

AGE 12+
2-5 PLAYERS

Axis & Allies

RULEBOOK

1942

Second Edition

NOTAS DEL DISEÑADOR

Axis & Allies 1942 2ª Edición es un juego muy especial. El mapa no sólo presenta un mayor tamaño, sino que además contiene más territorios y zonas marítimas que su predecesor. Las nuevas unidades de plástico, las cuales probablemente estés examinando, son simplemente asombrosas. Espero que estés de acuerdo. La incorporación de artillería antiaérea es una innovación considerable respecto de los antiguos cañones antiaéreos grises. A ello se junta la lista ampliada de unidades que componen la familia siempre creciente de juegos **Axis & Allies**.

Cuando uno piensa en la “familia” **Axis & Allies**, me viene a la mente un retrato de familia. Colocado a la izquierda está **Axis & Allies 1941**. El mismo está diseñado para ser una experiencia más rápida y menos complicada. Además, viene con una línea completamente nueva de unidades icónicas que incluyen, pero no se limitan a, tanques tigres. Por otro lado, colocados a la derecha están los gemelos **Axis & Allies Europe 1940** y **Axis & Allies Pacific 1940**. Estos dos juegos deben verse y jugarse para creérselo. Sin embargo, no son para todo el mundo. Requieren largo tiempo de juego y unas pocas reglas más para dominarlos, pero qué demonios...tú te lo mereces. Colocado en frente y en el centro en el retrato de familia está el nuevo juego **Axis & Allies 1942**. Como “Goldilocks” (personaje de los cuentos infantiles ingleses) diría este juego no es ni demasiado cálido ni demasiado frío, está en el punto medio (dependiendo de tu gusto, por supuesto).

En este juego, como en todos los juegos **Axis & Allies** actuales, controlarás el destino militar y económico de una o más de las grandes potencias de la 2ª Guerra Mundial. Con 1942 como la fecha de comienzo, empezamos la partida con el Eje en su apogeo.

Cuando los EEUU entraron en guerra el 7 de Diciembre de 1941, el mundo se encuentra inmerso en plena 2ª Guerra Mundial. Cuando era niño, ésta guerra era considerada un evento reciente. Los años no han pasado en balde, y ahora este evento mundial monumental, así como muchos de sus participantes, se han apagado bajo el polvo del tiempo. Esto debería generar un sentido de urgencia en todos nosotros. Piensa sobre ello. Aún podemos conversar con los supervivientes que realmente participaron en dicha guerra. El problema es que cada día que pasa, la posibilidad de hacerlo decrece. El polvo se hace más espeso y es más difícil despejarlo. En un futuro cercano, habremos perdido la oportunidad de hablar con estas personas asombrosas.

Tengo una perspectiva histórica, que me gustaría compartir con vosotros. Mi padre, que pasó a mejor vida este año fue un veterano de la 2ª Guerra Mundial. También fue la inspiración que está detrás de **Axis & Allies**. Él solía contarme la experiencia de su infancia cuando veía desfilar a los veteranos de la Guerra Civil Americana, ya sea a pie o en silla de ruedas, por la calle principal el día de los veteranos. Le pregunté si alguna vez había hablado con alguno de ellos. “No puedo decir que lo hiciera. Simplemente nunca encontré el momento de hacerlo”. Eso me fastidió, ya que iba envejeciendo. ¿Y si él había hablado con esos soldados que habían cargado sus rifles con balas de mosquete y dispararon salvas mientras se mantenían en sus posiciones para recibir la respuesta del enemigo – los mismos hombres que habían luchado en las grandes batallas de la guerra que habían sido parte de nuestra historia?. Aquellos hombres podrían haber hablado casi directamente conmigo por medio de mi padre, si ellos solamente hubieran pasado algún tiempo juntos. ¡Qué regalo hubiera sido esto!

Sin embargo, recibí muchos regalos como ese de mi padre. No hay mucho que yo no sepa sobre sus experiencias de la 2ª Guerra Mundial. En todo caso, yo podría haber contado los hechos, casi directamente, de un hombre que podría haber sido realmente testigo de la carga de Pickett en Gettysburg. Para mantener vivas estas historias hay que buscar a estas personas ya de edad avanzada antes de que se desvanezcan en la distancia. Entonces serás capaz de responder “sí” cuando algún día, mientras juegues una partida de **Axis & Allies**, tu nieto te pregunte asombrado si alguna vez has hablado con un auténtico soldado de la 2ª Guerra Mundial.

- Larry Harris.



INDICE

Directorio de miniaturas de juego.....	4
Como se gana la guerra.....	5
Los Combatientes.....	5
Despliegue.....	5
Secuencia de Juego.....	10
Fase 1 : Adquirir unidades.....	10
Fase 2: Movimiento de combate.....	11
Movimiento de combate especial.....	14
Fase 3: Realización del combate.....	16
Incursiones de bombardeo estratégico.....	16
Asaltos anfibios.....	17
Combate general.....	19
Fuerzas Multinacionales.....	24
Fase 4: Movimiento sin combate.....	24
Fase 5: Movilizar nuevas unidades.....	26
Fase 6: Recaudar Ingresos.....	26
Ganando la partida.....	27
Perfiles de unidad.....	27

CREDITOS

Diseño del Juego: Larry Harris

Desarrollo del juego: Larry Harris, Kevin Chapman y Brian Hart

Desarrollo de las reglas: Larry Harris y Kevin Chapman

Probadores internos: Grupo de diseño de juego Harris

Editor: Bill McQuillan

Director de arte: Blake Beasley y Ryan Sansaver

Ilustrador de Portada: Jim Butcher

Diseño Gráfico: Leon Cortez

Caligrafía: Todd Gamble

Fotografía: Allison Shinkle y Katie Wright

Gerente de Marca: Brian Hart

Gerente de Producción: Godot Gutiérrez

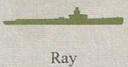
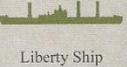
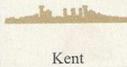
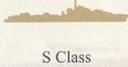
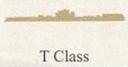
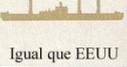
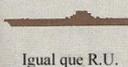
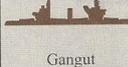
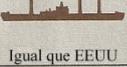
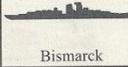
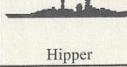
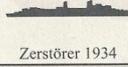
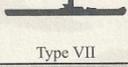
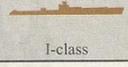
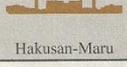
Gerente de Proyecto: Neil Shrinkle

Traducción al castellano: José Antonio Ruiz (Jasorel)

Gracias a todos los miembros del equipo de proyecto y a otros muchos dignos de mención que han contribuido a este proyecto

DIRECTORIO DE MINIATURAS DEL JUEGO

	Marcador de control	Infantería	Artillería	Tanque	Artillería Antiaérea	Caza	Bombardero
EEUU			 105mm Howitzer	 Sherman	 90mm M1	 P-38	 B-17
R.U.			 Ordnance QF 25 Pounder	 Matilda II	 3.7in. QFAA	 Spitfire	 Halifax
U.R.S.S.			 Igual que EEUU	 T-34	 85mm M1939	 Yak 3	 Petlyakov PE-8
ALEMANIA			 10.5cm LeFH 18	 Panther	 8.8 cm Flak 36	 BF-109	 JU-88
JAPÓN			 Type 92 Howitzer	 Type 95	 75mm Type 88	 A6M2 Zero	 G4M2E Betty

	Portaaviones	Acorazado	Crucero	Destructor	Submarino	Transporte	
EEUU	 Wasp	 Iowa	 Portland	 Johnston	 Ray	 Liberty Ship	
R.U.	 Illustrious	 Royal Oak	 Kent	 S Class	 T Class	 Igual que EEUU	
U.R.S.S.	 Igual que R.U.	 Gangut	 Kirov	 Gnevnyi	 S Class	 Igual que EEUU	
ALEMANIA	 Graf Zeppelin	 Bismarck	 Hipper	 Zerstörer 1934	 Type VII	 Hilfskruzezer	
JAPÓN	 Shinano	 Yamato	 Takao	 Fubuki	 I-class	 Hakusan-Maruk	

COMO SE GANA LA GUERRA

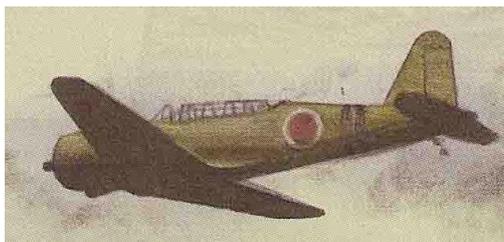
Axis & Allies puede ser jugado por hasta cinco jugadores. Cada jugador controla una o más potencias mundiales. En tu turno, construyes, implementas, maniobras y mandas divisiones terrestres, escuadras aéreas y flotas navales para mantener a raya a tus enemigos en sus territorios. En el turno de tus oponentes, ellos pueden dirigir sus fuerzas contra ti. Cuantos más territorios controles, más armas podrás construir y más potentes podrán ser esas armas.

En el mapa hay trece ciudades de victoria cruciales para el esfuerzo de guerra. Cuando el juego comienza, el Eje controla 6 ciudades y los Aliados 7. Los Aliados comienzan el juego controlando Washington, Londres, Leningrado, Moscú, Calcuta, Honolulu y San Francisco. Las potencias del Eje controlan Berlín, París, Roma, Shanghái, Manila y Tokio. La condición de victoria estándar se cumple si el Eje controla nueve (9) ciudades de victoria o los Aliados controlan 10 ciudades de victoria al final de una ronda de juego completa (después de la finalización del turno de EEUU), entonces ganas la guerra.

Si quieres usar la condición de victoria total, entonces después de la finalización del turno de EEUU, tu bando debe controlar todas las ciudades de victoria (13). Los jugadores deben ponerse de acuerdo al comienzo de la partida sobre cuál será la condición de victoria que permitirá ganarla. Si no hay un acuerdo específico sobre ello, entonces 9 o 10 ciudades de victoria, según el bando, serán la condición de victoria estándar.

VICTORIA ESTÁNDAR: 9 PARA EL EJE
10 PARA LOS ALIADOS

VICTORIA TOTAL: 13 (PARA AMBOS)



LOS COMBATIENTES

Uno o más jugadores controlan el Eje (Alemania y Japón) y uno o más juegan con los Aliados (Unión Soviética, Reino Unido y EEUU). En una partida de cinco jugadores, cada uno controla una potencia mundial. Si hay menos jugadores, algunos controlarán más de una potencia mundial. Si un jugador controla más de una potencia, esas potencias deben estar en el mismo bando.

Si controlas más de una potencia, maneja los ingresos y las unidades de las mismas de forma separada. Puedes dirigir operaciones sólo para una potencia a la vez.

Despliegue

Una vez que has decidido con qué potencia(s) llevarás, prepara la partida para jugar. El juego contiene los siguientes componentes.

Fuerzas de Combate

Coge las piezas de plástico que representan las unidades de combate de tu potencia. Cada potencia tiene su color diferenciado como se muestra en la tabla siguiente, la cual además presenta el nivel de ingreso al comienzo de la partida y el tesoro en Créditos de Producción Industrial (véase a continuación).

<u>Potencia</u>	<u>IPCs al comenzar</u>	<u>Color</u>
Unión Soviética	24	Granate
Alemania	41	Gris
Reino Unido	31	Canela
Japón	30	Naranja
EEUU	42	Verde

Tablas de Producción Nacional y Zona de Movilización

La tabla de producción nacional en el tablero de juego señala el nivel de producción nacional (Ingresos) de cada potencia durante el juego. El nivel se basa en el valor del crédito de producción industrial (IPC) de cada territorio que una potencia controle. Coloca uno de tus marcadores de control en el número de la tabla que señale los IPCs de tu potencia al comienzo del juego (véase más arriba). Éste es el nivel de producción nacional inicial de cada potencia. Cada jugador debe mantener señalado su nivel de producción nacional separadamente para cada potencia.

La tabla de Movilización en el tablero muestra el coste de cada unidad en IPCs, así como sus valores de movimiento, ataque y defensa. Las unidades adquiridas son movilizadas aquí para su colocación.



Créditos de Producción Industrial

Estas unidades son el dinero del juego, que representa la capacidad de producción militar. La cantidad que se muestra con anterioridad en la tabla de IPCs al comenzar representa el nivel de producción nacional de cada potencia al inicio. Cada potencia no tiene más que esos IPCs para gastar en su turno. Un jugador puede hacer de banquero y señalar el IPC total de cada potencia en una hoja de papel o utilizar otro medio acordado por su grupo.

