unidad.

8.8 La interceptación se considerará EFICAZ mediante un resultado de SEIS o TRES. En ese caso, se realiza el combate aire-aire. Un CINCO permite la interceptación tardía y en ese caso se realiza primero el ataque aire-suelo y luego los combates aire-aire. Los demás resultados impiden la interceptación y NO se realizarán los combates aire-aire.

8.9 Los combates aire-suelo se determinan consultando de la forma ya establecida las tablas, tras establecer la fracción ATAQUE/DEFENSA, en la que el denominador será el factor D/A de las fichas terrestres. Las ciudades y objetivos fijos cuentan con un D/A de 6, excepto Bagdad, que lo tiene de 8.

8.10 El reconocimiento aéreo puede ser realizado por cualquier unidad aérea de caza o bombardeo. Basta para ello que lo permita su alcance y así lo declare el jugador. En un turno de juego sólo puede realizarse una misión, por lo que las unidades declaradas en cada turno como en misión de reconocimiento habrán de permanecer inmovilizadas a otros efectos. El reconocimiento anula las condiciones de ocultamiento terrestre fijadas en el apartado 3.

### 9 ATAQUES CON MISILES

9.1 El jugador IN podrá lanzar de forma alternada (un turno sí, otro no) un misil «Scud» sobre Bagdad. Estos ataques no tienen otro efecto que inmovilizar dos unidades aéreas cualesquiera —de caza o bombardeo— del jugador IQ durante el turno siguiente. Se considera que tales unidades realizan «ataques de represalia» sobre Teherán.

9.2 Los ataques de misiles —y los de «represalia»— no tienen efectos sobre el juego, ni consiguen puntos de victoria.

9.3 Para realizar un ataque, el jugador IN declara tal misión durante su FASE DE ATAQUES AÉREOS Y DE MISILES de su turno de juego EXCEPTO durante los tres primeros turnos. Los señalará con un marcador (ficha) sobre el lugar señalado del tablero.

9.4 Sólo podrá lanzarse un «Scud» por turno ALTERNATIVO y las reservas de tales misiles quedan limitadas a CINCO misiles.



## 10 ATAQUE A PUENTES Y OLEODUCTOS

10.1 Los puentes y oleoductos pueden ser también objeto de ataques y destrucciones, tanto terrestres como aéreos. En el caso de los puentes, éstos cuentan con un factor D A/A como el de Bagdad, es decir, de 8, que se utiliza si son atacados por la aviación. Las unidades terrestres pueden destruir un puente dentro de alcance declarándolo durante la fase de movimiento. La destrucción de un puente se indicará con una de las fichas apropiadas.

Para el caso de los oleoductos (marcados de color verde en el tablero) las condiciones de destrucción son las mismas, salvo que su factor D A/A contra ataques aéreos es de sólo 4. Los oleoductos cortados se consideran reparados de forma automática una vez transcurrido ese turno, siempre que la interrupción de los mismos se encuentre en zona propia. La destrucción de un tramo de oleoducto se marcará con una ficha indicadora, que se retirará al terminar el turno. Un oleoducto sólo puede cortarse una vez en cada turno.

## 11 FASE DE SUCESOS ALEATORIOS

11.1 Durante las fases de sucesos aleatorios, los dos jugadores habrán de: 1) determinar la MORAL de sus unidades atacadas; 2) determinar el TIEMPO METEOROLÓGICO previo a los ataques.

11.2 Para determinar la MORAL de una unidad atacada, se lanzará un dado, con los siguientes resultados: 1 y 2, moral muy alta; 3 y 4, moral media; 5 y 6, moral baja. El procedimiento se repetirá tantas veces como unidades atacadas tenga cada jugador.

11.3 Las unidades con MORAL BAJA sufren un resultado en sus combates superior en un escalón a los de la tabla de combate. Por ejemplo, una unidad que habría de quedar reducida, queda

ahora diezmada. Las unidades con MORAL MEDIA no sufren ninguna alteración en los resultados de los combates. Las unidades con MORAL ALTA obtienen una bonificación de un escalón en la tabla de combate, que ahora pasa a ser el valor inmediato inferior. Así, una unidad que debería haber retrocedido 2 hexágonos, ahora sólo debe retirarse uno.

11.4 Para determinar el tiempo climático, cada jugador lanza un dado antes de iniciar cada turno completo. Un resultado de 6 inmoviliza por mal tiempo un tercio de las unidades aéreas del jugador afectado y sus unidades pierden un punto en el factor de movimiento.

## 12 FASE DE SUCESOS POLÍTICOS

12.1 Al final de un turno completo de juego, uno de los dos jugadores lanzará un dado para determinar los SUCESOS POLÍTICOS exteriores que afectarán al turno de juego inmediato. Un resultado de 1 significa que se han abierto los mercados internacionales de armas para ambos contendientes, lo que repercute en la recuperación del valor pleno de todas las unidades reducidas, que tiene lugar de forma inmediata. Un resultado de 3 supone la imposición de un embargo de armas sobre ambos contendientes, de modo que pierden la posibilidad de recuperar las unidades reducidas según se explica en el apartado 6. Finalmente, un resultado de 5 significa la entrada en vigor de un alto el fuego propiciado por la ONU. El jugador que lo respeta recupera al turno siguiente y de forma automática sus unidades reducidas. Por el contrario, si un jugador prefiere no hacer caso a la mediación internacional, al turno siguiente padecerá un embargo de armas, sea cual fuere el resultado de la fase de SUCESOS POLÍTICOS correspondiente a ese turno. Si ambos jugadores deciden aceptar el alto el fuego, el turno de juego siguiente sólo es utilizable para recuperación y reorganización de unidades, y las fichas pue-

den resituarse en el tablero (según sus factores de movimiento), pero no combatir. Si un jugador acepta el alto el fuego y es atacado por el contrario, que se opone al mandato internacional, puede defenderse y entonces se aplican las sanciones y bonificaciones citadas más arriba para este caso. Los demás resultados (2, 4 y 6) se consideran nulos.

## 13 CONDICIONES DE VICTORIA

13.1 Las condiciones de victoria son la consecución de 300 PUNTOS POLÍTICOS mediante la acumulación de éstos o la ocupación de los hexágonos de Abadán y Jorramchar para el jugador IQ durante dos turnos consecutivos. El jugador IN habrá de ocupar Basora y Bagdad durante otros tantos.

13.2 La tabla de puntos políticos es la siguiente:

Cada corte de un oleoducto: 50 puntos  
Ocupación de una sola de las ciudades indicadas en 13.1: 50 puntos  
Respetar un alto el fuego (véase 12.1): 50 puntos  
No respetar un alto el fuego: RESTA 50 puntos

## UTILIZACIÓN DE LAS TABLAS DE COMBATE

Los resultados impresos en las tablas de combate utilizadas en los juegos BÁSICO 1 y AVANZADO 1 significan lo siguiente:

AR: atacante rechazado  
ARD: atacante reducido  
AR1: atacante retrocede 1 hexágono  
AR2: atacante retrocede 2 hexágonos  
DRD: defensor reducido  
DR1: defensor retrocede 1 hexágono  
DR2: defensor retrocede 2 hexágonos  
DD: defensor diezmado  
M: *melée*

Los guiones indican combates nulos

## JUEGO BÁSICO 2

### ESCENARIO AERONAVAL

El JUEGO BÁSICO 2 se desarrolla sobre el tablero de mapa del Golfo. Se trata de una partida táctica a nivel de unidades navales cuya finalidad es simular los combates en las aguas de este mar interior. Intervienen en el mismo unidades navales y aéreas, así como el tráfico civil de petroleros. Naturalmente, el número de unidades se ha reducido a las fácilmente utilizables sobre un tablero de juego. La finalidad de ambos jugadores es la de lograr la victoria mediante la consecución de ciertos objetivos estratégicos: para el iraní, cuyo petróleo puede transitar por oleoducto hasta Siria y desde allí ser comercializado, la intención es detener el embarque de crudo iraní mediante la destrucción de los ter-

minales de embarque iraníes y/o la paralización de su tráfico petrolero. Para el jugador iraní, que no puede paralizar las exportaciones de crudo enemigas, se trata más bien de represaliar al tráfico neutral (considerado en el juego como iraquí) para que su contrario se vea obligado a destinar sus escasas fuerzas navales y su potente aviación a la protección del mismo, impidiéndole por tanto la consecución de sus objetivos.

