

PACIFIC VICTORY™

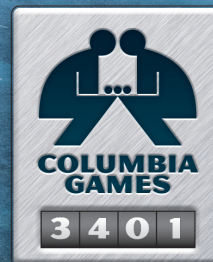
PACIFIC THEATER OF WW2



SECOND
EDITION

Designer: Tom Dalglish

Una Traducción de Javier Palacios



INTRODUCCION

Pacific Victory simula el Teatro del Pacífico en la 2GM. El mapa abarca casi un tercio del globo, desde Norteamérica hasta India, y de Alaska hasta Nueva Zelanda. La inmensidad del Teatro del Pacífico es destacable; en esta escala, de Nueva York a París serían ¡cuatro hexes!

Las unidades militares están representadas por bloques que ofrecen elegantes mecánicas de Niebla de Guerra y Reducción de Pasos. Hay que pegar una etiqueta auto-adhesiva a cada bloque, las etiquetas japonesas en los bloques naranjas y las Aliadas en los bloques azules, marrones y amarillos. Ver "Colores de Etiqueta", en la barra lateral.

Las unidades del Imperio Británico incluyen unidades ANZAC (Cuerpos de Ejército de Australia y Nueva Zelanda) e Indias.

Escenarios y Victoria

Hay tres escenarios: 1941, 1942 y 1943. Para cada año de juego se indican las localizaciones históricas y la fuerza de las unidades, aunque éstas se pueden ajustar con la opción de Despliegue Libre.

Cada escenario tiene las mismas condiciones de victoria. Se juega hasta que un bando logre una Victoria Decisiva, o hasta que se juegue el turno de Jun/45 en el que los Puntos de Victoria determinan un ganador.

Turnos de Juego

Pacific Victory se juega en Turnos que simulan tres (3) meses de guerra. Para empezar cada Turno, se realiza una tirada de iniciativa. El ganador puede escoger jugar primero o segundo. El Jugador 1 mueve alguno/todos sus bloques, después el Jugador 2 hace lo mismo, salvo las unidades que han sido atacadas e inmovilizadas y son incapaces de mover. Las unidades que entran en un hex bajo control enemigo están atacando. El combate se resuelve en un sistema interactivo único.

Suministro y Produccion

Una vez resueltas todas las batallas, las unidades chequean el suministro y se añaden refuerzos en una Fase Logística.

Los reemplazos no llegan en un calendario histórico rígido; los jugadores pueden, dentro de los límites, construir como deseen.

1.0 TURNOS DE JUEGO

Cada Turno tiene cinco FASES.

1.1 Iniciativa

Ambos jugadores lanzan (2) dados. El jugador con el total más alto gana la **iniciativa** y tiene la **opción** de jugar Primero o Segundo. El jugador Aliado gana los empates.

En turnos de Tifones, el Jugador-2 lanza ahora 1d6 para determinar la localización de la tormenta.

1.2 Movimiento Jugador-1

El Jugador 1 mueve alguna/todas las unidades amigas. Hay dos tipos de movimiento posibles: **Operación** (4.11) y **Estratégico** (4.12). Se pueden hacer en cualquier orden deseado.

1.3 Movimiento Jugador-2

El Jugador 2 repite 1.2. Las unidades pueden hacer cualquier movimiento legal como reforzar una batalla iniciada por el Jugador 1, o iniciar una nueva batalla. En hexes de batalla, algunas unidades defensoras (igual al número de unidades atacantes) se inmovilizan y no pueden mover; las unidades excedentes pueden salir de un hex de batalla. Ver 4.5.

IMPORTANTE: Cuando el Jugador 2 mueve unidades a una batalla iniciada por el Jugador-1, esas unidades no están disponibles para luchar o recibir impactos en la **primera ronda de combate**. Si el Atacante gana la batalla en la primera ronda de combate, el control del hex cambia, y las unidades de refuerzo llegan como unidades atacantes, no como unidades defensoras. No se pueden usar Movimientos Estratégicos para reforzar una batalla.

1.4 Fase de Combate

Las batallas ocurren cuando alguno de los jugadores mueve unidades a un hex controlado por el enemigo. Las batallas se resuelven, de una en una, en cualquier secuencia que desee el Jugador 1.

1.5 Fase Logística

Ambos jugadores, simultáneamente:

(A) Chequean el estatus de suministro (7.1) de las unidades. Las unidades sin suministro no reciben reemplazos y sufren desgaste de suministro.

IMPORTANTE: las unidades navales sin suministro **no** cortan líneas de suministro.