Marcadores de Control Nacional

Los marcadores de control nacional indican el estatus en la partida. Señalan los territorios conquistados e indican los niveles de producción nacional. Toma el control de los marcadores de control nacional que pertenecen a tu potencia.



Tablas de Despliegue

Coge la tabla de despliegue de tu potencia. La misma muestra el nombre de la potencia, el color de las unidades y su emblema. Además señala el número y localización iniciales de tus unidades en el tablero. Coloca todas las unidades indicadas en el tablero tal y como se detallan.

Nota: Las líneas con la palabra “Zona” y un número indican la zona marítima donde esas unidades navales deben colocarse.

Fichas de plástico

Usa las fichas para ahorrar espacio en los territorios y zonas marítimas hacinadas. Cada ficha gris representa una unidad de combate, cada ficha verde representa tres unidades y cada ficha roja representa cinco unidades. Por ejemplo, si buscas colocar nueve infanterías en un espacio, deberías apilar una ficha roja, una ficha verde y una unidad de infantería encima. (Si no tienes bastantes piezas para poner encima de los apilamientos, simplemente usa un objeto identificativo, como un trozo de papel con el tipo de unidad escrito en él). El número de apilamientos no está limitado por el número de piezas de plástico disponibles.

Estas mismas fichas de plástico pueden además utilizarse para señalar la cantidad de daño infringida a los complejos industriales durante las incursiones de bombardeo estratégico. Se coloca una ficha por cada punto de daño que el complejo industrial recibe (Ver Incursiones de bombardeo estratégico en página 16).

Tablero de batalla, Tabla de bajas y Dados

El tablero de batalla es una tarjeta con columnas que enumera las unidades atacantes y defensoras y su fuerza de combate. Cuando el combate se produce, los jugadores envueltos en el mismo colocan sus unidades en ambos lados del tablero de batalla. El combate se resuelve tirando los dados. Las bajas son señaladas moviéndolas detrás de la Tabla de bajas.

BATTLESHIP	or less	BOMBER	FIGHTER	or less	TANK	or less	SUBMARINE	or less	ARTILLERY	AIRCRAFT CARRIER	INFANTRY
DEFENDER				ATTACKER							
FIGHTER	or less	BATTLESHIP	TANK	or less	CRUISER	INFANTRY	or less	AIRCRAFT CARRIER	BOMBER	DESTROYER	SUBMARINE

Tablero de juego

El tablero de juego es un mapa del mundo en 1942. El mismo está dividido en espacios, ya sean territorios (en tierra) o zonas marítimas, por límites fronterizos.



Espacios en el tablero de juego

Los colores del borde de los territorios en el tablero de juego muestran que potencia los controla al inicio de la partida. Cada potencia tiene su propio color y emblema. El “Controlador original” de un territorio es la potencia cuyo emblema está impreso en ese territorio. Todos los demás espacios son neutrales y no están alineados con ninguna potencia.

La mayoría de los territorios tienen un valor de ingreso entre 1 y 12. Este es el número de IPCs que producen cada turno para su dominador. Unos pocos territorios, como Gibraltar, no tienen valor de ingreso.

Las unidades pueden mover entre espacios adyacentes (aquellos que comparten una frontera común). El tablero de juego se extiende horizontalmente. Los territorios y zonas marítimas en el extremo derecho del tablero son adyacentes a los territorios y zonas marítimas del extremo izquierdo. Los siguientes espacios son adyacentes: Western Canadá y Eastern Canadá; Western United States y Central United States; México y East Mexico; las zonas marítimas 55 y 19; las zonas marítimas 42 y 20; y las zonas marítimas 41 y 21. Los extremos superiores e inferiores del tablero no conectan entre sí.

Cada territorio existe en una de estas tres condiciones:

Amistoso: Controlado por ti o una potencia amiga (de tu bando)

Hostil: Controlado por una potencia enemiga (una del bando opuesto)

Neutral: No controlado por ninguna potencia. El control de los territorios neutrales nunca cambia.

Las Zonas Marítimas son o amistosas o hostiles. Las zonas marítimas amistosas no contienen buques de guerra de superficie enemigos. Las zonas marítimas hostiles contienen buques de guerra de superficie enemigos (esto no incluye submarinos y transportes enemigos)

Territorios Neutrales

Los territorios neutrales (como Turquía, Mongolia o Sahara) no tienen ningún emblema de potencia impreso. Representan áreas que son intransitables por razones políticas o geográficas. No puedes atacar los territorios neutrales, mover a través de ellos o sobre los mismos con unidades aéreas. Los territorios neutrales e infranqueables no tienen valor de ingreso.

Regla opcional: A fin de mantener su neutralidad, Turquía cerró el angosto estrecho que une el mar Negro y el Mediterráneo, no permitiendo el paso de unidades navales de cualquier nación beligerante de ambos bandos. Las unidades navales no pueden entrar o salir de la zona marítima 16, sin embargo las unidades aéreas pueden moverse libremente a través de esta zona marítima.

Canales

Hay dos canales – vías marítimas artificiales que conectan dos masas de agua más grandes – en el tablero de juego. El canal de Panamá conecta el Océano Pacífico (zona marítima 19) con el Océano Atlántico (zona marítima 18), mientras que el canal de Suez conecta el mar Mediterráneo (zona marítima 17) con el Océano Índico (zona marítima 34). Un canal no se considera un espacio, por tanto no bloquea el movimiento terrestre; las unidades terrestres pueden moverse libremente entre Trans-Jordania y Anglo-Egipto Sudán. Central América es un territorio: no se requiere ningún punto de movimiento para cruzar el canal dentro de Central América.

Si quieres mover unidades navales a través de un canal, tu bando (pero no necesariamente tu potencia) debe controlarlo al comienzo de tu turno (esto es, no puedes emplearlo en el turno en que lo capturas). El bando que controla Central América controla el canal de Panamá. El bando que controla tanto Anglo – Egipto Sudán como Trans-Jordania controla el canal de Suez. Si un bando controla Anglo – Egipto Sudán y el otro controla Trans- Jordania, Suez está cerrado a las unidades navales.

El movimiento de las unidades aéreas no se ve afectado en modo alguno por los canales, ya se estén moviendo sobre tierra o sobre agua. Las mismas pueden pasar entre zonas conectadas por el canal independientemente de que bando lo controle.

Ejemplo gráfico: Dado que un aliado controla Central América, este destructor británico puede mover a través del canal.



Islas

Una isla o grupo de islas es un territorio individual rodeado por entero por una o más zonas marítimas. Una zona marítima puede contener la mayoría de un grupo de islas que son consideradas como un territorio. No es posible desplegar unidades terrestres de tal manera que se dispongan en islas diferentes del mismo grupo. Las islas que no tienen un nombre impreso, como las de la zona marítima 15, no son espacios de juego y no se pueden mover unidades a las mismas.



SECUENCIA DE JUEGO

Axis & Allies se juega en rondas. Una ronda consiste en que cada potencia tiene un turno, y entonces al final se comprueba si un bando o el contrario ha ganado la partida.

Secuencia de Juego:

1. Unión Soviética
2. Alemania
3. Reino Unido
4. Japón
5. EEUU
6. Comprobación de Victoria

El turno de cada potencia consta de seis fases, que tienen lugar en una secuencia fija. Debes recaudar ingresos si puedes, pero el resto de partes de la secuencia del turno son voluntarias. Después de que termines la fase de recaudar ingresos, tu turno ha terminado. Entonces el turno pasa a la siguiente potencia. Cuando todas las potencias han completado un turno, si ningún bando ha ganado, comienza una nueva ronda de juego.

Secuencia de Turno

1. Adquirir unidades
2. Movimiento de combate
3. Realización del combate
4. Movimiento sin combate
5. Movilizar nuevas unidades
6. Recaudar Ingresos

Fase 1: Adquirir Unidades

En esta fase, puedes gastar IPCs en unidades adicionales para ser empleadas en futuros turnos. Todas las unidades señaladas en la tabla de movilización del tablero de juego están disponibles para su adquisición. El precio de cada unidad en IPCs está indicado en la columna de coste junto al nombre de la unidad.

Secuencia de adquirir unidades

1. Encargar unidades
2. Pagar por las unidades y reparaciones de los complejos industriales
3. Colocar las unidades en la zona de movilización.

Paso 1: Encargar unidades

Puedes comprar tantas unidades de cada tipo como te puedas permitir. Selecciona todas las unidades que desees comprar. No tienes la obligación de gastar todos tus IPCs.

Paso 2: Pagar por las unidades y reparaciones de los complejos industriales

Paga tantos IPCs a la banca como el coste total de las unidades adquiridas (ajustando el banquero el total de los IPCs de tu potencia).

Puedes además pagar para eliminar marcadores de daño que estén en los complejos industriales que hayan sido dañados. Cada punto de daño cuesta 1 IPC para que sea eliminado. Las reparaciones tienen efecto inmediatamente.

Paso 3: Colocar las unidades en la zona de movilización

Coloca las unidades adquiridas en la zona de movilización del tablero de juego. No puedes emplear éstas unidades de inmediato, pero las desplegarás más tarde en el turno.

Fase 2: Movimiento de Combate

En este juego el movimiento está separado en las fases de movimiento de combate y movimiento sin combate. Durante la fase de movimiento de combate, todos los movimientos deben concluir en combate, con unas pocas excepciones (ver abajo). El movimiento a un territorio hostil cuenta como un movimiento de combate, con independencia de que ese territorio esté ocupado o no. Los movimientos adicionales que no concluyen en combate se producen durante la fase de movimiento sin combate (fase 4).

Mueve tantas de tus unidades a cuantos territorios y zonas marítimas hostiles desees. Puedes mover a un solo espacio hostil desde diferentes espacios, siempre que el movimiento de cada unidad te permita alcanzarlo con un movimiento legal.

Puedes mover unidades a través de espacios amistosos en ruta a los espacios hostiles durante esta fase. Sin embargo, las unidades no pueden finalizar su movimiento en espacios amistosos durante la fase de movimiento de combate excepto en cuatro casos:

- Tanques que han realizado un ataque relámpago a través de un espacio hostil desocupado.
- Unidades navales que participarán en un asalto anfibio desde una zona marítima sin reclamar.
- Unidades navales moviéndose desde una zona marítima hostil para escapar del combate como su movimiento de combate, y
- Unidades navales moviéndose a una zona marítima que contenga sólo submarinos enemigos y/o transportes para atacar a esas unidades (Recuerda que esa zona marítima no es considerada hostil).

Si mueves todas tus unidades fuera de un espacio que controles, aún conservas el control de dicho espacio hasta que el enemigo mueva a éste y lo controle (el territorio permanece en control de la potencia que lo dominase al principio del turno).



Ejemplo Gráfico: Las unidades aéreas pueden mover a través de territorios hostiles como si fuesen amigos

Las unidades no pueden mover dentro o a través de territorios neutrales



Ejemplo gráfico: Las unidades no pueden mover a territorios neutrales

Las unidades del mismo bando pueden libremente compartir territorios, zonas marítimas y espacios en portaviones y transportes. Estos eventos deben ser acordados por ambas potencias.

Todo movimiento de combate se considera que tiene lugar al mismo tiempo: por tanto, no puedes mover una unidad, después realizar el combate y posteriormente mover ésta unidad de nuevo durante ésta fase. La única excepción a esto es la de las unidades terrestres que lleven a cabo un asalto anfibio que está precedido por una batalla naval (véase Asaltos Anfibios, página 17), ya que las mismas deben desembarcar después de que la batalla naval ha concluido con éxito. No puedes mover unidades adicionales a espacios en batalla una vez que el ataque ha comenzado.

Una unidad naval o terrestre puede mover como máximo un número de espacios igual a su valor de movimiento. La mayoría de unidades debe parar cuando entren en un espacio hostil. Así, una unidad con un valor de movimiento de 2 podría mover a un espacio amistoso y después a un espacio hostil o directamente a un espacio hostil.



Ejemplo gráfico: las unidades terrestres deben finalizar su movimiento cuando se encuentren en territorio hostil. El ataque relámpago de los tanques es una excepción (véase página 15).

Un submarino y/o un transporte enemigos no bloquean el movimiento de tus unidades, ni les impide cargar o descargar en esa zona marítima (con una excepción- véase Movimiento de combate especial: Transportes, página 15). Como jugador que mueve, tienes la opción de atacar un submarino y/o un transporte enemigos que compartan una zona marítima contigo. Sin embargo, si un buque de guerra elige hundir un transporte sin escolta, ese buque de guerra debe finalizar su movimiento en esa zona marítima. Es posible que algunas unidades puedan parar para atacar mientras otras continúen su movimiento a través de la zona marítima.