### ZONAS DE CONTROL

En el JUEGO BÁSICO 2 y en su variante más compleja, AVANZADO 2, las unidades ejercen zonas de control sobre los hexágonos más inmediatos, según un criterio que las considera ZONAS DE

DETECCIÓN. Como en toda zona de control, las fichas que se encuentren en ellas quedan obligadas a combatir. En el caso de las unidades aéreas, sus ZONAS DE DETECCIÓN se igualan al alcance de sus armas aire/superficie más DOS hexágonos. Es decir, que si una unidad dispone de un alcance de 2 hex, su zona de detección es 4 hex. Las unidades navales disponen de tres zonas de detección: la ZONA DE DETECCIÓN LEJANA es igual al alcance de sus MISILES S/S (si los tiene) más un hex. En caso de no disponer de ellos, contará con una ZONA DE DETECCIÓN MEDIA igual al alcance de su artillería divalente (las piezas utilizables como antibuque y como antiaéreas) más un hex. La zona de DETECCIÓN PRÓXIMA es igual al alcance de sus armas A/A tipo CIWS o sus mis-



des S/A cercanos. Existirán pues unidades que contarán con las tres zonas de detección y otras que sólo dispondrán de dos de ellas o de únicamente la cercana. La única característica diferencial de estas zonas de control es que las unidades DETECTADAS, es decir, situadas en ellas, podrán evitar el combate si cambian de rumbo ANTES de entrar en los alcances de las armas de la unidad contraria y cuentan con velocidad suficiente. La posición y rumbo de las unidades detectadas PUEDEN SER COMUNICADOS a otras unidades.

## EFFECTOS DEL TERRENO

Las unidades aéreas, obviamente, pueden situarse sólo sobre los hex considerados bases aéreas, pero durante su movimiento no sufren ningún tipo de efecto del terreno sobre ellas. Las unidades navales sólo pueden desplazarse sobre los hex de mar, aunque un hex que se halle parcialmente sobre tierra también es considerado hex de mar. Las islas son consideradas hex de mar y de tierra al mismo tiempo. Las unidades navales que naveguen por hex costeros (todos aquellos que tengan características de tierra y mar al mismo tiempo) carecen de ZONAS DE DETECCIÓN. Las unidades navales cuyo turno de movimiento se agote (esto es, cuya autonomía sea inferior a los turnos de movimiento realizados por esa unidad) antes de regresar a una base naval propia o amiga, se considerarán al paio y, si no reciben ayuda de otra unidad propia, en el turno siguiente se darán por destruidas.

## 1 NÚMERO DE PIEZAS Y SU SITUACIÓN

1.1 El JUEGO BÁSICO 2 se disputa con las fichas siguientes:

*Jugador iraní (IN)*

- 1 ficha de destructores
- 2 fichas de fragatas
- 1 ficha de corbetas
- 2 fichas de lanchas rápidas lanzamisiles
- 5 fichas de lanchas fuera borda
- 9 fichas de petroleros
- 1 ficha de helicópteros de ataque AB.212
- 1 ficha de cazabombarderos MiG-19
- 1 ficha de aviones de reconocimiento P-3 Orion

*Jugador iraquí (IQ)*

- 1 ficha de fragatas
- 2 fichas de lanchas torpederas
- 4 fichas de lanchas rápidas lanzamisiles
- 9 fichas de petroleros
- 1 ficha de helicópteros Super Frelon con misiles Exocet
- 1 ficha de cazabombarderos Mirage F1
- 1 ficha de cazabombarderos Mirage F1 con misiles Exocet

Además de: 1 tabla marcadora de turnos, 2 tablas de ataque a petroleros, 2 tablas de efectos meteorológicos, 2 tablas de combates aire/superficie y 2 tablas de combates superficie/superficie (todas las tablas están impresas en el plano).

1.2 El jugador iraquí (IQ) sitúa sus fichas aéreas en el hexágono de base aérea de que dispone y sus unidades navales se consideran situadas en la correspondiente base naval.

1.3 El jugador iraní (IN) hace lo propio con las suyas, colocándolas en sus tres bases aéreas. Las unidades navales se consideran situadas en sus bases navales.

1.4 Las fichas de petroleros de ambos habrán de navegar, en lotes máximos de tres, a lo largo del Golfo hasta atravesar el estrecho de Ormuz. Una vez sobrepasada esta zona, esperarán un turno completo (dos fases de movimientos) antes de iniciar el regreso en lastre. Si consiguen llegar a las terminales de embarque, esperarán nuevamente un turno completo antes de volver a navegar.

## 2 MOVIMIENTOS Y SECUENCIA DE JUEGO

2.1 Los movimientos de ambos jugadores son simultáneos. Para ello cada uno anotará en secreto el rumbo (de acuerdo con la rosa de los vientos representada en el tablero), hexágono de partida (obligadamente una base naval para los buques o aérea para las aeronaves) y el de conclusión (obligadamente otra base naval para los buques con autonomía de un solo turno), y las misiones a realizar. Los petroleros anotarán su número, hexágono de partida y rumbo.

2.2 Una vez anotados los movimientos, los jugadores calcularán la situación de las unidades en movimiento al FINAL DEL TURNO DE MAÑANA, es decir, a la mitad de su velocidad. Por ejemplo, si una unidad tiene una velocidad de 12 hexágonos, su posición a seis hexágonos del de partida. Allí situarán las fichas, de acuerdo con las anotaciones respectivas que habrán de leer y posicionar de una en una y alternativamente.

2.3 Una vez situadas las fichas, se iniciará el PRIMER TURNO DE COMBATES, si se encontrasen unidades trabadas, es decir, situadas en zonas de detección. Las fichas «detectadas» no podrán continuar sus movimientos previstos, ni cambiarlos, sin resolver los combates.

2.4 Concluidos los combates si los hubiera y procedido a los resultados de los mismos, se iniciará el segundo TURNO o TURNO DE TARDE. Los movimientos declarados se habrán de completar, a menos que los efectos de combate los obliguen a modificar. Ambos jugadores podrán a su vez solicitar ayudas (apoyo aéreo y/o escolta/socorro naval) que podrán efectuarse en el SEGUNDO TURNO de movimientos si las unidades aéreas se encuentran en estado de disponibilidad y/o si las navales se encuentran en alcance y cuentan con la velocidad necesaria.

2.5 A continuación se volverán a desarrollar los combates de las unidades trabadas (situadas en hexágonos de detección) y, una vez concluidos, se iniciará el movimiento siguiente, procediendo como en 2.1. Los desplazamientos y misiones de más de un TURNO DIARIO (con sus respectivas fases de mañana y tarde) podrán continuar en la forma convencional, pudiendo los jugadores cambiar sus rumbos y/o misiones por causas externas: detección de unidades enemigas y/o petroleros, solicitudes de socorro y/o ayuda, etc.

## 3 COMBATES AIRE/SUPERFICIE

3.1 Las unidades aéreas sólo podrán realizar misiones aire/superficie antibuque y para ello habrán de sobrevolar necesariamente los hexágonos de los blancos, a menos de tratarse de aviones o helicópteros armados con misiles, en cuyo caso se considerarán con una zona de detección igual al alcance de los misiles más DOS hexágonos. Así, una unidad de Mirage F1-Exocet tendrá un alcance de 2 hexágonos y una de detección, de 4. Todo objetivo enemigo situado dentro de ese alcance puede ser atacado EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE EL MOVIMIENTO DE LA UNIDAD AÉREA, y los detectados pero fuera del alcance durante toda la autonomía de la unidad, se considerarán «fijados», es decir, su posición puede ser comunicada a otras unidades aéreas o navales para que se dirijan contra él. Estas unidades no habrán de realizar sus movimientos de la forma usual, ya que podrán iniciarlo al comienzo de la SEGUNDA FASE DE MOVIMIENTOS y sus objetivos no han de ser anotados ni comunicados.