(B) Determinan los Puntos de Producción (PPs) disponibles y construyen nuevas unidades o añaden pasos a unidades existentes. máximo de 1 paso por base **menor**, y 2 pasos (misma unidad o diferente) por base **mayor**.

Empieza ahora un nuevo Turno de Juego con la tirada de Iniciativa.

Organizacion del Libro de Reglas

Estas reglas están estructuradas de forma que la barra lateral (columna derecha) contenga definiciones, ejemplos, notas de diseño y sugerencias para ayudarte a entender y disfrutar de *Pacific Victory*.

Las barras laterales también contienen una serie de reglas opcionales, cada una identificada con un símbolo de casilla de verificación ☐. Es mejor ignorar todas las reglas opcionales hasta que te familiarices con el juego.

Escala del Juego

Las unidades de tierra son Cuerpos (Aliados) o Ejércitos (Japón), pero cada paso para ambos es más o menos una División. Las unidades aéreas son Fuerzas Aéreas (Aliados) o Divisiones Aéreas (Japón), cada paso supone 50-100 aparatos. Las unidades navales son Divisiones, cada paso representa un barco capital o 2-4 barcos ligeros. Se supone que todos los barcos de superficie tienen una escolta de unos 4 destructores por paso. La escala del mapa es de 600 millas por hex. Cada turno de juego son 3 meses de tiempo.

Turnos de Juego

Hay 15 Turnos de Juego, cada uno representa tres meses de acción. Los turnos están impresos en el borde Oeste del mapa. Cada turno tiene un modelo de clima dominante (Monzón, Tifón o Pacífico Norte) detallado en 6.0. Dentro de cada turno, los dos jugadores mueven, después luchan batallas y determinan luego la logística y el suministro.

Iniciativa

La secuencia de Turnos de Jugador dentro de cada turno se determina por Iniciativa aleatoria. Debido a esto tu oponente puede realizar dos turnos seguidos. Es decir, el jugador que mueve segundo en un turno podría mover primero en el siguiente turno. Nunca puedes estar seguro de si un oponente esperará con paciencia tu ataque; podría atacar primero, o alejarse y frustrar tus planes.

Niebla de Guerra

La Niebla de Guerra es uno de los aspectos más emocionantes de *Pacific Victory*. Excepto al luchar una batalla, los bloques se mantienen en pie, con su etiqueta de cara al propietario. Esto fomenta el engaño y estrategias innovadoras porque los jugadores nunca están seguros de la fuerza o identidad de una unidad enemiga. Al igual que todos los generales y almirantes famosos, debes ser audaz y decidido en una atmósfera de dudas y engaños.

Descifrado de Codigos Aliado

Los Aliados tenían técnicas de descifrado superiores a las japonesas. Para reflejar esto, el jugador Aliado gana los empates de Iniciativa, una gran ventaja.

Bloque Color Etiqueta

Naranja	Japones (marina y ejercito)
Azul	Marina USA (azul) Ejercito USA (verde)
Marron	Britanicos, Indios y ANZAC (marron)
Amarillo	Chinos (amarillo)

2.0 EL MAPA

El mapa tiene una rejilla hexagonal (hexes) para regular el movimiento y localización de las unidades. Los rasgos del Terreno en los hexes afectan al apilamiento, movimiento y combate.

Los **lados de hex** a veces tienen diferente terreno al del hex, lo cual afecta al mover hacia el combate. En el mismo hex o lado de hex pueden aparecer dos tipos de terreno, pero predomina un tipo; si resulta ambiguo asume el terreno más restrictivo.

2.1 Tipos de Terreno

Claro: Lado de Hex 2.

Desierto: Lado de Hex 1.

Jungla: Defensa D2. Lado de Hex 1.

Un hex de jungla en el sur de New Guinea es intransitable para unidades terrestres.

Montaña: Defensa D2. Lado de Hex 1.

Los lados de hex Alpinos (blancos) son intransitables para las unidades terrestres.

Rio: Lado de Hex 1.

Costa: Límite de Apilamiento de cuatro (4) unidades navales para hexes de costa e isla. Apilamiento aéreo es una (1) unidad. Apilamiento terrestre depende de tamaño base.

Mar: Los hexes de mar abierto tienen apilamiento naval de cuatro (4) unidades, **más** Apilamiento aéreo de una (1) unidad (que debe aterrizar en base amiga al final de la *Fase de Combate*). Las unidades de **Infantería** no pueden ocupar hexes de mar. Los Marines ocupan hexes de mar como si fueran una unidad naval.