Ejemplo gráfico: Las unidades navales distintas de submarinos deben finalizar su movimiento cuando encuentren una zona marítima hostil. El destructor debe pararse en la zona 31, sin embargo, el submarino la puede atravesar de forma segura dado que la unidad enemiga no es un destructor.



Unidades Navales que comienzan en zonas marítimas hostiles

Al principio de la fase de movimiento de combate, puedes tener ya unidades navales (y/o cazas en portaaviones) en espacios que contengan unidades enemigas que ya estaban allí al principio del turno. Por ejemplo, un enemigo puede haber construido nuevos buques de guerra de superficie en una zona marítima en la cual tienes unidades navales. Cuando vuelve a ser tu turno, compartirás esa zona marítima con fuerzas enemigas.

Si estás compartiendo una zona marítima con buques de guerra de superficie (no submarinos y/o transportes), ésta situación requiere que realices una de las siguientes acciones:

- Permanecer en la zona marítima y realizar el combate.
- Salir de la zona marítima, cargar unidades a voluntad, y realizar el combate en otro espacio.
- Salir de la zona marítima para cargar unidades y volver a la misma zona marítima para realizar el combate (no puedes cargar unidades mientras permanezcas en una zona marítima hostil), o
- Salir de la zona marítima y no realizar combate

Una vez que estas unidades hayan movido y/o participado en combate, no pueden mover o participar en la fase de movimiento sin combate del turno.

Unidades Aéreas

Una unidad aérea que mueva en la fase de movimiento de combate debe generalmente reservar parte de su valor de movimiento para la fase de movimiento sin combate, en la cual debe volver a un punto de aterrizaje seguro empleando su movimiento restante.

El movimiento de una unidad aérea en un turno completo está limitado a su valor total de movimiento. Así, un bombardero con un valor de movimiento de 6 no puede mover seis espacios para llegar a un espacio hostil. Debe reservar los puntos de movimientos necesarios para llegar a un territorio amistoso donde pueda aterrizar. Un caza puede mover por entero sus cuatro espacios para atacar en lugar de reservar movimiento, pero sólo si un portaaviones podría encontrarse allí a la conclusión de la fase de movilización de nuevas unidades.

Las unidades aéreas que ataquen territorios que contengan artillería antiaérea soportarán fuego antiaéreo (véase página 28). Esto no incluye territorios que contengan artillería antiaérea que sólo estén siendo sobrevolados.

Asaltos Anfibios

Si quieres realizar cualquier asalto anfibio, debes declarar tu intención de realizarlo durante la fase de movimiento de combate. Un asalto anfibio tiene lugar cuando atacas un territorio costero o grupo de islas desde una zona marítima desembarcando unidades terrestres desde transportes en el territorio objetivo (o realizar un ataque conjunto de unidades transportadas por mar que están desembarcando y otras unidades provenientes de uno o más territorios vecinos). La zona marítima puede ser amistosa u hostil, pero si es hostil, debe convertirse en amistosa a través del combate naval antes de que el asalto anfibio pueda comenzar.

El movimiento de transportes y de su carga a una zona marítima desde la cual planeas realizar un asalto anfibio cuenta como un movimiento de combate, incluso si allí no hay buques de guerra de superficie defensores. Esto se aplica a cualesquiera acorazados y/o cruceros que apoyen el asalto.

Durante la fase de realización del combate, sólo puedes lanzar asaltos anfibios que tú hayas anunciado durante ésta fase.

Si un asalto anfibio implica un combate naval, todas las unidades aéreas participantes en el asalto deben mover bien a la zona marítima o bien al territorio terrestre. Entonces, solo participarán en la parte del asalto al cual hayan movido.



Ejemplo gráfico: el movimiento de asalto anfibio ocurre durante la fase de Movimiento de Combate. Después de que tus transportes carguen unidades, tu acorazado debe destruir el destructor enemigo en combate naval para despejar la zona hostil de tal manera que el transporte pueda desembarcar en Francia. Si allí sólo hubiesen estado submarinos y/o transportes defensores, el jugador americano atacante podría haber ignorado a éstas unidades o podría haber realizado combate naval.

Movimiento de Combate Especial

Un determinado número de unidades puede realizar movimientos especiales durante esta fase. Éstos están descritos con detalle a continuación.

Portaviones

Cualquier caza que pertenezca a un portaviones se lanza antes de que el buque se mueva, moviendo de forma independiente del buque. Estos cazas pueden realizar un movimiento de combate desde la zona marítima del buque, o pueden permanecer en la zona marítima hasta la fase de movimiento sin combate.

Los cazas que pertenezcan a una potencia amistosa embarcados en el portaviones de otra potencia deben permanecer como carga si el portaviones se mueve en combate. No pueden tomar parte en el combate y son destruidos si el buque es destruido.

Ya se mueva durante la fase de movimiento de combate o en el movimiento sin combate, un portaviones permite a los cazas amistosos aterrizar en éste, en la zona marítima donde finalice su movimiento.

Submarinos

Los submarinos son capaces de moverse sin ser detectados debido a su habilidad para sumergirse. Por esta razón, tienen reglas especiales de movimiento. Si no hay destructores enemigos presentes, un submarino puede moverse a través de una zona marítima que contenga buques de guerra enemigos sin detenerse. Sin embargo, si un submarino entra en una zona marítima que contenga un destructor enemigo durante la fase de movimiento de combate, su movimiento termina inmediatamente y dará lugar al combate.

Tanques y Ataques Relámpago

Un tanque puede realizar un “blitz” (ataque relámpago) moviéndose a través de un territorio hostil desocupado como primera parte de un movimiento que finalizará en un territorio amistoso o enemigo. El movimiento completo debe producirse durante la fase de movimiento de combate. El tanque establece el control del primer territorio antes de mover al próximo. Coloca tu marcador de control en el primer territorio y ajusta los niveles de producción nacional cuando realices este ataque relámpago. Un tanque que encuentre unidades enemigas, incluyendo unidades de artillería antiaérea o un complejo industrial, en el primer territorio en el que entre debe parar allí.



1. Puedes realizar un ataque relámpago a través de un territorio si ese territorio es hostil pero está desocupado. Recuerda colocar tu marcador de control en ese territorio.
2. Debes finalizar el movimiento del tanque cuando encuentres cualquier unidad enemiga, incluyendo unidades de artillería antiaéreas o un complejo industrial, así este tanque no puede efectuar un ataque relámpago (“blitz”).

Transportes

Si un transporte se encuentra con buques de guerra de superficie hostiles (no submarinos y/o transportes enemigos) DESPUES de que empiece su movimiento (no cuenta la zona marítima en la que haya comenzado), su movimiento para este turno finaliza y debe parar allí y realizar combate naval.

Un transporte puede cargar unidades mientras se encuentre en cualquier zona marítima amistosa a lo largo de su ruta, incluyendo la zona marítima en la que empezó. Si un transporte carga unidades terrestres durante la fase de Movimiento de Combate, debe desembarcar dichas unidades para atacar un territorio hostil como parte de un asalto anfibia durante la fase de realización del combate o debe retirarse durante el paso del combate naval de la secuencia de asalto anfibia mientras trata de efectuarlo. Un transporte que toma parte en un asalto anfibia debe finalizar su movimiento en una zona marítima amistosa (o en una que se convertirá en amistosa como resultado del combate naval) desde la cual pueda realizarse el asalto. Sin embargo, no está permitido que un transporte desembarque unidades terrestres durante un asalto anfibia en una zona marítima que contenga uno o más

submarinos enemigos ignorados a no ser que al menos un buque de guerra perteneciente a la potencia del atacante esté además presente en la zona marítima al final de la fase de movimiento de combate.

Cualquier unidad terrestre a bordo de un transporte se considera carga hasta que es desembarcada. La carga no puede tomar parte en el combate naval y es destruida si el transporte es destruido.

Fase 3: Realización del Combate

En esta fase, realizas el combate contra las unidades oponentes empleado la siguiente secuencia:

Secuencia de Combate

1. Incursiones de Bombardeo estratégico
2. Asaltos anfibios
3. Combate general

Un determinado número de unidades tienen reglas especiales que modifican o superponen las reglas de combate de esta sección. Mira los Perfiles de Unidad, página 27, para las reglas de combate asociadas a cada tipo de unidad.

En ningún caso una potencia aliada puede atacar a otra potencia aliada, o una potencia del Eje atacar a otra potencia del Eje.

1. Incursiones de Bombardeo Estratégico

Durante este paso, puedes bombardear los complejos industriales del enemigo con tus bombarderos. Una incursión de bombardeo estratégico es un ataque económico. Los bombarderos atacantes causarán un número de puntos de daño al complejo objetivo igual al total obtenido en los dados utilizados para el ataque.

Cada complejo industrial tiene su propio sistema antiaéreo. Si hay una unidad de artillería antiaérea en el territorio objetivo, no tires dados por ella. Estas unidades se utilizan para proteger unidades de combate. Cada complejo industrial tira un dado contra cada bombardero que directamente lo esté atacando. Por cada "1" sacado en la tirada, un bombardero es inmediatamente eliminado. Cada uno de los bombarderos supervivientes tira un dado. Para señalar el daño causado por el bombardero(s) atacante(s), coloca una ficha de plástico gris por cada punto de daño de la tirada de dados bajo el complejo industrial atacado. Un complejo industrial no puede recibir más daño total que dos veces el valor de ingreso del territorio en el que se encuentra. Cualquier exceso de daño no se aplica.

Un bombardero que realiza una incursión de bombardeo estratégico no puede participar en ningún otro combate en este turno y debe volver a un territorio amistoso durante la fase de movimiento sin combate.

Regla opcional: Tanto los cazas atacantes como los defensores pueden participar en las incursiones de bombardeo estratégico como escoltas o interceptores respectivamente. Los cazas escoltas (los que acompañan a los bombarderos atacantes) pueden escoltar y proteger los bombarderos, y pueden proceder de cualquier territorio o zona marítima, siempre que su alcance lo permita.

Cualquier número de cazas defensores con base en el territorio que es objeto de bombardeo estratégico pueden comprometerse para participar en la defensa del complejo industrial como interceptores, tanto si hay cazas escoltas del atacante como si no. El número de cazas defensores que interceptarán se decide por el jugador(es) propietario de los mismos después de que la fase de

movimiento de combate del atacante haya concluido y antes de que la fase de realización del combate comience. Si el defensor ha elegido comprometer cazas interceptores, la batalla aérea tendrá lugar inmediatamente antes de que los antiaéreos del complejo industrial atacado abran fuego contra los bombarderos atacantes. La batalla aérea, la cual termina después de una ronda de combate, se resuelve del modo siguiente:

1. Tanto los bombarderos atacantes como los cazas escoltas, si los hay, aciertan en ataque con un 1. Por cada "1" sacado en la tirada, un interceptor defensor es inmediatamente eliminado como baja.
2. Los interceptores defensores supervivientes entonces aciertan en defensa con un 2. Por cada resultado de "2" o menos, el atacante elige una baja y la elimina.

Después de que la batalla aérea ha concluido, o si no hubiera cazas interceptores defendiendo, se considera que los cazas escoltas supervivientes se retiran. Los mismos no participarán en la incursión de bombardeo presente, no están sujetos al fuego antiaéreo y permanecen en el territorio hasta la fase de movimiento sin combate. Los bombarderos atacantes supervivientes llevan a cabo la incursión de bombardeo como se ha descrito con anterioridad.

Los cazas participantes, ya sean escoltas o interceptores, no pueden intervenir en otras batallas durante ese turno, incluyendo una batalla en el territorio en el cual la incursión de bombardeo tiene lugar. Las unidades aéreas defensoras deben volver a su territorio original. Si dicho territorio es capturado, los cazas pueden mover un espacio para aterrizar en un territorio o en un portaaviones amigo. Este movimiento ocurre durante la fase de movimiento sin combate, antes de que el jugador activo efectúe cualquier movimiento sin combate. Si no hay ningún espacio para aterrizar disponible, los cazas se pierden.



2. Asaltos Anfibios

Durante este paso resolverás cada asalto anfibio que hayas declarado durante la fase de movimiento de combate. Si no declaraste ningún ataque anfibio, pasa a **Combate general** (véase pág. 19)

Secuencia de Asalto Anfibio

1. Combate Naval
2. Bombardeos de Acorazados y Cruceros
3. Combate Terrestre

Paso 1. Combate Naval: Si hay buques de guerra de superficie defensores, debe realizarse el combate naval. Si sólo hay submarinos y/o transportes defensores, el atacante puede optar por ignorar a esas unidades o realizar el combate naval.