3.2 Los combates aire/superficie se consideran, como los superficie/superficie, simultáneos, de forma que ambos jugadores lanzan sus dados respectivos y se aplican ambos resultados de combate. Puede resultar así la destrucción mutua de las dos unidades. Para determinarlos se aplica como siempre la relación ataque/defensa, que, en el caso que nos ocupa, será distinta para cada jugador: el aéreo utilizará su FA contra la D A/A del contrario y éste la D A/A contra el FD de la unidad aérea. Se consultarán las tablas respectivas y se realizarán los resultados. Un resultado D en el Combate A/S se interpreta como destrucción de la unidad naval. Un resultado RD obliga a invertir la ficha y reducirla a sus nuevos valores. En los combates S/A un resultado R obliga a la unidad aérea a ser invertida y utilizar a partir de ese momento sus nuevos valores. Una unidad reducida no puede ser reducida por segunda vez y se considera destruida.

## 4 ATAQUES A PETROLEROS

4.1 Los petroleros, una vez desvelada su posición, pueden ser atacados por otras unidades aéreas o navales, pero no por otros petroleros. Los petroleros escoltados no pueden ser atacados sin antes resolver los combates con su es-



colita. Los resultados de estos combates serán de efecto inmediato y si la escolta es puesta fuera de combate (con un resultado D, destrucción) los petroleros podrán ser atacados durante ese mismo turno de COMBATES, antes del siguiente de movimiento. Un resultado nulo o RD (reducción) permitirá el ataque contra el petrolero escoltado en el TURNO SIGUIENTE de combate.

4.2 Los petroleros carecen de D A/A (defensa antiaérea) y de ART (artillería), a menos que estén escoltados, aunque su escolta haya quedado reducida como resultado de combates. En los ataques contra petroleros escoltados contará como D A/A y ART la de su escolta (se aplicarán los valores reducidos si la escolta lo fue como resultado de combate).

4.3 En el caso de petroleros sin escolta se aplicarán las tablas de ATAQUE A PETROLEROS, independientemente de si la unidad atacante es naval o aérea. En todos los demás casos se utilizarán las de combate que correspondan, es decir, A/S, S/A o S/S.

## 5 COMBATE DE SUPERFICIE

5.1 Las unidades navales podrán combatir contra otras unidades navales que se encuentren en su zona de detección, determinada por el alcance de sus misiles S/S más un hex, de su artillería divalente más un hex o, en el peor de los casos, por DOS hex.

5.2 El ataque se realiza determinando la relación ATAQUE/DEFENSA. Se suman los FA de todas las piezas atacantes y se forma una fracción en la que el denominador es siempre el FD de la atacada. Se simplifica al máximo la fracción y se busca en la tabla correspondiente. Si no coincidiera exactamente con ninguna de las previstas en las tablas de combate SE TOMARÁ SIEMPRE LA MÁS APROXIMADA. En caso de que se encontrase entre dos valores se escogerá la que más favorezca al defensor. El atacante lanza un dado y busca el resultado en las tablas. En la intersec-

ción de la columna correspondiente a la relación de ataque/defensa y la fila correspondiente al resultado del dado, se encuentra la RESOLUCIÓN DEL COMBATE. Un resultado D (destruida) obligará a retirar la ficha del juego. Un resultado DR obliga a retirar la ficha atacada la mitad de su autonomía en hexágonos en cualquier dirección libre. Si para retirarse una ficha hubiese de caer obligadamente, o transitar, por un hexágono controlado por otra unidad enemiga, la ficha se considerará destruida y será retirada del tablero. El resultado RD significa reducir el tamaño de la ficha, que habrá de ser invertida y utilizará a partir de ese momento los valores impresos en el anverso. Dos reducciones significan la eliminación de la unidad, que se considera destruida. El resultado AR obliga al atacante a retirarse en iguales circunstancias que el resultado DR para la atacada; ARD significa que el atacante queda reducido.

5.3 Para combatir con la artillería se utiliza también la tabla de combate superficie/superficie: el valor artillero de la pieza atacante se contrasta con el factor de defensa de superficie de la atacada y se establece la relación como en los supuestos anteriores.

## 6 PERSECUCIÓN DE UNIDADES EN RETIRADA

6.1 Si en la fase de resolución de combate el jugador atacante consigue hacer retirarse a la unidad enemiga, puede optar por EXPLOTAR su éxito. Para ello, ANTES de la FASE DE MOVIMIENTOS del jugador contrario, lanzará un dado. Si obtiene un SEIS, podrá perseguir a la unidad enemiga, desplazarse los hexágonos que les separan (si dispone de autonomía suficiente) y volver a combatir, es decir, volver a lanzar el dado y consultar las tablas nuevamente.

## 7 REORGANIZACIÓN DE UNIDADES

7.1 Las unidades reducidas por efectos de combate pueden ser retiradas y reorganizadas. Para conseguirlo es ne-

cesario situarlas, siempre en turnos de movimiento y desplazadas de acuerdo con sus FM, en una base aérea o naval. Tras un turno de inmovilidad, el jugador que intente reorganizar una unidad lanzará un dado. Un resultado de SEIS indicará reorganización completa al nivel primitivo. La ficha podrá ser vuelta de cara hacia arriba y en el turno siguiente podrá combatir nuevamente. Un resultado de TRES indicará una reorganización incompleta. Seguirá invertida y podrá combatir en el turno siguiente, pero su FA estará igualado con el FD.

## 8 CLIMATOLOGÍA

8.1 Antes de iniciar cualquier movimiento de partida desde un hex base (aérea o naval), los jugadores pueden optar (a voluntad siempre que el acuerdo se haya tomado antes de iniciar el juego) por determinar la situación meteorológica de una misión, lanzando para ello un dado. Las limitaciones que las condiciones meteo pueden ocasionar a las operaciones de AMBOS jugadores quedarán determinadas por la TABLA METEO, según el resultado de la tirada. Si el resultado de la consulta determina IMPOSIBILIDAD DE OPERAR, ambos jugadores emplearán el TURNO en reorganizar unidades, salvo en el caso del movimiento inicial, en el que tal resultado se considerará nulo y volverá a repetirse la tirada tantas veces sea necesario hasta obtener uno que permita operar cualesquiera sean las limitaciones.

## 9 CONDICIONES DE VICTORIA

9.1 Las condiciones de victoria son:

Para ambos jugadores: destruir seis o más petroleros del contrario; o que al comienzo de un turno determinado un jugador haya conseguido destruir cinco y reducir tres petroleros enemigos; o que un jugador logre cerrar de tal forma el estrecho de Ormuz que no transite por él ningún petrolero enemigo durante tres turnos completos consecutivos o cinco turnos completos alternos.

# JUEGO AVANZADO 2

## ESCENARIO AERONAVAL

El JUEGO AVANZADO 2 se desarrolla sobre el tablero de mapa del Golfo. Se trata de una partida táctica a nivel de unidades navales cuya finalidad es simular los combates en las aguas de este mar interior. Intervienen en el mismo unidades navales y aéreas, así como el tráfico civil de petroleros. Naturalmente, el número de unidades se ha reducido a las fácilmente utilizables sobre un tablero de juego. La finalidad de ambos jugadores es la de lograr la victoria mediante la consecución de ciertos objetivos estratégicos: para el iraquí, cuyo petróleo puede transitar por oleoducto hasta Siria y desde allí ser comercializado, la inten-

ción es detener el embarque de crudo iraní mediante la destrucción de los terminales de embarque iraníes y/o la paralización de su tráfico petrolero. Para el jugador iraní, que no puede paralizar las exportaciones de crudo enemigas, se trata más bien de represaliar al tráfico neutral (considerado en el juego como iraquí) para que su contrario se vea obligado a destinar sus escasas fuerzas navales y su potente aviación a la protección del mismo, impidiéndole por tanto la consecución de sus objetivos.