Si se produce el combate naval, todas las unidades navales atacantes deben participar en la batalla. Realiza el combate naval empleando las reglas de Combate General (véase página 19), después continúa en el paso 3 (combate terrestre).

Si no se produce combate naval, continúa en el paso 2 (bombardeo).

Paso 2. Bombardeos de Acorazados y Cruceros: Si NO se ha producido combate en la zona marítima desde la cual desembarcarás tus unidades desde los transportes, cualquier acorazado o crucero acompañante de esa zona marítima puede bombardear el territorio costero o grupo de islas que será atacado. El número de barcos que pueden realizar ataques de bombardeo está limitado a un barco por unidad terrestre que vaya a ser desembarcada desde los transportes al territorio costero. Si más de un territorio o grupo de islas está siendo atacado desde una zona marítima y hay múltiples acorazados y/o cruceros, cada barco sólo puede apoyar un ataque. Sin embargo, el bombardeo de los barcos puede dividirse en la forma que el atacante decida, siempre que el número de barcos que apoyen cada ataque no exceda el número de unidades terrestres transportadas por mar en ese ataque. Optar por destruir transportes enemigos o atacar a submarinos enemigos en el paso 1 (ver arriba) cuenta como combate e impiden que tenga lugar los bombardeos de acorazados y cruceros.

Tira un dado por cada acorazado y crucero que puedan llevar a cabo el bombardeo. Los acorazados golpean con un "4" o menos y los cruceros golpean con un "3" o menos. Por cada golpe, el defensor mueve una unidad defensora detrás de la tabla de bajas. Estas bajas podrán ser capaces de defender durante el paso de combate terrestre antes de que sean eliminadas.

Cada acorazado o crucero sólo pueden bombardear un territorio costero por turno.

Paso 3. Combate Terrestre: Si no hubiera combate naval o si la zona marítima ha sido despejada de todas las unidades enemigas defensoras excepto transportes y submarinos sumergidos, y el atacante aún tiene unidades terrestres comprometidas con el territorio costero, mueve todas las unidades atacantes y defensoras al tablero de batalla y realiza el combate empleando las reglas de Combate General (pág.19). Recuerda colocar las bajas del bombardeo (si las hubiere) detrás de la tabla de bajas.

Las unidades terrestres atacantes pueden provenir de transportes (vía marítima) y pueden provenir de territorios vecinos que estén adyacentes al territorio atacado. Cualquier unidad terrestre que desembarque de un único transporte sólo puede desembarcar en un único territorio hostil.

Si no hay unidades terrestres (transportadas como carga) sobrevivientes del combate naval o si las unidades navales atacantes se retiran del combate naval, entonces cualesquiera unidades que fuesen designadas para participar en el ataque terrestre (incluyendo unidades aéreas) deben todavía realizar una ronda de combate terrestre en un ataque normal sobre el territorio hostil pretendido antes de que puedan retirarse.

Si al atacante no le queda ninguna unidad terrestre o aérea, el asalto anfíbio concluye.

Mantén separadas las unidades terrestres que atacan por tierra y las unidades terrestres que atacan por mar en el tablero de batalla. Las unidades que atacan por mar no pueden retirarse. Las unidades que atacan por tierra y las aéreas pueden retirarse (entre las rondas de combate). Todas las unidades terrestres que ataquen por tierra deben retirarse unidas como un mismo grupo. Éstas sólo pueden retirarse al origen de una de ellas y todas deben retirarse al mismo tiempo y al mismo lugar. Una retirada puede suceder a la conclusión de cualquier ronda de combate.

Las unidades aéreas atacantes, ya estén involucradas en el combate naval o ya en el ataque al territorio costero, pueden retirarse de acuerdo con las reglas de retirada del atacante (Condición B – El atacante se repliega, pág. 22). Si hay una retirada, las unidades aéreas y las unidades terrestres (si las hay) deben retirarse a la vez. Las unidades aéreas aterrizarán durante la fase de movimiento sin combate.

Unidades Aéreas: Cada unidad aérea atacante puede participar en la batalla naval o en el ataque al territorio costero; no puede realizar ambos. El jugador atacante debe declarar qué unidades aéreas estarán envueltas en cada parte del ataque y no pueden cambiar después sus misiones. Al final del asalto anfibio, todos los aviones permanecen en el lugar; éstos aterrizarán durante la fase de movimiento sin combate.

Las unidades aéreas que defiendan un territorio sólo pueden luchar en ese territorio. Éstas no pueden participar en el combate naval.

3. Combate General

En este paso, puedes resolver el combate en cada espacio que contenga tus unidades y las unidades enemigas. El combate se resuelve siguiendo la secuencia de Combate General. El combate en cada espacio tiene lugar a la vez, pero cada territorio o zona marítima afectada se resuelve de forma separada y completamente antes de resolver el combate en el próximo espacio en pugna. El atacante decide el orden de los espacios en los cuales cada combate se produce. Ninguna nueva unidad puede entrar como refuerzo una vez ha comenzado el combate. Se considera que las unidades atacantes y defensoras en cada espacio disparan al mismo tiempo, pero para facilitar el juego tiraréis los dados en secuencia: el atacante primero y después el defensor.

Si moviste unidades de tierra a territorios hostiles vacíos o a territorios hostiles que solo contienen complejos industriales y/o unidades de artillería antiaéreas, no es necesario un combate real. Simplemente salta al paso 7 (conclusión del combate) para cada uno de estos territorios y elimina las unidades de artillería antiaéreas que pudiera haber en ellos.

Secuencia de Combate General

1. Colocad las unidades a lo largo del tablero de batalla
2. Ataque sorpresa submarino o inmersión (sólo batallas navales)
3. Disparo de las unidades atacantes
4. Disparo de las unidades defensoras
5. Elimina las bajas del defensor
6. Continúa el ataque o Replégate
7. Conclusión del combate

Paso 1. Colocad las unidades en el Tablero de Batalla

El tablero de batalla tiene dos lados, catalogados como “Atacante” y “Defensor”. Coloca todas las unidades atacantes y defensoras envueltas en la batalla en sus lados respectivos, en las columnas numeradas que contengan los nombres de esas unidades. Los complejos industriales con participan en el combate general, ya que sólo pueden ser atacados y dañados por las incursiones de bombardeo estratégico. El número en la columna de la unidad identifica su valor de ataque o defensa. Una unidad atacante o defensora debe sacar con el dado un número igual o menor a su valor de ataque o defensa para poder producir un golpe.

En un combate naval, coloca cualquier carga (ya sean tus propias unidades o las de un aliado) al lado del barco de transporte o en el portaviones (aviones como carga) que los transporta. La Carga no lanza dados, ni puede sufrir golpe alguno. Se pierde con el barco que la transporta si ese barco es destruido.

Si estás atacando una zona marítima que contiene unidades amistosas, las unidades de tu aliado no se colocan a lo largo del tablero de batalla y permanecen fuera de juego durante esta secuencia de combate.

Paso 2. Ataque sorpresa submarino o inmersión (sólo batallas navales)

Este paso es específico para los submarinos atacantes y defensores. Antes de que tenga lugar la batalla naval general (pasos 3-5), los submarinos atacantes y defensores (ambos) pueden elegir realizar una tirada de ataque por sorpresa o sumergirse. Sin embargo, si tu oponente tiene un destructor en la batalla, tus submarinos atacantes o defensores no pueden sumergirse o realizar un ataque por sorpresa y el combate se realiza normalmente con tus submarinos disparando con el resto de tus unidades en los pasos 3 o 4.

Los submarinos atacantes o defensores que elijan sumergirse son retirados del tablero de batalla y se colocan en el tablero de juego en la zona marítima en conflicto, eliminándolos de las secuencias de combate restantes.

Nota: La decisión de que los submarinos atacantes o defensores abran fuego o se sumerjan debe tomarse antes de tirar los dados por uno u otro bando. El jugador atacante decide primero.

Cada submarino atacante que lanza un ataque sorpresa tira un dado. Los submarinos atacantes que saquen un "2" o menos producen un golpe. Después de que el jugador atacante haya tirado por todos los submarinos atacantes, el defensor elige una unidad naval (los submarinos no puede golpear a las unidades aéreas) por cada golpe encajado y las mueve detrás de la tabla de bajas.

Entonces cada submarino defensor que realiza un ataque sorpresa tira un dado. Los submarinos defensores que saquen un "1" producen un golpe. Después de que el jugador defensor haya tirado por todos los submarinos defensores, el atacante elige una unidad naval por cada golpe encajado y la retira del juego.

Nota: En ambos casos, atacando o defendiendo, los transportes sólo pueden ser elegidos como bajas si no hay otras unidades elegibles. Los submarinos sumergidos no pueden ser elegidos como bajas dado que han sido retirados de la batalla.

Una vez que todos los submarinos atacantes y defensores que han lanzado un ataque sorpresa han disparado, las bajas causadas por los mismos son retiradas del juego y este paso ha terminado para esta ronda de combate. Mientras haya submarinos atacantes y/o defensores y no haya destructores oponentes, este paso se repite durante cada ronda de combate. Cualquier golpe conseguido durante este paso que no destruya unidades (como los acorazados) permanece en efecto hasta el final del combate.

Paso 3. Disparo de las Unidades Atacantes (batallas terrestres y navales)

Tira un dado por cada unidad atacante que tenga valor de ataque y que no haya disparado en el paso 2. Tira a la vez por las unidades con el mismo valor de ataque. Por ejemplo, tira al mismo tiempo por todas las unidades que tengan un valor de ataque de "3". Una unidad atacante obtiene un golpe si consigues su valor de ataque o menos en un dado. Después de que el jugador atacante haya tirado por todas sus unidades, el defensor elige una unidad por cada golpe recibido y las mueve detrás de la tabla de bajas. Todas las unidades que están detrás de la tabla de bajas devolverán el fuego en el paso 4.

Deben asignarse tantos impactos como sea posible. Por ejemplo, si un crucero y dos submarinos atacan un destructor y un portaaviones con un caza a bordo y consiguen tres impactos, el defensor debe asignar el impacto del crucero al caza y los impactos de los submarinos a los barcos. El defensor no puede asignar el impacto del crucero a un barco, ya que los submarinos no pueden golpear al caza y el impacto de un submarino se perdería.

Paso 4. Disparo de las Unidades Defensoras (batallas terrestres y navales)

Tira un dado por cada unidad defensora que tenga un valor de defensa, incluyendo unidades que hayan sido movidas detrás de la tabla de bajas, que no haya disparado o se haya sumergido en el paso 2. Tira a la vez por las unidades con el mismo valor de defensa. Una unidad defensora obtiene un golpe si sacas su valor de defensa o menos en la tirada de dados.

Después de que el jugador defensor haya tirado por todas sus unidades con valor de defensa, el atacante elige una unidad por cada golpe recibido y las retira del juego.

Deben asignarse tantos impactos como sea posible. Por ejemplo, si un crucero y un submarino están defendiendo contra un destructor y un caza y el defensor consigue dos impactos, el atacante debe asignar el impacto del submarino al destructor y el impacto del crucero al caza. El atacante no puede asignar el impacto del crucero al destructor, ya que el submarino no puede golpear al caza y su impacto se perdería.

Específico para las Batallas Navales: En ambos pasos 3 y 4, los submarinos que hayan disparado en el paso 2 no pueden disparar de nuevo durante la misma ronda de combate. Si hay un destructor enemigo en la batalla, los submarinos disparan en los pasos 3 o 4 en lugar del paso 2. Recuerda que en las batallas navales los impactos de las unidades aéreas no pueden ser asignados a los submarinos a menos que haya un destructor que sea amistoso a las unidades aéreas en la batalla, y los impactos sólo pueden ser asignados a los transportes si no hay ninguna otra unidad elegible.

Transportes Indefensos: En una batalla naval, si al defensor sólo le quedan transportes y el atacante aún tiene unidades capaces de atacar, todos los transportes defensores son destruidos, junto con su carga. No tienes que continuar tirando dados hasta que todos los transportes hayan recibido golpes. Esto acelerará los combates. Ello además se produce si las unidades de combate restantes no pueden golpearse entre sí. Por ejemplo, si al defensor sólo le quedan transportes y submarinos y al atacante sólo le quedan unidades aéreas, las unidades aéreas y los submarinos no pueden golpearse entre sí, por tanto, los transportes están indefensos. En este punto todos los transportes indefensos son destruidos, junto con su carga. Los transportes atacantes nunca se pueden considerar indefensos, dado que tienen la opción de retirarse. Si los mismos no pueden retirarse, son tratados igual que los transportes defensores. Destruir los transportes indefensos de esta forma todavía cuenta como combate para el propósito de bombardeo costero y reglas similares.

Paso 5. Elimina las Bajas del Defensor (batallas terrestres y navales)

Elimina las unidades del defensor que están detrás de la tabla de bajas del juego.

Nota: Después de que las bajas se han eliminado, podría ser necesario volver a evaluar determinadas capacidades de las unidades que dependen de la presencia o ausencia de otras unidades. Por ejemplo, las unidades de infantería ya no pueden ser apoyadas por unidades de artillería, o los submarinos ya no tienen sus habilidades canceladas por destructores enemigos que han sido eliminados. Estos cambios tendrán efecto en la siguiente ronda de combate.

Paso 6. Continúa el Ataque o Replégate

Las rondas de combate (pasos 2 a 5) continúan a menos que una de las siguientes dos condiciones se produzca (por este orden):

Condición A- El Atacante y/o Defensor pierden todas las unidades

Una vez que todas las unidades con valores de combate en uno o ambos bandos hayan sido destruidas, el combate termina.

Si un jugador tiene unidades que permanezcan en el tablero de batalla, ese jugador gana el combate.

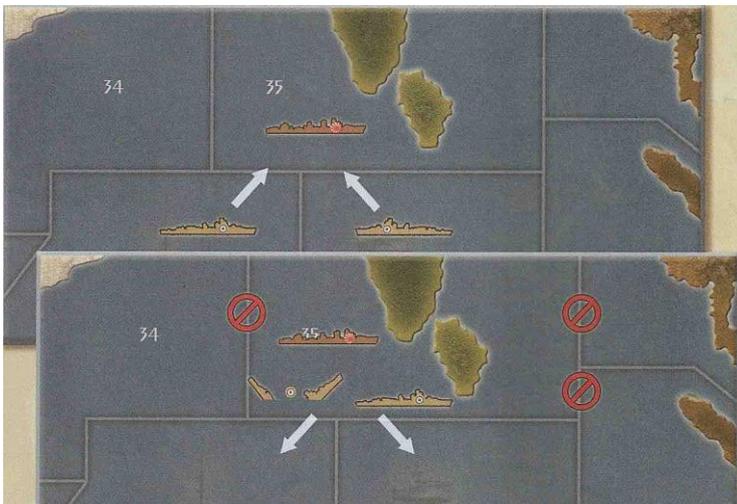
En una batalla naval, si a ambos bandos sólo les quedan transportes, los transportes del atacante pueden permanecer en la zona marítima en pugna o retirarse de acuerdo con las reglas de la Condición B expuestas más abajo, si fuera posible.

Condición B- El Atacante se repliega

El atacante (nunca el defensor) puede retirarse durante este paso. Mueve todas las unidades atacantes terrestres o navales de ese combate del tablero de batalla a un único espacio adyacente amistoso desde el cual al menos una de las unidades atacantes haya movido. En el caso de unidades navales, ese espacio debe haber sido amistoso al principio del turno. Tales unidades deben retirarse juntas al mismo territorio, sin importar de donde viniesen.

Las unidades aéreas que se repliegan permanecen en el espacio en pugna temporalmente. Éstas completarán su movimiento de repliegue durante la fase de movimiento sin combate empleando las mismas reglas que una unidad envuelta en una batalla exitosa.

Ejemplo Gráfico: Después de una ronda de ataques, el jugador atacante decide replegarse, pero el destructor debe retirarse a una de las zonas marítimas de las cuales las fuerzas atacantes provenían.



Paso 7. Conclusión del Combate

Devuelve todas las unidades restantes en el tablero de batalla al espacio en pugna en el tablero de juego.

Las unidades aéreas no pueden capturar un territorio. Si tu fuerza de ataque tiene sólo unidades aéreas supervivientes, no puedes ocupar el territorio que has atacado, incluso si allí no quedan unidades defensoras. Las unidades aéreas deben volver a un territorio amigo o a un portaaviones durante la fase de movimiento sin combate. Hasta entonces, permanecen en el espacio donde han luchado.

Coloca tu marcador de control en el nuevo territorio capturado y ajusta los niveles de producción nacional. Tu producción nacional se incrementa en el valor del territorio capturado; la producción del perdedor se reduce en la misma cantidad.

Un complejo industrial situado en el territorio capturado ahora pertenece a tu bando (Véase Liberando un Territorio, a continuación). Si capturas un complejo industrial, no puedes movilizar nuevas unidades allí hasta tu próximo turno. Cualquier daño previamente infringido a un complejo industrial permanece en su sitio hasta que sea reparado.

Liberación de un Territorio

Si capturas un territorio que era originariamente controlado por otro miembro de tu bando, “liberas” el territorio. No tomas el control de éste; en su lugar, el dominador original recupera el territorio y su nivel de producción nacional se ajusta. Cualquier complejo industrial en ese territorio revierte al dominador original del territorio.

Si la capital del dominador original (la potencia cuyo territorio acabas de liberar) está en manos enemigas al final del turno en el cual hubieses liberado el territorio, tú capturas el territorio, en su lugar. Ajustas tu nivel de producción nacional y puedes usar cualquier complejo industrial que allí se encuentre hasta que la capital del dominador original sea liberada.

Captura y liberación de Capitales

Si capturas un territorio que contenga una capital enemiga (Washington, Moscú, Londres, Berlín o Tokio), sigue las mismas reglas que para la captura de un territorio. Añade el valor de ingreso del territorio capturado a tu nivel de producción nacional.

Además, recaudas todos los IPCs en mano sin gastar del propietario original de la capital capturada. Por ejemplo, si Alemania conquista Moscú mientras el jugador de la Unión Soviética mantiene 18 IPCs, esos IPCs son inmediatamente transferidos al jugador de Alemania. Tú recoges esos IPCs incluso si tu propia capital está en manos enemigas.

El propietario original de la capital capturada aún se encuentra en juego pero no puede recaudar ingresos de ningún territorio que todavía controle y no puede comprar nuevas unidades. Ese jugador se salta todas las fases excepto las fases de movimiento de combate, realización del combate y movimiento sin combate hasta que la capital sea liberada. Si esa potencia o una de su bando liberan la capital, el propietario original puede recaudar de nuevo ingresos de los territorios que controle, incluyendo los territorios que hayan revertido a su control.

Si una capital es liberada, el complejo industrial en ese territorio vuelve a la propiedad del dominador original de la capital. Otros territorios y complejos industriales que estaban controlados originariamente por el propietario de la capital recién liberada pero que estén actualmente en manos de potencias amistosas también revierten a su control.

Tú no recoges los IPCs de la potencia que controle una capital cuando la liberas. Por ejemplo, si el jugador del Reino Unido toma Moscú al jugador alemán, el jugador alemán no entrega ningún IPC.

Captura de una ciudad de Victoria

Cuando captures un territorio que contenga una ciudad de victoria enemiga, ajusta el total de ciudades de victoria para cada bando (Mantén constancia de ello en una hoja de papel o cualquier otro medio elegido por tu grupo). Si al final de la ronda, después del turno del jugador de EEUU, tu bando controla

suficientes ciudades de victoria para lograr la condición de victoria que decidisteis al principio de la partida, tu bando gana.

Fuerzas Multinacionales

Las unidades de un mismo bando pueden compartir un territorio o zona marítima, constituyendo una fuerza multinacional. Tales fuerzas pueden defender conjuntamente, pero no pueden atacar juntas (Ello no significa que las potencias puedan compartir los ingresos; sólo la potencia que controle un territorio puede recaudar los ingresos de ese territorio).

Una fuerza multinacional no puede atacar al mismo espacio conjuntamente. Cualquier unidad en una zona marítima en la cual se produzca una batalla y que pertenezca a un aliado del atacante (distintas de las que sean carga de un barco atacante) no puede de ningún modo participar en la batalla. Estas unidades no pueden ser tomadas como bajas en el combate naval y no tienen efecto respecto a los submarinos defensores. Cada potencia atacante mueve y dispara sus propias unidades en su respectivo turno.

Un caza atacante puede despegar desde un portaviones propiedad de un aliado, pero el portaviones aliado no puede mover hasta el turno de su propietario. De igual modo, un portaviones puede transportar un caza aliado como carga, pero el caza aliado no puede participar en el ataque de ese portaviones.

Una unidad terrestre atacante puede asaltar un territorio costero desde un transporte aliado, pero sólo en el turno del propietario de la unidad terrestre.

Defensa Multinacional: Cuando un espacio que contenga una fuerza multinacional sea atacado, todas sus unidades defienden juntas. Si las unidades defensoras pertenecen a potencias bajo el control de diferentes jugadores, éstos jugadores señalan las bajas de mutuo acuerdo. Si no llegan a un acuerdo, el atacante elige.

Transporte de Fuerzas Multinacionales: Los transportes que pertenezcan a una potencia amistosa pueden cargar y descargar tus unidades terrestres. Este es un proceso de tres pasos:

1. Cargas en tu turno tus unidades terrestres a bordo del transporte amigo.
2. El propietario del transporte lo mueve (o no) en su turno.
3. Descargas tus unidades terrestres en tu próximo turno.

Fase 4: Movimiento sin Combate

En esta fase, puedes mover cualquiera de tus unidades que no movieron en la fase de Movimiento de Combate o participaron en combate durante tu turno. Además tendrás que aterrizar todos tus aviones que participaron y sobrevivieron en la fase de Realización del Combate. Es un buen momento para reorganizar tus unidades, bien para reforzar tus territorios vulnerables bien para reforzar unidades en el frente. Tus unidades terrestres y navales pueden mover como máximo un número de espacios igual a sus valores de movimiento. Tus unidades aéreas pueden mover como máximo un número de espacios igual al de sus valores de movimiento, menos el número de espacios que hayan movido durante la fase de movimiento de combate. Las unidades aéreas que no movieron nada durante la fase de movimiento de combate pueden utilizar su capacidad de movimiento completa en esta fase.

Sólo las unidades aéreas y los submarinos pueden mover a través de espacios hostiles durante esta fase. Los cazas defensores en apuros además aterrizan durante esta fase. Se trata de cazas con base en portaaviones cuyo portaaviones ha sido destruido en combate o de cazas interceptores cuyo territorio

original está ahora bajo control enemigo. A estos cazas se les permite mover un máximo de un espacio para encontrar un territorio o un portaaviones amigo donde aterrizar. Si no encuentran un espacio de aterrizaje válido, se pierden. Este movimiento ocurre antes de que el jugador activo efectúe cualquier movimiento sin combate.

Donde pueden mover las unidades

Unidades Terrestres: Las unidades terrestres pueden mover a cualquier territorio amistoso, incluyendo territorios que hayan sido capturados en el presente turno. No pueden mover a o a través de territorios hostiles (ni incluso a aquéllos que no contengan unidades de combate pero estén controlados por el enemigo). Resaltar, que es la única fase en la cual las unidades de artillería antiaérea pueden mover.

Unidades Aéreas: Una unidad aérea debe terminar su movimiento en un espacio de aterrizaje apto. Los bombarderos y cazas pueden aterrizar en cualquier territorio que fuese amigo al principio de tu turno.

Sólo los cazas pueden aterrizar en una zona marítima con un portaaviones amistoso presente. Un sitio para el aterrizaje debe estar disponible en el portaaviones.

Adicionalmente:

- Un caza puede aterrizar en una zona marítima que esté adyacente a un complejo industrial que tengas si colocas en esa zona un portaaviones que previamente adquiriste durante la fase de Movilización de nuevas unidades.
- Con el fin de que un caza aterrice en un portaaviones, ambas unidades deben FINALIZAR su movimiento en la misma zona marítima.
- Debes tener disponible el movimiento de un portaaviones, que permanezca en ese lugar o que sea desplegado (únicamente nuevos portaaviones) para recoger un caza que termine su movimiento sin combate en una zona marítima. No puedes mover deliberadamente ninguna unidad aérea fuera del alcance de un potencialmente seguro espacio de aterrizaje.

Los aviones que no pueden mover a un espacio de aterrizaje apto al final de la fase de Movimiento sin Combate serán destruidos. Esto incluye los cazas defensores en apuros (véase más arriba)

Ni bombarderos ni cazas pueden aterrizar en cualquier territorio que sea hostil al principio de tu turno, incluyendo cualquier territorio que acabe de ser capturado por ti en este turno.

Unidades Navales: Las unidades navales pueden mover a través de cualquier zona marítima amistosa. No pueden mover a o a través de zonas marítimas hostiles.