La intervención de unidades estadounidenses y soviéticas (consideradas respectivamente como fichas del jugador IQ y del IN, a menos que intervengan cuatro jugadores, en cuyo caso pueden

ser independientes pero siempre ALIADOS respectivos de los indicados) sólo podrá producirse a partir del octavo turno de juego, a menos que se produzcan determinadas circunstancias, indicadas más abajo.

## ZONAS DE CONTROL

En el JUEGO BÁSICO 2 y en su variante más compleja, AVANZADO 2, las unidades ejercen zonas de control sobre los hexágonos más inmediatos, según un criterio que las considera ZONAS DE DETECCIÓN. Como en toda zona de control, las fichas que se encuentren en ellas quedan obligadas a combatir. En el caso de las unidades aéreas, sus ZONAS



DE DETECCIÓN se igualan al alcance de sus armas aire/superficie más DOS hexágonos. Es decir, que si una unidad dispone de un alcance de 2 hex, su zona de detección es 4 hex. Las unidades navales disponen de tres zonas de detección: la ZONA DE DETECCIÓN LEJANA es igual al alcance de sus MISILES S/S (si los tiene) más un hex. En caso de no disponer de ellos contará con una ZONA DE DETECCIÓN MEDIA igual al alcance de su artillería divalente (las piezas utilizables como antibuque y como antiaéreas) más un hex. La zona de DETECCIÓN PRÓXIMA es igual al alcance de sus armas A/A tipo CIWS o sus misiles S/A cercanos. Existirán pues unidades que contarán con las tres zonas de detección y otras que sólo dispondrán de dos de ellas o de únicamente la cercana. La única característica diferencial de estas zonas de control es que las unidades DETECTADAS, es decir, situadas en ellas, podrán evitar el combate si cambian de rumbo ANTES de entrar en los alcances de las armas de la unidad contraria y cuentan con velocidad suficiente. La posición y rumbo de las unidades detectadas PUEDEN SER COMUNICADOS a otras unidades.

## EFFECTOS DEL TERRENO

Las unidades aéreas, obviamente, pueden situarse sólo sobre los hex considerados bases aéreas, pero durante su movimiento no sufren ningún tipo de efecto del terreno sobre ellas. Las unidades navales sólo pueden desplazarse sobre los hex de mar, aunque un hex que se halle parcialmente sobre tierra también es considerado hex de mar. Las islas son consideradas hex de mar y de tierra al mismo tiempo. Las unidades navales que naveguen por hex costeros (todos aquellos que tengan características de tierra y mar al mismo tiempo) carecen de ZONAS DE DETECCIÓN. Las unidades navales cuyo turno de movimiento se agote (esto es, cuya autonomía sea inferior a los turnos de movimiento realizados por esa unidad) antes de regresar a una base naval propia o amiga, se considerarán al pario y si no reciben ayuda de otra unidad propia en el turno siguiente se darán por destruidas. En la ZONA DE EXCLUSIÓN NAVAL (indicada en un color más oscuro) no pueden realizarse ataques contra unidades navales, aunque en ella sí pueden tener lugar combates aéreos si se diera el caso.

## SECUENCIA DE JUEGO

En el JUEGO AVANZADO 2 se considera una secuencia de juego de 24 horas por turno completo, dividido en dos semiturnos de 12 horas.

A todos los efectos, en el JUEGO AVANZADO 2 la secuencia de juego será siempre la siguiente:

### 1.<sup>er</sup> SEMITURNO o DE MAÑANA

#### 1 ASIGNACIÓN DE MISIONES Y OBJETIVOS

- 2 SITUACIÓN DE LAS PIEZAS EN MOVIMIENTO
- 3 LANZAMIENTO DE INTERCEPTACIONES AÉREAS Y COMBATES AÉREOS
- 4 LANZAMIENTO DE MISILES HY-2 «SILKWORM»
- 5 COMBATES Y RESULTADOS

### 2.<sup>o</sup> SEMITURNO o DE TARDE

- 6 SEGUNDA FASE DE MOVIMIENTO
- 7 LANZAMIENTO DE INTERCEPTACIONES AÉREAS Y COMBATES AÉREOS
- 8 SEGUNDA FASE DE COMBATES Y RESULTADOS
- 9 FASE DE SUCESOS POLÍTICOS

A partir de la novena fase se inicia el segundo turno de juego, correspondiente al segundo día en la escala de tiempo.

## 1 NÚMERO Y SITUACIÓN DE LAS PIEZAS

1.1 El JUEGO AVANZADO 2 se disputa con las fichas siguientes:

### *Jugador iraní (IN)*

Las mismas que en el JUEGO BÁSICO 2 (véase el apartado 1.1 del mismo), más:

- 2 fichas de dragaminas
- 3 fichas de misiles antibuque «*Silkworm*»
- 12 fichas de minas
- 2 fichas de fragatas URSS
- 2 fichas de dragaminas URSS
- 4 fichas de bombarderos Tu-26 URSS
- 2 fichas de submarinos URSS

### *Jugador iraquí (IQ)*

Las mismas que en el JUEGO BÁSICO 2, más:

- 2 fichas de dragaminas
- 12 fichas de minas
- 1 ficha de fragatas US
- 1 ficha de agrupación de portaviones US
- 1 ficha de agrupación de superficie (acorazado) US
- 2 fichas de interceptadores F-14 Tomcat US
- 2 fichas de cazabombarderos F/A-18 Hornet US
- 1 ficha de bombarderos A-6 Intruder US
- 1 ficha de aviones de patrulla marítima P-3 Orion US
- 1 ficha de helicópteros dragaminas Sea Stallion US
- 1 ficha de helicópteros de ataque AH-1 SeaCobra US

Además de: 2 tablas de combate aire/aire y 2 tablas de ataque a objetivos fijos. En esta modalidad del juego se utilizan también las tablas del JUEGO BÁSICO 2 (todas ellas están impresas en el mapa).

1.2 El jugador iraquí (IQ) sitúa sus fichas aéreas en el hexágono de base aérea de que dispone y sus unidades navales se consideran situadas en la correspondiente base naval.

1.3 El jugador iraní (IN) hace lo propio con las suyas, colocándolas en sus tres bases aéreas. Las unidades navales se consideran situadas en sus bases nava-

les. Las fichas de misiles «*Silkworm*» se colocan en hex de costa, del modo que se crea más oportuno.

1.4 Las fichas de petroleros de ambos habrán de navegar, en lotes máximos de tres, a lo largo del Golfo hasta atravesar el estrecho de Ormuz. Una vez sobrepasada esta zona, esperarán un turno completo (dos fases de movimientos) antes de iniciar el regreso en lastre. Si consiguen llegar a las terminales de embarque, esperarán nuevamente un turno completo antes de volver a navegar.

1.5 Las fichas de petroleros partirán, en el caso del jugador IQ, desde las terminales de embarque en Fao (hex 2403) o desde cualquier otra terminal excepto las situadas en territorio IN. Los petroleros IN tomarán siempre como hex de partida los de sus propias terminales.

1.6 Las unidades estadounidenses se situarán en los hex de la zona a la derecha del estrecho de Ormuz, a excepción de la fichas correspondientes a las unidades de P-3 Orion de reco ASW situadas en el hex base aeronaval de 1113. Las dos fichas de helicópteros US pueden operar desde bases costeras (la estadounidense o aliadas) y desde la ficha de acorazado, pues ésta representa una agrupación táctica de superficie en la que se incluye el buque portaerones de asalto anfibio LPH 7 *Gerald R. Ford*.

1.7 Las unidades soviéticas se consideran en la misma zona, a excepción de las aéreas, situadas fuera del tablero y que sólo podrán intervenir entrando en el mismo por cualquier hex iraní de la parte superior del tablero.

## 2 MOVIMIENTOS

2.1 Los movimientos de ambos jugadores son simultáneos. Para ello cada uno anotará en secreto el rumbo (de acuerdo con la rosa de los vientos representada en el tablero), hexágono de partida (obligadamente una base naval para los buques o aérea para las aeronaves) y el de conclusión (obligadamente otra base naval para los buques con autonomía de un solo turno), y las misiones a realizar. Los petroleros anotarán su número, hexágono de partida y rumbo.