A diferencia de otras unidades navales, los submarinos pueden mover a través de e incluso a zonas marítimas hostiles en la fase de Movimiento sin Combate. Sin embargo, un submarino debe finalizar su movimiento cuando entre en una zona marítima que contenga uno o más destructores enemigos

Los transportes pueden mover a territorios costeros amistosos y embarcar o desembarcar carga, a menos que éstos cargaran, movieran, descargaran o participaran en combate durante la fase de Movimiento de Combate o durante la fase de Realización del Combate.

Los portaaviones pueden mover a zonas marítimas que permitan aterrizar a cazas amistosos. Deben mover allí, dentro del alcance permitido, si no realizaron movimiento en la fase de Movimiento de Combate y la zona marítima amistosa sea la única zona de aterrizaje válida para los cazas. Un portaaviones y caza deben ambos terminar sus movimientos en la misma zona marítima con el fin de que el caza aterrice en el portaaviones.

Fase 5: Movilizar nuevas unidades

Desplaza las unidades recién adquiridas desde la zona de movilización en el tablero de juego a los espacios aptos y que hayas controlado desde el principio del turno, con las siguientes excepciones (más abajo indicadas). No puedes utilizar todavía los complejos industriales que hayas capturado o adquirido en este turno. Nunca puedes emplear un complejo industrial controlado por una potencia amiga.

Por cada complejo industrial, puedes movilizar sólo tantas unidades como el valor de ingreso en IPCs del territorio que contenga el complejo industrial. Este límite incluye unidades movilizadas en zonas marítimas adyacentes al complejo industrial. Por ejemplo, el jugador alemán puede movilizar 3 unidades en el territorio de Italia, ya sea en el territorio mismo o en la zona marítima 15.

Cada ficha de plástico (marcador de daño) bajo un complejo industrial implica una nueva unidad menos que puede entrar en juego en esa fábrica. Los complejos industriales nunca son destruidos. Sin embargo, pueden ser gravemente dañados, hasta tal punto que tengan al menos tantos marcadores de daño como su capacidad de producción. En este caso, ninguna nueva unidad puede entrar en juego a través de dicha factoría hasta que sea reparada.

Restricciones a la Colocación

Coloca las unidades terrestres y los bombarderos únicamente en territorios que contengan complejos industriales elegibles. Las unidades terrestres no pueden entrar en juego en transportes.

Coloca las unidades navales sólo en zonas marítimas adyacentes a territorios que contengan complejos industriales aptos. Las nuevas unidades navales pueden entrar en juego incluso en una zona marítima hostil. No se produce el combate porque la fase de Realización del Combate ha terminado.

Coloca los cazas en territorios que contengan un complejo industrial controlado por tu potencia al principio de tu turno o en un portaviones de tu potencia que se encuentre en una zona marítima adyacente a un territorio que contenga un complejo industrial. El portaviones puede ser o bien uno nuevo o bien uno existente ya en ese lugar. No puedes colocar a un nuevo caza en un portaviones propiedad de una potencia amistosa.

Coloca nuevos complejos industriales en cualquier territorio que hayas controlado desde el principio de tu turno y que tengan un valor de ingreso de al menos 1. No puedes tener más de un complejo industrial por territorio.

En el caso de que adquirieses más unidades de las que puedas movilizar actualmente debido a limitaciones de producción, debes devolver el exceso de producción a la caja (tú eliges cuales unidades), y el coste de las unidades devueltas se te reembolsa.

Fase 6: Recaudar Ingresos

Busca el nivel de producción de tu potencia (el indicado por tu marcador de control) en la tabla de producción nacional. Esta es el valor de ingreso en IPCs que has generado. Recauda ese número de IPCs de la banca, añadiendo el banquero el número total de IPCs a la tesorería de tu potencia.

Si tu capital está bajo el control de una potencia enemiga, no puedes recaudar ingresos. Una potencia no puede prestar o dar IPCs a otra potencia, incluso si ambas potencias están en el mismo bando.

GANANDO LA PARTIDA

Al final del turno del jugador de los Estados Unidos, se revisa si cualquiera de los bandos ha ganado la partida de acuerdo con las condiciones de ciudades de victoria que se acordaron al comienzo del juego.

Condición por Defecto	“Victoria Estándar”	9 Para el Eje 10 Para los Aliados
Condición Opcional	“Victoria Total”	13 Para Ambos

PERFILES DE UNIDAD

Esta sección proporciona información detallada de cada unidad en el juego. Cada entrada proporciona una rápida referencia estadística acerca del coste de la unidad en IPCs, sus valores de ataque y defensa, y el número de territorios o zonas marítimas al que puede mover. Cada tipo de unidad tiene además unas características especiales, las cuales están resumidas bajo sus estadísticas.

UNIDADES TERRESTRES

La infantería, artillería, tanques y la artillería antiaérea pueden atacar y defender sólo en territorios. Únicamente la infantería, artillería y los tanques pueden capturar territorios hostiles. Todas, excepto los complejos industriales, pueden ser cargadas en transportes. Los complejos industriales no pueden mover, ser transportados o atacar

Infantería



Coste: 3

Ataque: 1 (2 cuando sea apoyada por artillería)

Defensa: 2

Movimiento: 1

Características de la Unidad

Apoyada por Artillería: Cuando una unidad de infantería ataca junto con una unidad de artillería, el valor de ataque de la infantería aumenta a 2. Cada unidad de infantería debe ser emparejada una por una con una unidad de artillería de apoyo. Si tus unidades de infantería superan en número a tus artillerías, las unidades de infantería en exceso siguen teniendo un valor de ataque de 1. Por ejemplo, si atacas con dos unidades de artillería y cinco unidades de infantería, dos de tus unidades de infantería tienen un valor de ataque de 2 y el resto de 1. La infantería no puede ser apoyada por artillería en defensa.

Artillería



Coste: 4

Ataque: 2

Defensa: 2

Movimiento: 1

Características de la Unidad

Apoya a la infantería: Cuando una unidad de infantería ataque junto con una unidad de artillería, el valor de ataque de la infantería aumenta a 2. Cada unidad de infantería debe emparejarse una por una con la unidad de artillería que la apoya. La artillería no puede apoyar a la infantería en defensa.

Tanques



Coste: 6

Ataque: 3

Defensa: 3

Movimiento: 2

Características de la Unidad

Ataque Relámpago: Los tanques pueden realizar “ataques relámpago” moviendo a través de territorios hostiles desocupados como la primera parte de un movimiento de dos espacios que puede finalizar en un territorio amistoso u hostil. Este movimiento completo debe producirse durante la fase de Movimiento de Combate. Realizando un ataque relámpago, el tanque establece el control en el primer territorio antes de que mueva al siguiente. El segundo territorio puede ser amistoso u hostil, o incluso puede ser el mismo territorio desde el cual provenía el tanque. Un tanque que encuentre unidades enemigas en el primer territorio en el que entre debe finalizar su movimiento, incluso si la unidad es una artillería antiaérea o un complejo industrial.

Artillería Antiaérea



Coste: 5

Ataque: --

Defensa: --

Movimiento: 1

Características de la Unidad

Movimiento Limitado: Normalmente esta unidad solo puede mover durante la fase de Movimiento sin Combate. Una unidad de artillería antiaérea no puede mover durante la fase de movimiento de combate (aparte de ser llevado en un transporte si la unidad fue cargada en un turno previo).

Sin valor de Combate: Sin embargo, puede ser tomada como baja. Si un territorio que contiene unidades Antiaéreas y unidades sin valor de combate es atacado, las unidades antiaéreas son automáticamente destruidas. Las unidades Antiaéreas nunca pueden atacar.

Defensa Aérea: Una unidad de artillería antiaérea (AA) sólo puede disparar a una unidad aérea cuando esa unidad ataque un territorio que contenga esa artillería antiaérea. Las artillerías antiaéreas disparan sólo una vez, antes de la primera ronda de combate. Cada unidad de AA en el territorio puede disparar hasta tres veces, pero sólo una vez por unidad aérea atacante. En otras palabras, el número total de dados de defensa aérea tirados es tres veces el número de unidades AA, o el número de unidades aéreas atacantes, el que sea menor. Una vez se determina el número de dados de defensa aérea, se efectúa la tirada. Por cada "1" sacado, el atacante elige una unidad aérea como baja. Estas bajas son eliminadas inmediatamente y no participarán en el resto de la batalla. Este ataque antiaéreo tiene lugar inmediatamente antes de que se produzca el combate normal en el territorio que contiene la unidad AA. Las unidades AA no defienden a los complejos industriales en los bombardeos estratégicos. Los complejos industriales tienen sus propias defensas antiaéreas "integradas" (véase complejos industriales, a continuación)

Complejos Industriales (fichas de cartón)



Coste: 15

Ataque: --

Defensa: (Capacidad de autodefensa antiaérea)

Movimiento: --

Características de la Unidad

No pueden atacar, defender o mover: Un complejo industrial no puede atacar, defender o mover. No puede ser transportado. No se despliega en el tablero de batalla.

Fábricas: Los complejos industriales son el punto de entrada para todas las unidades aéreas, terrestres y navales compradas (excepto, por supuesto, complejos industriales). Los complejos industriales recién adquiridos no pueden ser colocados en territorios recién capturados. Las unidades de combate recién adquiridas solo pueden colocarse en un territorio bajo tu control que contenga un complejo industrial. Todas las unidades recién adquiridas se colocan en el mapa durante la fase de movilizar nuevas unidades.

No puedes colocar tus nuevas unidades en un complejo industrial propiedad de una potencia amiga. Incluso si liberas un territorio con un complejo industrial en éste, no puedes emplear el complejo industrial; el propietario original amigo lo podrá emplear en su próximo turno. Si tú lo capturas, no lo liberas, lo puedes usar en tu próximo turno. Puedes utilizar un complejo industrial que controles al comienzo de tu turno.

Defensa aérea: Los complejos industriales pueden defenderse contra incursiones de bombardeo estratégico. Antes de que los bombarderos puedan atacar un complejo industrial determinado, los mismos soportarán el fuego de las defensas antiaéreas integradas del complejo industrial. El jugador propietario del complejo industrial tira un dado por cada bombardero atacante. Cada tirada de "1" consigue un impacto y elimina un bombardero.

Fábricas Dañadas (Complejos Industriales): Los bombarderos pueden dañar directamente los complejos industriales. Las fichas de plástico se colocan bajo el complejo industrial objetivo del ataque. Por cada ficha de plástico que se encuentre bajo un determinado complejo industrial, una unidad menos puede ser movilizada en esa fábrica. El daño total de un complejo industrial no puede exceder dos veces el valor de IPC del territorio en el cual la fábrica esté ubicada. Los complejos industriales nunca pueden ser destruidos. Sin embargo, pueden ser fuertemente dañados hasta el punto de que tengan al menos tantos marcadores de daño como su capacidad de producción. En éste caso, ninguna nueva unidad puede entrar en juego a través de esa fábrica hasta que sea reparada.

Las fichas de plástico, que representan cada una un punto de daño, pueden ser eliminadas al coste de 1 IPC cada una. Éstas reparaciones son pagadas (y las fichas son eliminadas) durante la fase de adquisición de unidades del turno.

Sujetos a captura: Si un territorio es capturado, el complejo industrial que allí se encuentre también es capturado. El jugador que lo captura podrá emplearlo en el turno siguiente a dicha captura, aunque cualquier marcador de daño (fichas) existente permanecerá bajo el complejo industrial.

UNIDADES AÉREAS

Los cazas y bombarderos pueden atacar y defender en territorios. Ambos pueden atacar en zonas marítimas. Los cazas emplazados en portaviones pueden defender en zonas marítimas. Ambos pueden solamente aterrizar en territorios amigos o (en el caso de los cazas) en portaviones amistosos. Tus unidades aéreas no pueden aterrizar en territorios que acabes de capturar, ya hayan estado envueltos en el combate o no. Las unidades aéreas pueden mover a través de territorios y zonas marítimas hostiles como si fueran amistosos. Sin embargo, están expuestos al fuego antiaéreo durante el combate siempre que ataquen un territorio que contenga una unidad de artillería antiaérea.