2.2 Una vez anotados los movimientos, los jugadores calcularán la situación de las unidades en movimiento al FINAL DEL TURNO DE MAÑANA, es decir, a la mitad de su velocidad. Por ejemplo, si una unidad tiene una velocidad de 12 hexágonos, su posición a seis hexágonos del de partida. Allí situarán las fichas, de acuerdo con las anotaciones respectivas que habrán de leer y posicionar de una en una y alternativamente.

2.3 Una vez situadas las fichas, tendrán lugar los combates aire-aire. Para ello cada jugador lanzará las misiones de interceptación aérea que pueda y desee. Es decir, podrá enviar unidades



aéreas de caza contra otras unidades aéreas enemigas en MISIÓN. Las condiciones para ello son:

2.3.1 Disponer de unidad aérea de caza en ALCANCE contra la unidad enemiga.  
2.3.2 Que tales unidades NO SE ENCUENTREN EN MISIÓN, es decir, que se encuentren situadas en hex de base aérea y no se haya previsto para ellas ningún objetivo durante el TURNO COMPLETO.

2.3.3 Que la interceptación pueda tener lugar. Para ello se lanzará un dado, una vez situada la ficha sobre la de la unidad enemiga interceptada. Un resultado de SEIS asegura la interceptación como EFICAZ y tiene lugar el combate aire/aire. Un resultado de TRES indica interceptación TARDÍA y la unidad interceptada podrá realizar el ataque aire/superficie al que se dirigía. El combate aire/aire tendrá lugar DESPUÉS del aire/superficie.

2.4 Una vez concluidos los combates aire/superficie y aire/aire, el jugador IN podrá lanzar misiles HY-2 «Silkworm» costeros antibuque sobre las unidades navales y/o los petroleros a su alcance. Para comprobar los efectos de sus lanzamientos recurrirá al dado y consultará la tabla de combates S/S o de ataques a petroleros.

El lanzamiento de misiles quedará limitado a las siguientes condiciones:

2.4.1 El primer lanzamiento ha de realizarse en el segundo TURNO de juego completo.

2.4.2 Podrán lanzarse uno, dos o los tres misiles de que se dispone en un solo turno completo.

2.4.3 Cada misil disparado no es recuperable y se sacará del tablero. El jugador IN recibirá otros tres misiles sólo si en la FASE DE SUCESOS POLÍTICOS se obtiene el resultado de recepción de armas del exterior.

2.5 A continuación se iniciará el PRIMER TURNO DE COMBATES, si se encontrasen unidades trabadas, es decir, situadas en zonas de detección. Las fichas «detectadas» no podrán continuar sus movimientos previstos, ni cambiarlos, sin resolver los combates.

2.6 Concluidos los combates si los hubiera y procedido a los resultados de los mismos, se iniciará el segundo TURNO o TURNO DE TARDE. Los movimientos declarados se habrán de completar, a menos que los efectos de combate los obliguen a modificar. Ambos jugadores podrán a su vez solicitar ayudas (apoyo aéreo y/o escolta/socorro naval) que podrán efectuarse en el SEGUNDO TURNO de movimientos si las unidades aéreas se encuentran en estado de disponibilidad y/o si las navales se encuentran en alcance y cuentan con la velocidad necesaria.

2.7 A continuación se volverán a desarrollar los combates de las unidades trabadas (situadas en hexágonos de detección) y, una vez concluidos, se iniciará el movimiento siguiente, procediendo como en 2.1. Los desplazamientos y mi-

siones de más de un TURNO DIARIO (con sus respectivas fases de mañana y tarde) podrán continuar en la forma convencional, pudiendo los jugadores cambiar sus rumbos y/o misiones por causas externas: detección de unidades enemigas y/o petroleros, solicitudes de socorro y/o ayuda, etc.

### 3 ATAQUES A PETROLEROS

3.1 Los petroleros, una vez desvelada su posición, pueden ser atacados por otras unidades aéreas o navales, pero no por otros petroleros. Los petroleros escoltados no pueden ser atacados sin antes resolver los combates con su escolta. Los resultados de estos combates serán de efecto inmediato y si la escolta es puesta fuera de combate (con un resultado D, destrucción) los petroleros podrán ser atacados durante ese mismo turno de COMBATES, antes del siguiente de movimiento. Un resultado nulo o RD (reducción) permitirá el ataque contra el petrolero escoltado en el TURNO SIGUIENTE de combate.

3.2 Los petroleros carecen de D A/A (defensa antiaérea) y de ART (artillería), a menos que estén escoltados, aunque su escolta haya quedado reducida como resultado de combates. En los ataques contra petroleros escoltados contará como D A/A y ART la de su escolta (se aplicarán los valores reducidos si la escolta lo fue como resultado de combate).

3.3 En el caso de petroleros sin escolta se aplicarán las tablas de ATAQUE A PETROLEROS, independientemente de si la unidad atacante es naval o aérea. En todos los demás casos se utilizarán las de combate que correspondan, es decir, A/S, S/A o S/S.

### 4 COMBATE DE SUPERFICIE

4.1 Las unidades navales podrán combatir contra otras unidades navales que se encuentren en su zona de detección, determinada por el alcance de sus misiles S/S más un hex, de su artillería divalente más un hex o, en el peor de los casos, por DOS hex.

4.2 El ataque se realiza determinando la relación ATAQUE/DEFENSA. Se suman los FA de todas las piezas atacantes y se forma una fracción en la que el denominador es siempre el FD de la atacada. Se simplifica al máximo la fracción y se busca en la tabla correspondiente. Si no coincidiera exactamente con ninguna de las previstas en las tablas de combate SE TOMARÁ SIEMPRE LA MÁS APROXIMADA. En caso de que se encontrase entre dos valores se escogerá la que más favorezca al defensor. El atacante lanza un dado y busca el resultado en las tablas. En la intersección de la columna correspondiente a la relación de ataque/defensa y la fila correspondiente al resultado del dado, se encuentra la RESOLUCIÓN DEL COMBATE. Un resultado D (destruido) obli-

gará a retirar la ficha del juego. Un resultado DR obliga a retirar la ficha atacada la mitad de su autonomía en hexágonos en cualquier dirección libre. Si para retirarse una ficha hubiese de caer obligadamente, o transitar, por un hexágono controlado por otra unidad enemiga, la ficha se considerará destruida y será retirada del tablero. El resultado RD significa reducir el tamaño de la ficha, que habrá de ser invertida y utilizará a partir de ese momento los valores impresos en el anverso. Dos reducciones significan la eliminación de la unidad, que se considera destruida. El resultado AR obliga al atacante a retirarse en iguales circunstancias que el resultado DR para la atacada; ARD significa que el atacante queda reducido.

4.3 Para el combate con la artillería se utiliza también la tabla de combates superficie/superficie: el factor artillero de la ficha atacante se contrasta con el factor de defensa en superficie de la defensora y se establece la relación entre ambas como en los casos anteriores.

### 5 PERSECUCIÓN DE UNIDADES EN RETIRADA

5.1 Si en la fase de resolución de combate el jugador atacante consigue hacer retirarse a la unidad enemiga, puede optar por EXPLOTAR su éxito. Para ello, ANTES de la FASE DE MOVIMIENTOS del jugador contrario, lanzará un dado. Si obtiene un SEIS, podrá perseguir a la unidad enemiga, desplazarse los hexágonos que les separan (si dispone de autonomía suficiente) y volver a combatir, es decir, volver a lanzar el dado y consultar las tablas nuevamente.

### 6 GUERRA DE MINAS

6.1 Cualquier hexágono puede ser minado siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

6.1.1 Haber estado en el rumbo REALIZADO de una unidad de GUERRA de MINAS que, a los efectos del juego, se consideran indistintamente minadores/dragaminas/cazaminas.