Para determinar el alcance, cuenta cada espacio en el cual tu unidad aérea entre “después del despegue”. Cuando se mueva sobre el mar desde un territorio costero o un archipiélago, cuenta la primera zona marítima en la que haya entrado como un espacio. Cuando vuele a un grupo de islas, cuenta la zona de mar que lo rodea y el mismo grupo como un espacio cada uno (una isla se considera un territorio con su zona marítima, las unidades aéreas con base en una isla no pueden defender la zona marítima que la rodea). Cuando mueves un caza desde un portaviones, no cuenta la zona marítima del portaviones como primer espacio – tu caza ya se encuentra en esa zona marítima. En otras palabras, cada vez que una unidad aérea atraviese una frontera entre espacios, ya sean territorios o zonas marítimas, gasta un punto de movimiento. Para participar en combate, un caza debe despegar del portaviones antes de que éste se mueva, de lo contrario cuenta como carga.

No puedes enviar de forma deliberada unidades aéreas a situaciones de combate que las sitúen fuera de alcance de un lugar en el que aterrizar más tarde. En la fase de movimiento de combate, previamente a las tiradas de cualquier combate, debes ser capaz de demostrar alguna posible vía (sin importar lo remota que sea la posibilidad) en la que todas tus unidades aéreas atacantes puedan aterrizar de forma segura ese turno. Ello podría incluir una combinación de movimientos de combate. Podría incluir además movimientos sin combate de un portaaviones o la movilización de un nuevo portaaviones. Si incluye el movimiento sin combate de un portaviones, entonces el portaviones no podrá mover durante la fase de Movimiento de Combate.

A fin de demostrar que una unidad aérea PUEDE tener un lugar de aterrizaje seguro, puedes suponer que todas tus tiradas de ataque serán golpes y todas las tiradas defensoras serán fallos. NO puedes, sin embargo, emplear una retirada planeada por cualquier portaviones para demostrar un posible lugar de aterrizaje seguro para cualquier caza. Una vez que se han demostrado los espacios de aterrizaje posibles

para todas las unidades aéreas atacantes, no tienes ninguna obligación de garantizar dichas zonas de aterrizaje para las unidades aéreas en el curso de la batalla. Por ejemplo, los portaaviones pueden libremente retirarse o ser tomados como bajas, incluso si esto deja a las unidades aéreas si un lugar en el que aterrizar después del combate (tales unidades aéreas serán destruidas al final de la fase de movimiento sin combate). Sin embargo, durante el movimiento sin combate, debes proporcionar un lugar seguro de aterrizaje para tantas unidades aéreas como sea posible después de que todos los combates se hayan resuelto.

Si declaras que un portaaviones moverá durante la fase de Movimiento sin Combate para proporcionar una zona de aterrizaje seguro para un caza que haya movido en la fase de Movimiento de Combate, debes cumplir la decisión y mover el portaviones a la localización planeada en la fase de Movimiento sin Combate, a menos que el caza haya aterrizado de forma segura en cualquier otro sitio o haya sido destruido antes, o un combate necesario para despejar una zona marítima en pugna haya resultado fallido. Del mismo modo, si declaras que un portaaviones nuevo será movilizado para proporcionar una zona segura de aterrizaje para un caza, deberá ser movilizado en esa zona marítima a menos que el caza haya aterrizado de forma segura en otro lugar o haya sido destruido.

Las unidades aéreas pueden golpear a los submarinos solo si un destructor amigo está presente en la batalla. Siempre que comience una ronda de combate y no haya destructores enemigos presentes, los submarinos no pueden ser golpeados por las unidades aéreas.





Ejemplo Gráfico:

1. Durante la fase de Movimiento de Combate, este caza de EEUU sale del portaviones y entra en la zona marítima 50. Desde allí el caza entra en la zona marítima 48. El caza entonces entra en el territorio de las Islas Filipinas y realiza el combate.
2. Durante la fase de Movimiento sin combate, el portaviones de EEUU sale de la zona marítima 52 y entra en la zona marítima 50. Desde allí el portaviones entra en la zona marítima 48. El caza utiliza su cuarto y último movimiento para aterrizar en el portaviones.



Coste: 10

Ataque: 3

Defensa: 4

Movimiento: 4

Características de la Unidad

Aterrizan en Portaviones: Los cazas pueden ser transportados por portaviones. Hasta dos cazas pueden estar en un portaviones amistoso a la vez. Un caza debe ser lanzado desde la posición inicial del portaviones para participar en combate en ese turno. Sin embargo, puede aterrizar en un portaviones en la fase de Movimiento sin Combate (incluso si se retira) o durante cualquier otro movimiento sin combate (un caza no puede aterrizar en un portaviones durante el movimiento del portaviones). Tu portaviones puede mover a una zona marítima en la cual uno de tus cazas haya terminado su movimiento (y de hecho, lo debe hacer si es posible) pero no puede mover más lejos en ese turno.

Un caza con base en un portaviones defensor debe aterrizar en el mismo portaviones si es posible después de la batalla. Si ese portaviones es destruido en combate, debe tratar de aterrizar en otros lugares. Debe aterrizar en un portaviones amigo diferente en la misma zona marítima, mover un espacio hacia un territorio, isla o portaviones que sean amistosos, o será destruido. Este movimiento ocurre durante la fase de movimiento sin combate, antes de que el jugador activo efectúe cualesquiera

movimientos sin combate. Siempre se considera que los cazas estacionados en portaaviones están defendiendo en el aire, incluso si sólo están atacando submarinos.

Cada uno de tus cazas con base en tu portaaviones atacante se lanzan antes del combate (incluso si no están participando en combate) y pueden retirarse a un territorio, isla o portaaviones que sean amistosos dentro de su alcance si sobreviven al combate. Si cualquier caza no se encuentra en un espacio de aterrizaje apto al final de la fase de Movimiento sin Combate, éste es destruido. (Resaltar que un espacio de aterrizaje apto puede incluir una zona marítima en la cual será desplegado un nuevo portaaviones en la fase de Mover Nuevas Unidades, siempre que haya espacio de aterrizaje disponible en él.).



Bombarderos

Coste: 12

Ataque: 4

Defensa: 1

Movimiento: 6

Características de la Unidad

IncurSIONES de Bombardeo Estratégico: Un bombardero puede participar en un combate normal o puede realizar un ataque económico contra un complejo industrial enemigo. Durante el paso de incursión de bombardeo estratégico de la fase de Realización del Combate, los bombarderos que sobrevivan a cualquier fuego antiaéreo pueden atacar al complejo industrial. Tira un dado por cada bombardero superviviente. Los bombarderos causarán un número de puntos de daño al complejo industrial igual al total obtenido con los dados. El máximo daño total que las incursiones de bombardeo estratégico pueden infligir en un complejo industrial es dos veces el valor de IPC del territorio.

UNIDADES NAVALES

Acorazados, portaaviones, cruceros, destructores, transportes y submarinos mueven, atacan y defienden en zonas marítimas. Éstos no pueden mover dentro de territorios. Para el propósito de estas reglas, los siguientes son buques de guerra de superficie: acorazados, portaaviones, cruceros y destructores. Los transportes no forman parte del grupo llamado “buques de guerra”. Los submarinos son buques de guerra pero no son de superficie.

Todas las unidades navales pueden mover hasta dos zonas marítimas amistosas. No pueden mover a o a través de zonas marítimas hostiles. Si las unidades enemigas que ocupan una zona marítima son distintas a transportes o submarinos, la zona marítima es hostil y tus unidades navales finalizan su movimiento entrando en combate. Los submarinos son una excepción: pueden pasar a través de una zona marítima hostil sin detenerse, a menos que esté presente un destructor enemigo (véase Destructores más adelante).

Algunas unidades navales pueden transportar a otras unidades. Los transportes únicamente pueden cargar unidades terrestres. Los portaaviones pueden transportar solamente cazas.

Acorazados



Coste: 20

Ataque: 4

Defensa: 4

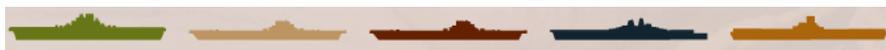
Movimiento: 2

Características de la Unidad

Dos impactos para destruirse: Un acorazado ya sea atacando o defendiendo requiere 2 impactos para ser destruido. Si un acorazado es golpeado una vez, incluso por el ataque sorpresa de un submarino, gíralo sobre su costado para marcar que está dañado. En el caso de un acorazado defensor, no lo muevas detrás de la tabla de bajas a menos que reciba un segundo impacto en el mismo combate. Si un acorazado sobrevive al combate habiendo recibido un impacto, vuélvelo a poner derecho sobre el tablero de juego.

Bombardeo Costero: Tus acorazados y cruceros pueden realizar bombardeos costeros durante un asalto anfibio. Estos acorazados y cruceros deben estar en la misma zona marítima que el transporte que va a desembarcar con el fin de llevar a cabo este bombardeo. Previamente al combate por tierra, cada acorazado y crucero dispara contra las unidades enemigas en el territorio que va a ser atacado. Los acorazados y cruceros no pueden realizar bombardeo costero si éstos estuvieron envueltos en un combate naval previo al asalto anfibio y no pueden realizar más de un bombardeo costero por turno. El número de acorazados y cruceros que pueden bombardear durante un asalto anfibio está limitado a un barco por cada unidad terrestre que vaya a ser desembarcada desde el transporte al territorio costero. Durante el bombardeo, los acorazados golpean con un "4" o menos.

Portaviones



Coste: 14

Ataque: 1

Defensa: 2

Movimiento: 2

Características de la Unidad

Transportan Cazas: Un portaviones puede transportar hasta dos cazas, incluyendo aquéllos que pertenezcan a potencias amistosas. Los cazas de potencias amistosas pueden despegar y aterrizar en tus portaviones, pero sólo durante el turno de esa potencia. Cualquier caza que pertenezca al propietario del portaviones mueve independientemente del portaviones. Estos cazas pueden realizar un movimiento de combate desde la zona marítima original del portaviones, o pueden permanecer en la zona marítima original hasta la fase de Movimiento sin Combate. Los cazas que pertenezcan a potencias amistosas y se encuentren en portaviones atacantes siempre son tratados como carga, ya que no están en su turno. Tu portaviones puede mover a o permanecer en una zona marítima donde uno de tus cazas terminará su movimiento sin combate (y de hecho, debe hacerlo si es posible).

Defensa de los cazas: Cuando un portaviones sea atacado, sus cazas (incluso aquellos pertenecientes a potencias amistosas) se considera que están defendiendo en el aire y pueden ser escogidos como bajas en lugar del portaviones. (Sin embargo, un caza no puede ser escogido como baja por el impacto de un submarino, ya que los submarinos sólo pueden atacar a unidades navales).

Cruceros



Coste: 12

Ataque: 3

Defensa: 3

Movimiento: 2

Características de la Unidad

Bombardeo costero: Tus acorazados y cruceros pueden realizar bombardeo costero durante un asalto anfibio. Estos acorazados y cruceros deben estar en la misma zona marítima que el transporte que va a desembarcar con el fin de llevar a cabo este bombardeo. Previamente al combate por tierra, cada acorazado y crucero dispara contra las unidades enemigas en el territorio que va a ser atacado. Los acorazados y cruceros no pueden realizar bombardeo costero si éstos estuvieron envueltos en un combate naval previo al asalto anfibio y no pueden realizar más de un bombardeo costero por turno. El número de acorazados y cruceros que pueden bombardear durante un asalto anfibio está limitado a un barco por cada unidad terrestre que vaya a ser desembarcada desde el transporte al territorio costero. Durante el bombardeo, los cruceros golpean con un "3" o menos.

Destruyores



Coste: 8

Ataque: 2

Defensa: 2

Movimiento: 2

Características de la Unidad

Nave anti-submarino: Los destructores están especialmente equipados para la guerra antisubmarina. Como consecuencia de ello, los mismos tienen la capacidad de cancelar muchas de las características especiales de los submarinos enemigos.

Un destructor cancela la característica especial de *tratar como amistosas zonas marítimas hostiles* de cualquier submarino enemigo que mueva a la zona marítima que ocupe el destructor. Esto significa que el submarino debe finalizar inmediatamente su movimiento, ya sea de combate o sin combate, una vez que ha entrado en la zona marítima. Si un submarino termina su movimiento de combate en una zona marítima que contiene un destructor enemigo, el combate tendrá lugar.

Si un destructor está presente en una batalla, cancela las siguientes características especiales de todos los submarinos enemigos en esa batalla: *ataque sorpresa*, *sumergible* y *que no puedan ser golpeados por las unidades aéreas*. Ten en cuenta que los destructores pertenecientes a una potencia amiga del

atacante que están en la misma zona marítima de la batalla no participan en ella; por lo tanto, los mismos no cancelan ninguna de estas características de los submarinos defensores.

Submarinos



Coste: 6

Ataque: 2

Defensa: 1

Movimiento: 2

Características de la Unidad

Los submarinos tienen varias características especiales. La mayoría de ellas son canceladas por la presencia de un destructor enemigo.