6.1.2 Sólo puede minarse UN hex por unidad de GUERRA de MINAS cada dos turnos de juego alternados.

6.1.3 Para minar un hex, el jugador anotará su número en secreto y sólo lo revelará en caso de que sobre él transite, o haya transitado, una unidad enemiga de superficie o un petrolero. El hex quedará entonces marcado con una ficha de MINAS y sobre el mismo no podrá navegar ninguna unidad propia o enemiga a menos de contar con medios de desminado, es decir, que se trate de una ficha de buque o helicóptero dragaminas/minador.

6.1.4 Las unidades dragaminas/minadores no sufren los efectos de los hex minados, pero podrán marcarlos y desminarlos sucesivamente.

6.2 Si una unidad de superficie, propia o contraria, ha transitado por un hex marcado inadvertidamente, sufrirá los



áreas de caza contra otras unidades aéreas enemigas en MISIÓN. Las condiciones para ello son:

2.3.1 Disponer de unidad aérea de caza EN ALCANCE contra la unidad enemiga.

2.3.2 Que tales unidades NO SE ENCuentren EN MISIÓN, es decir, que se encuentren situadas en hex de base aérea y no se haya previsto para ellas ningún objetivo durante el TURNO COMPLETO.

2.3.3 Que la interceptación pueda tener lugar. Para ello se lanzará un dado, una vez situada la ficha sobre la de la unidad enemiga interceptada. Un resultado de SEIS asegura la interceptación como EFICAZ y tiene lugar el combate aire/aire. Un resultado de TRES indica interceptación TARDÍA y la unidad interceptada podrá realizar el ataque aire/superficie al que se dirigía. El combate aire/aire tendrá lugar DESPUÉS del aire/superficie.

2.4 Una vez concluidos los combates aire/superficie y aire/aire, el jugador IN podrá lanzar misiles HY-2 «Silkworm» costeros antibuque sobre las unidades navales y/o los petroleros a su alcance. Para comprobar los efectos de sus lanzamientos recurrirá al dado y consultará la tabla de combates S/S o de ataques a petroleros.

El lanzamiento de misiles quedará limitado a las siguientes condiciones:

2.4.1 El primer lanzamiento ha de realizarse en el segundo TURNO de juego completo.

2.4.2 Podrán lanzarse uno, dos o los tres misiles de que se dispone en un solo turno completo.

2.4.3 Cada misil disparado no es recuperable y se sacará del tablero. El jugador IN recibirá otros tres misiles sólo si en la FASE DE SUCESOS POLÍTICOS se obtiene el resultado de recepción de armas del exterior.

2.5 A continuación se iniciará el PRIMER TURNO DE COMBATES, si se encuentran unidades trabadas, es decir, situadas en zonas de detección. Las fichas «detectadas» no podrán continuar sus movimientos previstos, ni cambiarlos, sin resolver los combates.

2.6 Concluidos los combates si los hubiera y procedido a los resultados de los mismos, se iniciará el segundo TURNO o TURNO DE TARDE. Los movimientos declarados se habrán de completar, a menos que los efectos de combate los obliguen a modificar. Ambos jugadores podrán a su vez solicitar ayudas (apoyo aéreo y/o escolta/socorro naval) que podrán efectuarse en el SEGUNDO TURNO de movimientos si las unidades aéreas se encuentran en estado de disponibilidad y/o si las navales se encuentran en alcance y cuentan con la velocidad necesaria.

2.7 A continuación se volverán a desarrollar los combates de las unidades trabadas (situadas en hexágonos de detección) y, una vez concluidos, se iniciará el movimiento siguiente, procediendo como en 2.1. Los desplazamientos y mi-

siones de más de un TURNO DIARIO (con sus respectivas fases de mañana y tarde) podrán continuar en la forma convencional, pudiendo los jugadores cambiar sus rumbos y/o misiones por causas externas: detección de unidades enemigas y/o petroleros, solicitudes de socorro y/o ayuda, etc.

### 3 ATAQUES A PETROLEROS

3.1 Los petroleros, una vez desvelada su posición, pueden ser atacados por otras unidades aéreas o navales, pero no por otros petroleros. Los petroleros escoltados no pueden ser atacados sin antes resolver los combates con su escolta. Los resultados de estos combates serán de efecto inmediato y si la escolta es puesta fuera de combate (con un resultado D, destrucción) los petroleros podrán ser atacados durante ese mismo turno de COMBATES, antes del siguiente de movimiento. Un resultado nulo o RD (reducción) permitirá el ataque contra el petrolero escoltado en el TURNO SIGUIENTE de combate.

3.2 Los petroleros carecen de D A/A (defensa antiaérea) y de ART (artillería), a menos que estén escoltados, aunque su escolta haya quedado reducida como resultado de combates. En los ataques contra petroleros escoltados contará como D A/A y ART la de su escolta (se aplicarán los valores reducidos si la escolta lo fue como resultado de combate).

3.3 En el caso de petroleros sin escolta se aplicarán las tablas de ATAQUE A PETROLEROS, independientemente de si la unidad atacante es naval o aérea. En todos los demás casos se utilizarán las de combate que correspondan, es decir, A/S, S/A o S/S.

### 4 COMBATE DE SUPERFICIE

4.1 Las unidades navales podrán combatir contra otras unidades navales que se encuentren en su zona de detección, determinada por el alcance de sus misiles S/S más un hex, de su artillería divalente más un hex o, en el peor de los casos, por DOS hex.

4.2 El ataque se realiza determinando la relación ATAQUE/DEFENSA. Se suman los FA de todas las piezas atacantes y se forma una fracción en la que el denominador es siempre el FD de la atacada. Se simplifica al máximo la fracción y se busca en la tabla correspondiente. Si no coincidiera exactamente con ninguna de las previstas en las tablas de combate SE TOMARÁ SIEMPRE LA MÁS APROXIMADA. En caso de que se encontrase entre dos valores se escogerá la que más favorezca al defensor. El atacante lanza un dado y busca el resultado en las tablas. En la intersección de la columna correspondiente a la relación de ataque/defensa y la fila correspondiente al resultado del dado, se encuentra la RESOLUCIÓN DEL COMBATE. Un resultado D (destruida) obli-

gará a retirar la ficha del juego. Un resultado DR obliga a retirar la ficha atacada la mitad de su autonomía en hexágonos en cualquier dirección libre. Si para retirarse una ficha hubiese de caer obligadamente, o transitar, por un hexágono controlado por otra unidad enemiga, la ficha se considerará destruida y será retirada del tablero. El resultado RD significa reducir el tamaño de la ficha, que habrá de ser invertida y utilizará a partir de ese momento los valores impresos en el anverso. Dos reducciones significan la eliminación de la unidad, que se considera destruida. El resultado AR obliga al atacante a retirarse en iguales circunstancias que el resultado DR para la atacada; ARD significa que el atacante queda reducido.

4.3 Para el combate con la artillería se utiliza también la tabla de combates superficie/superficie: el factor artillero de la ficha atacante se contrasta con el factor de defensa en superficie de la defensora y se establece la relación entre ambas como en los casos anteriores.

### 5 PERSECUCIÓN DE UNIDADES EN RETIRADA

5.1 Si en la fase de resolución de combate el jugador atacante consigue hacer retirarse a la unidad enemiga, puede optar por EXPLOTAR su éxito. Para ello, ANTES de la FASE DE MOVIMIENTOS del jugador contrario, lanzará un dado. Si obtiene un SEIS, podrá perseguir a la unidad enemiga, desplazarse los hexágonos que les separan (si dispone de autonomía suficiente) y volver a combatir, es decir, volver a lanzar el dado y consultar las tablas nuevamente.

### 6 GUERRA DE MINAS

6.1 Cualquier hexágono puede ser minado siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

6.1.1 Haber estado en el rumbo REALIZADO de una unidad de GUERRA de MINAS que, a los efectos del juego, se consideran indistintamente minadores/dragaminas/cazaminas.

6.1.2 Sólo puede minarse UN hex por unidad de GUERRA de MINAS cada dos turnos de juego alternados.

6.1.3 Para minar un hex, el jugador anotará su número en secreto y sólo lo revelará en caso de que sobre él transite, o haya transitado, una unidad enemiga de superficie o un petrolero. El hex quedará entonces marcado con una ficha de MINAS y sobre el mismo no podrá navegar ninguna unidad propia o enemiga a menos de contar con medios de desminado, es decir, que se trate de una ficha de buque o helicóptero dragaminas/minador.