Ataque Sorpresa: Los submarinos, ya sean atacantes o defensores, pueden realizar un ataque sorpresa abriendo fuego antes de que lo haga cualquier otra unidad presente en la batalla naval. Como se detalla en el paso 2 de la Secuencia de Combate General (pág. 19), los submarinos realizan sus tiradas antes que cualquier otra unidad, a menos que esté presente un destructor enemigo. Si ninguno de los bandos puede elegir un ataque sorpresa, no hay paso 2. Los jugadores van directamente al paso 3 de la secuencia de Combate General.

Sumergible: Un submarino tiene la opción de sumergirse. Puede hacerlo en cualquier momento si no lleva a cabo un ataque sorpresa. La decisión se toma antes de tirar ningún dado por cualquiera de los bandos (el atacante decide primero) y tiene efecto inmediatamente. Cuando un submarino se sumerge, se retira del tablero de batalla y se coloca de nuevo en el mapa. Sin embargo, un submarino no puede sumergirse si un destructor enemigo está presente en la batalla.

Trata como amistosas zonas marítimas hostiles: Un submarino puede mover a través de una zona marítima que contenga unidades enemigas, ya sea en el movimiento de combate o en el movimiento sin combate. Sin embargo, si un submarino entra en una zona marítima que contiene un destructor enemigo, debe finalizar su movimiento allí. Si termina su movimiento de combate en una zona marítima hostil, el combate se producirá.

No bloquean el movimiento enemigo: La capacidad de "sigilo" de los submarinos además permite a los barcos enemigos ignorar su presencia. Cualquier zona marítima que contenga sólo submarinos enemigos no detiene el movimiento de las unidades navales. Las unidades navales que terminen su movimiento de combate en una zona marítima que contenga sólo submarinos enemigos pueden elegir atacarlos o no. Además, las unidades navales pueden terminar su movimiento sin combate en una zona marítima que contenga sólo submarinos enemigos.

No pueden golpear a las unidades aéreas: Cuando atacan o se defienden, los submarinos no pueden golpear a las unidades aéreas.

No pueden ser golpeados por las unidades aéreas: Cuando atacan o se defienden, los impactos ocasionados por las unidades aéreas no pueden ser asignados a los submarinos a no ser que haya un destructor amistoso de las unidades aéreas en la batalla.

Transportes



Coste: 7

Ataque: 0

Defensa: 0

Movimiento: 2

Características de la Unidad

Sin valor de Combate: Incluso aunque un transporte pueda atacar o defender, ya sea sólo o con otras unidades, tiene un valor de combate de 0. Esto implica que un transporte no pueda disparar en los pasos de disparo de las unidades atacantes o de las unidades defensoras. Los transportes no pueden atacar sin que estén acompañados, al menos, por una unidad con un valor de ataque, a no ser que estén llevando a cabo un asalto anfibio desde una zona marítima amistosa que esté libre de submarinos enemigos. Además, esta falta de capacidad de combate permite a los barcos enemigos ignorar la presencia de transportes.

No bloquean el movimiento enemigo: Cualquier zona marítima que contenga sólo transportes enemigos no frena el movimiento de una unidad naval. Las unidades aéreas o navales (diferentes de transportes) que finalicen su movimiento de combate en una zona marítima que sólo contenga transportes enemigos automáticamente destruyen a esos transportes (a menos que dichas unidades ignoren los transportes para apoyar un asalto anfibio en su lugar). Esto cuenta como un combate naval para esas unidades navales. Las unidades navales pueden además terminar su movimiento sin combate en una zona marítima que contenga únicamente transportes enemigos.

Elegido el último: Los transportes sólo pueden ser elegidos como bajas si no hay otras unidades elegibles. Normalmente, esto se producirá cuando sólo queden transportes pero puede también producirse bajo otras circunstancias. Por ejemplo, los cazas que ataquen transportes y submarinos golpearán a los transportes porque no pueden golpear a los submarinos sin la presencia de un destructor amigo.

Transportan Unidades Terrestres: Un transporte puede llevar a unidades terrestres que pertenezcan a tu potencia o a una potencia amistosa. Esta capacidad es respecto a cualquier unidad terrestre más una unidad de infantería adicional. Así, un transporte a plena carga puede llevar un tanque y una infantería, una artillería y una infantería, un cañón antiaéreo y una infantería, o dos infanterías. Un transporte no puede llevar complejos industriales. Las unidades terrestres en un transporte son carga; no pueden atacar o defender mientras se encuentren en el mar y son destruidas si su transporte es destruido.

Embarque y desembarque: Un transporte puede subir carga desde uno o dos territorios en zonas marítimas amistosas o adyacentes a las mismas que ocupe antes, durante y después de que se mueva. Un transporte puede recoger carga, mover una zona marítima, recoger más carga, mover una zona marítima más y desembarcar la carga al final de su movimiento. Puede además permanecer en el mar con la carga aún a bordo (pero sólo si la carga que quede a bordo fue cargada en un turno previo, fue cargada este turno en la fase de Movimiento sin Combate o fue cargada este turno para un asalto anfibio del cual el transporte se retiró).

Embarcar en y/o desembarcar de un transporte cuenta como un movimiento completo de la unidad terrestre; la misma no puede mover antes de embarcar o después de desembarcar. Coloca las unidades terrestres al lado del transporte en la zona marítima. Si el transporte mueve en la fase de Movimiento sin Combate, cualquier número de unidades a bordo puede desembarcar en un único territorio amigo.

Las unidades terrestres que pertenezcan a potencias amigas deben embarcar en el turno de su controlador, deben ser transportadas en tu turno y desembarcar en un turno posterior de su controlador. Esto es cierto incluso si el transporte permanece en la misma zona marítima.

Siempre que un transporte desembarque, no puede mover de nuevo en ese turno. Si un transporte se retira, no puede descargar ese turno. Un transporte no puede desembarcar en dos territorios durante un único turno, ni puede traspasar carga a otro transporte. Un transporte no puede cargar o desembarcar mientras se encuentre en una zona marítima hostil. Recuerda que esas zonas marítimas hostiles contienen unidades enemigas, pero para los propósitos de determinar el estatus de una zona marítima, los submarinos y transportes son ignorados.

Un transporte puede cargar y desembarcar unidades sin mover de la zona marítima amistosa en la que se encuentre (ello se conoce como "hacer de puente"). Cada transporte está limitado por su capacidad de carga. Pueden desembarcar en un único territorio y una vez desembarque no puede mover, cargar o desembarcar otra vez en ese turno.

Asaltos Anfibios: Un transporte puede tomar parte en el paso de un asalto anfibio de la fase de Realización del Combate. Ésta es la única vez en la que un transporte puede desembarcar en un territorio hostil.

Durante un asalto anfibio, un transporte debe o bien desembarcar todas las unidades que estaban cargadas durante la fase de Movimiento de Combate o bien retirarse durante el combate naval. Puede además desembarcar cualquier número de unidades propiedad de la potencia del transporte que ya estuvieran a bordo al principio del turno.

Axis & Allies 1942 2ª Edición Erratas y Dudas

09 de Noviembre de 2012

Erratas

Las erratas de las reglas en inglés han sido corregidas en la presente traducción al castellano.

Combate

P. ¿Cuántos disparos hacen las unidades de artillería antiaérea (AA)?

R. Cada unidad de AA en el territorio puede disparar hasta 3 veces, pero cada unidad aérea atacante puede ser disparada una sola vez. En otras palabras, el número total de dados de defensa aérea tirados es o bien 3 veces el número de unidades de AA o bien el número de unidades aéreas atacantes, el que sea menor. Por ejemplo, 5 cazas que atacan un territorio que contiene 2 unidades de AA podría disparar 5 veces contra ellos mientras que esos mismos 5 cazas solo podría dispararse contra ellos 3 veces si solo hubiera 1 unidad de AA defensora.

P. Estoy un poco confuso respecto a cómo los transportes actúan en combate. ¿Pueden explicarme cuando pueden ser tomados como bajas y cómo funcionan los transportes indefensos?

R. Los transportes son una parte del combate naval, como cualquier otra unidad naval. Participan en el combate, no son espectadores. Un combate que incluya transportes se juega como cualquier otro combate, con tres excepciones:

La primera excepción es que los transportes no tiran dados en el combate. Como resultado, nunca impactarán a alguien. Dependen de las unidades de combate para su protección.

La segunda excepción es que los transportes sólo pueden ser tomados como bajas cuando no hay otra elección. En otras palabras, no pueden usarse como carne de cañón. Las unidades de combate protegen a los transportes, no hay otra forma.

La excepción final es que cuando se llega al punto donde sólo uno de los bandos está tirando el dado, y es sólo una cuestión de tiempo antes de que los transportes del otro bando sean destruidos, puedes parar de tirar el dado y retirar los transportes. El único punto de la regla de los transportes indefensos es mantenerte tirando el dado hasta que elimines todas las escoltas de los transportes. Este es el único momento en que los transportes son automáticamente destruidos.

Un ejemplo clásico de la regla de los transportes indefensos es un caza que ataque un transporte solitario. Puedes tirar el dado una y otra vez hasta que saques un 3 o menos mientras que el transporte no puede devolver el fuego. La regla de los Transportes indefensos simplemente te permite evitar los dados y retirar los transportes automáticamente. Recuerda, ello requiere una acción de combate para destruir incluso un transporte indefenso, además un barco o avión no puede simplemente mover a través de una zona marítima y destruirlo al pasar. Debe finalizar su movimiento de combate allí y declarar un ataque.

Permítenos mostrarte otro ejemplo más complejo de transportes en combate. Una fuerza atacante consistente en dos bombarderos, un destructor y dos transportes cargados efectuando un asalto anfibio. La zona marítima está defendida por un destructor y dos submarinos. En la primera ronda de combate, todas las unidades atacantes abren fuego y consiguen un impacto. El defensor toma el destructor como baja y devuelve el fuego, fallando con su destructor pero tira por sus submarinos y consigue dos impactos. El atacante debe escoger su destructor como primer impacto, dado que los submarinos no pueden impactar a los aviones y los transportes deben ser escogidos como bajas en

último lugar. El segundo impacto debe asignarse a un transporte, dado que es la única unidad elegible superviviente. El atacante está ahora en una delicada situación. Tiene sólo dos bombarderos y un transporte superviviente contra dos submarinos defensores. Puesto que los bombarderos no pueden impactar a los submarinos (el atacante no tiene un destructor), y los submarinos no pueden atacar a los bombarderos, el único fuego efectivo sería el fuego submarino sobre el transporte. Es sólo cuestión de tiempo antes de que los submarinos hundan el transporte, pero el transporte puede todavía retirarse antes de que sea golpeado, puesto que no está indefenso. La única opción real del atacante, llegados a este punto es retirarse antes de que el transporte superviviente sea destruido.

P. ¿Pueden las unidades aéreas ser golpeadas por el bombardeo costero de acorazados y cruceros?

R. Si.

Submarinos

P. Si un submarino se sumerge para escapar del combate, ¿cuándo vuelve a la superficie?

R. Inmediatamente después de la batalla. Sumergiéndolos simplemente retiras los submarinos del combate. Más allá de eso, no tiene ningún efecto adicional.

P. Si una flota americana ataca a un submarino alemán, y un destructor de Reino Unido está en la misma zona marítima, ello cancela las habilidades especiales del submarino alemán, ¿aún en el caso de que el destructor británico no participe en la batalla?

R. No. Las unidades en la misma zona marítima que pertenecen a una potencia aliada del atacante nunca participarán en la batalla de ningún modo. Sólo un destructor que pertenezca a la potencia atacante anulará las habilidades especiales de sumergirse, ataque sorpresa y que no pueda ser atacado por unidades aéreas de los submarinos defensores. Dado que todas las unidades defensoras participan en la batalla, cualquier destructor defensor anulará estas habilidades de ataque de los submarinos y permitirá a los cazas defensores el poder atacarlos, incluso si el destructor y el caza pertenecen a diferentes potencias.

P. Digamos que ataco una zona marítima que contiene submarinos enemigos y buques de superficie. Si en algún momento durante la batalla, todos los buques de superficie enemigos son hundidos y solo los submarinos permanecen, puedo ignorar los mismos y finalizar la batalla?

R. No. Los submarinos (y/ o transportes) solamente pueden ser ignorados durante el movimiento, y sólo puedes ignorarlos entonces cuando no hay buques de superficie en la zona marítima en la que están. Cuando atacas una zona marítima, atacas todas las unidades que están en dicha zona.