6.1.4 Las unidades dragaminas/minadores no sufren los efectos de los hex minados, pero podrán marcarlos y desminarlos sucesivamente.

6.2 Si una unidad de superficie, propia o contraria, ha transitado por un hex minado inadvertidamente, sufrirá los



EFFECTOS de MINAS. Para determinar los daños se arrojará un dado: un resultado de SEIS señalará la RD de la unidad o su destrucción en caso de ser un petrolero. Un TRES significará daños leves: el petrolero habrá de dirigirse al puerto amigo más cercano y perderá allí un turno completo de juego. Si se trata de una unidad de superficie, simplemente perderá un punto en su factor de movimiento.

6.3 Las unidades submarinas no padecen NINGUNO de los efectos de las minas y pueden transitar sobre las zonas marcadas, con la siguiente excepción:

6.3.1 En el caso de hex minados por unidades estadounidenses (helicópteros Sea Stallion y aviones P-3 Orion), pierden 4 puntos de FM.

6.4 Para desminar un hex señalado como minado se habrá de situar sobre el mismo una ficha de dragaminas/minador en el turno de movimiento que le corresponda y habrá de permanecer un turno completo. Las unidades de desminado atacadas pierden el turno de desminado que no hayan completado, además de sufrir los efectos del combate pertinentes en la forma determinada.

## 7 REORGANIZACIÓN DE UNIDADES

7.1 Las unidades reducidas por efectos de combate pueden ser retiradas y reorganizadas. Para conseguirlo es necesario situarlas, siempre en turnos de movimiento y desplazadas de acuerdo con sus FM, en una base aérea o naval. Tras un turno de inmovilidad, el jugador que intente reorganizar una unidad lanzará un dado. Un resultado de SEIS indicará reorganización completa al nivel primitivo. La ficha podrá ser vuelta de cara hacia arriba y en el turno siguiente podrá combatir nuevamente. Un resultado de TRES indicará una reorganización incompleta. Seguirá invertida y podrá combatir en el turno siguiente, pero su FA estará igualado con el FD.

## 8 CLIMATOLOGÍA

8.1 Antes de iniciar cualquier movimiento de partida desde un hex base (aérea o naval), los jugadores pueden optar (a voluntad siempre que el acuerdo se haya tomado antes de iniciar el juego) por determinar la situación meteorológica de una misión, lanzando para ello un dado. Las limitaciones que las condiciones meteo pueden ocasionar a las operaciones de AMBOS jugadores quedarán determinadas por la TABLA METEO, según el resultado de la tirada. Si el resultado de la consulta determina IMPOSIBILIDAD DE OPERAR, ambos jugadores emplearán el TURNO en reorganizar unidades, salvo en el caso del movimiento inicial en el que tal resultado se considerará nulo y volverá a repetirse la tirada tantas veces sea necesario hasta obtener uno que permita operar cualesquiera sean las limitaciones.

## 9 COMBATES AIRE-AIRE Y AIRE-SUPERFICIE

9.1 Las unidades aéreas pueden combatir entre sí o con las unidades de superficie. Pueden asimismo atacar blancos fijos como poblaciones, instalaciones petroleras, puertos, etc. En ningún caso pueden ser sin embargo atacadas por unidades de superficie. Las unidades aéreas cuyas bases se encuentren amenazadas por una unidad naval adversaria (es decir, situadas al alcance de sus armas S/S divalentes —artillería—) se retiran a otra base y pierden un turno de juego.

9.2 Los combates aire-aire se resuelven como en los combates entre unidades de superficie. Para ello se establece la relación ATAQUE/DEFENSA mediante la suma de los FA de las unidades interceptadoras y la fracción con el FD de las atacadas (interceptadas). Nuevamente el dado y la consulta de las TABLAS DE COMBATE AÉREO.

9.3 Los resultados de los combates aire-aire pueden ser: nulos, sin efecto; reducción, con inversión de la ficha interceptada, y *melée*, con resultado de obligar a retirar la ficha y no proceder al ataque aire-superficie.

9.4 Una vez determinados los resultados de los combates aire-aire, el jugador atacante procederá a efectuar los ataques a superficie con las fichas no obligadas a retirarse, utilizando para ello los FA originales si el resultado fue nulo o los FA del reverso, si el resultado obligaba a la reducción.

9.5 Las unidades aéreas reducidas por dos veces consecutivas, serán inmovilizadas un turno de juego y habrá de esperar a que, a partir del turno seis, la FASE DE SUCESOS POLÍTICOS les permita recuperar la actividad (si se produce el suceso OBTENCIÓN DE ARMAS EN EL EXTERIOR), pero SIEMPRE con su valor reducido.

9.6 Las unidades aéreas no pueden realizar más que UN ataque aire-superficie por turno de juego y han de regresar a sus bases de partida para poder volver a actuar en el turno siguiente. El regreso se efectúa DE FORMA AUTOMÁTICA, sin necesidad de esperar al desarrollo de los combates navales.

9.7 Las unidades iraníes aéreas, como resultado de deficiencias técnicas de asistencia y escasez de repuestos, ANTES de despegar habrán de comprobar su DISPONIBILIDAD mediante el lanzamiento de un dado. Un SEIS y un TRES les permiten despegar con efectivos plenos. Los demás resultados reducen su FA a la mitad, pero NO REDUCEN la unidad.

9.8 Los combates aire-superficie se determinan consultando de la forma ya establecida las tablas, tras establecer la fracción ATAQUE/DEFENSA, en la que el denominador será el factor D A/A de

las fichas de superficie. Los objetivos fijos cuentan con un D A/A de 4, excepto las bases aéreas y navales, que tienen un D A/A de 6, y la base aeronaval US, que tiene un valor de defensa antiaérea de 8.

9.9 El reconocimiento aéreo puede ser realizado por cualquier unidad aérea de caza o bombardeo y, naturalmente, por las especializadas. El reconocimiento aéreo de las unidades IN (a excepción de las soviéticas) se considera visual. Las restantes unidades tienen una zona de detección de 4 hexágonos y las especializadas, de 8.

9.10 Para realizar una misión de reconocimiento es necesario disponer de alguna unidad aérea capaz de poderla efectuar y anotar sus movimientos (rumbo, hex de partida, hex de retorno, cambios de rumbo —hasta cuatro—) durante la FASE DE ASIGNACIÓN DE OBJETIVOS. Las unidades de superficie del jugador contrario que, una vez situadas sobre el tablero, hayan quedado en algún momento situadas en zona de detección de la ficha de reconocimiento, se suponen «fijadas», es decir, sus situaciones en conocimiento de otras unidades aéreas o de superficie del jugador poseedor de la ficha de reconocimiento, que podrá enviar contra ellas durante el segundo semiturno. Las unidades declaradas en un turno como en misión de reconocimiento habrán de permanecer inmovilizadas a otros efectos.

9.11 El reconocimiento aéreo sólo permitirá a considerar detectadas y por tanto «fijadas» a las unidades de superficie. Las unidades submarinas sólo podrán ser detectadas por unidades aéreas ASW (aviones P-3 Orion US).

## 10 DESPLAZAMIENTO DE UNIDADES SUBMARINAS

10.1 Los movimientos de unidades submarinas se anotarán —si se dispone de tales unidades— durante la fase de ASIGNACIÓN DE OBJETIVOS, se calcularán sus posiciones y rumbo y se anotarán en las fases de SITUACIÓN DE FICHAS, pero éstas no se colocarán sobre el tablero ni se comunicarán sus objetivos ni posición al jugador contrario.

10.2 Las unidades submarinas que se encuentren en posición de combate se declararán en la fase de RESOLUCIÓN DE COMBATES DE SUPERFICIE y NO PODRÁN SER COMBATIDAS POR LA FICHA ATACADA. Una vez resueltos los combates, las unidades submarinas que hayan intervenido podrán anotar un nuevo objetivo (rumbo, hex de partida, etc.) y ser retiradas del tablero.

10.3 Si un jugador dispone de unidades ASW, antes de proceder a los combates lanzará un dado para comprobar la detección de unidades submarinas. Un resultado de SEIS o CINCO obligará al jugador contrario a colocar sobre el tablero todas las fichas submarinas que se encuentren en la ZONA DE DETECCIÓN MEDIA de la unidad ASW. Tales



submarinos se consideran detectados, pueden ser atacados (con los factores de armas ASW) y, en caso de no resultar destruidos, habrán obligatoriamente de cambiar de objetivo y rumbo, tomando nueva anotación secreta su jugador.

**10.4** Las unidades submarinas sólo pueden ser atacadas por unidades aéreas y de superficie ASW que les hayan detectado y su posición no puede ser comunicada a otras unidades.

**10.5** Las unidades submarinas NO DETECTADAS y situadas en alcance pueden atacar a cualquier unidad de superficie enemiga, pero éstas no pueden atacarles a su vez.

## **11 ENTRADA DE FICHAS ESTADOUNIDENSES Y SOVIÉTICAS**

**11.1** Las fichas estadounidenses (US) podrán intervenir desde el tercer turno de la partida, sólo en la escolta de convoyes inicialmente, siempre que hasta ese momento haya resultado hundido algún petrolero iraquí por acción de misiles «*Silkworm*» o minas. La intervención de las unidades US en acciones ofensivas se producirá automáticamente si es atacado un petrolero escoltado por fichas US o alguna de estas últimas resulte afectada por un ataque iraní naval o aéreo.

**11.2** Las fichas soviéticas (URSS) podrán intervenir en el turno siguiente al que lo hagan OFENSIVAMENTE las fichas US.

## **12 FASE DE SUCESOS POLÍTICOS**

**12.1** Al final de un turno completo de juego, uno de los dos jugadores lanzará un dado para determinar los SUCESOS POLÍTICOS exteriores que afectarán al turno de juego inmediato. Un resultado de 1 significa que se han abierto los mercados internacionales de armas para ambos contendientes, lo que repercute en la recuperación del valor pleno de todas las unidades reducidas, que tiene lugar de forma inmediata. El jugador IN recupera, además, su pleno potencial de tres misiles «*Silkworm*». Un resultado de 3 supone la imposición de un embargo de armas sobre ambos contendientes, de modo que pierden la posibilidad de recuperar las unidades reducidas según se explica en el apartado 8. Finalmente, un resultado de 5 significa la entrada en vigor de un alto el fuego propiciado por la ONU. El jugador que lo respeta recupera al turno siguiente y de forma automática sus unidades reducidas. Por el contrario, si un jugador prefiere no hacer caso a la mediación internacional, al turno siguiente padecerá un embargo de armas, sea cual fuere el resultado de la fase de SUCESOS POLÍTICOS correspondiente a ese turno. Si ambos jugadores deciden aceptar el alto el fuego, el turno de juego siguiente sólo es utilizable para recuperación y reorganización de unidades, y las fichas pueden resituarse en el tablero (según sus factores de movimiento), pero no combatir. Si un jugador acepta el alto el fuego y es atacado por el contrario, que se

opone al mandato internacional, puede defenderse y entonces se aplican las sanciones y bonificaciones citadas más arriba para este caso. Los demás resultados (2, 4 y 6) se consideran nulos.

## **13 CONDICIONES DE VICTORIA**

**13.1** Las condiciones de victoria son la consecución de 300 PUNTOS POLÍTICOS mediante la acumulación de éstos. El jugador IN vence también si impide el tránsito de petroleros enemigos por el estrecho de Ormuz durante tres turnos completos consecutivos o cinco alternos. El jugador IQ puede vencer también si logra hundir seis o más petroleros iraníes, o si al final de un turno de juego completo ha conseguido hundir cinco y reducir tres de tales petroleros.

**13.2** La tabla de puntos políticos es la siguiente:

Cada petrolero hundido: 25 puntos  
Destrucción de una terminal de embarque (es decir, por turno perdido para el contrario): 50 puntos  
Destrucción de una base aérea o naval: 50 puntos  
Respetar un alto el fuego (véase 13.1): 50 puntos  
No respetar un alto el fuego: RESTA 50 puntos



submarinos se consideran detectados, pueden ser atacados (con los factores de armas ASW) y, en caso de no resultar destruidos, habrán obligatoriamente de cambiar de objetivo y rumbo, tomando nueva anotación secreta su jugador.

10.4 Las unidades submarinas sólo pueden ser atacadas por unidades aéreas y de superficie ASW que les hayan detectado y su posición no puede ser comunicada a otras unidades.

10.5 Las unidades submarinas NO DETECTADAS y situadas en alcance pueden atacar a cualquier unidad de superficie enemiga, pero éstas no pueden atacarles a su vez.

## 11 ENTRADA DE FICHAS ESTADOUNIDENSES Y SOVIÉTICAS

11.1 Las fichas estadounidenses (US) podrán intervenir desde el tercer turno de la partida, sólo en la escolta de convoyes inicialmente, siempre que hasta ese momento haya resultado hundido algún petrolero iraquí por acción de misiles «*Silkworm*» o minas. La intervención de las unidades US en acciones ofensivas se producirá automáticamente si es atacado un petrolero escoltado por fichas US o alguna de estas últimas resulte afectada por un ataque iraní naval o aéreo.

11.2 Las fichas soviéticas (URSS) podrán intervenir en el turno siguiente al que lo hagan OFENSIVAMENTE las fichas US.

## 12 FASE DE SUCESOS POLÍTICOS

12.1 Al final de un turno completo de juego, uno de los dos jugadores lanzará un dado para determinar los SUCESOS POLÍTICOS exteriores que afectarán al turno de juego inmediato. Un resultado de 1 significa que se han abierto los mercados internacionales de armas para ambos contendientes, lo que repercute en la recuperación del valor pleno de todas las unidades reducidas, que tiene lugar de forma inmediata. El jugador IN recupera, además, su pleno potencial de tres misiles «*Silkworm*». Un resultado de 3 supone la imposición de un embargo de armas sobre ambos contendientes, de modo que pierden la posibilidad de recuperar las unidades reducidas según se explica en el apartado 8. Finalmente, un resultado de 5 significa la entrada en vigor de un alto el fuego propiciado por la ONU. El jugador que lo respeta recupera al turno siguiente y de forma automática sus unidades reducidas. Por el contrario, si un jugador prefiere no hacer caso a la mediación internacional, al turno siguiente padecerá un embargo de armas, sea cual fuere el resultado de la fase de SUCESOS POLÍTICOS correspondiente a ese turno. Si ambos jugadores deciden aceptar el alto el fuego, el turno de juego siguiente sólo es utilizable para recuperación y reorganización de unidades, y las fichas pueden resituarse en el tablero (según sus factores de movimiento), pero no combatir. Si un jugador acepta el alto el fuego y es atacado por el contrario, que se

opone al mandato internacional, puede defenderse y entonces se aplican las sanciones y bonificaciones citadas más arriba para este caso. Los demás resultados (2, 4 y 6) se consideran nulos.

## 13 CONDICIONES DE VICTORIA

13.1 Las condiciones de victoria son la consecución de 300 PUNTOS POLÍTICOS mediante la acumulación de éstos. El jugador IN vence también si impide el tránsito de petroleros enemigos por el estrecho de Ormuz durante tres turnos completos consecutivos o cinco alternos. El jugador IQ puede vencer también si logra hundir seis o más petroleros iraníes, o si al final de un turno de juego completo ha conseguido hundir cinco y reducir tres de tales petroleros.

13.2 La tabla de puntos políticos es la siguiente:

Cada petrolero hundido: 25 puntos  
Destrucción de una terminal de embarque (es decir, por turno perdido para el contrario): 50 puntos  
Destrucción de una base aérea o naval: 50 puntos  
Respetar un alto el fuego (véase 13.1): 50 puntos  
No respetar un alto el fuego: RESTA 50 puntos