2.2 Bases

Todos los lugares del mapa son bases, marcados por colores según la propiedad original:

Naranja: Japoneses

Amarillo: Chino (Aliados)

Azul: Americano (Aliados)

Rojo: Brit./Anzac/India (Aliados)

Verde: Holandes (control Británico)

Las bases Aliadas son **amigas** para todas las unidades Aliadas.



2.2.1 Bases Mayores

Símbolo hexagonal. Apilamiento es 2 Tierra, 1 Aéreo y 4 Naval.



2.2.2 Bases Menores

Símbolo redondo. Apilamiento es 1 Tierra, 1 Aéreo y 4 Naval.

IMPORTANTE: El tamaño de la base tiene un efecto crucial en el juego. Las bases mayores proporcionan defensa doble (5.46) a las unidades terrestres, y son esenciales para formar cadenas de suministro.

2.2.3 Puntos de Referencia

Pequeños círculos negros como en **French Frigate Shoals** (cerca de Hawaii) son hexes neutrales, no bases. Sólo las unidades Navales pueden acabar un turno de juego en estos hexes.

2.2.2 Centros Economicos



Las bases mayores o menores contienen un número. Éste indica importantes instalaciones de producción o recursos de guerra como níquel, petróleo, arroz, caucho, madera y estaño. El valor total de todos los centros del mapa es 60pp.

2.2.3 Bases Natales



Las bases Natales son bases Mayores en el país natal. Las nuevas unidades **deben** construirse en bases **Natales**. También son fuentes de suministro para cada país:

Japon: Kure, Tokyo y Hakodate.

USA: Seattle, San Francisco, San Diego y Panama.

Imperio Británico: South Africa.

China: Todas las bases chinas mayores y menores.

2.3 CASILLAS DEL MAPA



Los Aliados tienen dos casillas de Mapa, Panama y South Africa, que son áreas fuera del mapa. Son Centros Económicos y Base Natales que **no pueden** ser atacados ni bloqueados por unidades japonesas. Las casillas de mapa tienen apilamiento ilimitado. Se necesita **Movimiento Estratégico** para mover hacia/desde Casillas del Mapa (4.12).

Panama representa el este de USA y es una de las cuatro bases Natales para las unidades americanas. Las **nuevas** unidades Navales americanas **deben** construirse en Panama.

South Africa Es la base Natal para todas las unidades británicas, incluyendo unidades ANZAC e Indias.

NOTA: Las unidades USA pueden trazar suministro hasta South Africa, y las unidades del Imperio Británico pueden trazar suministro hasta Panama. Sin embargo, las unidades que dependan de este "suministro cruzado" cuestan doble de construir (7.15).

2.4 LINEAS DE FERROCARRIL



Las líneas de ferrocarril se muestran en rojo en el mapa. Se usan para movimiento estratégico (4.12) y líneas de suministro (7.1).

Japon

Los tres hexes que componen Japón se consideran hexes de tierra **adyacentes**. Las unidades terrestres pueden mover entre ellos, con un límite de lado de hex de 1 para atacar.

Frente de China y Manchuria

Los japoneses invadieron China en 1937 y controlaron los hexes de Peking, Shanghai y Canton hasta 1945. Previamente ocuparon Formosa y Korea en 1895, y Manchuria (Manchuko) en 1931. Ver también 8.14.

Costas de Siam

El hex de Siam tiene dos costas, oeste y sur, que no están directamente conectadas. Las unidades navales situadas en este hex se consideran que están en la costa sur (Bangkok) a menos que se diga lo contrario. Toda actividad naval, como la Invasión por mar o Bombardeo de Costa, contra la costa oeste puede ignorar a las unidades navales defensoras en la costa sur. Sólo las unidades navales en la costa sur pueden bloquear el hex. Una línea de Suministro de Bankok a Rangún deberá usar Suministro Ferroviario.

New Guinea

El hex de *New Guinea* marcado como *Impassable* se aplica a operaciones terrestres. Las unidades navales pueden ocupar o pasar por este hex. Las unidades aéreas pueden sobrevolarlo, pero no aterrizar.

New Caledonia

Una rica colonia francesa que expulsó al gobierno francés de Vichy en 1940 y se unió a la Francia Libre. Se convirtió en base principal de las fuerzas americanas en el Pacífico Sur. La isla tenía el 25% de las reservas mundiales de níquel durante la guerra, un componente clave de algunos aceros.

Hexes Alpinos

Los hexes y lados de hex de montaña, en blanco, como *Tibet* y *New Guinea*, no son jugables.

China, Japon, Okinawa y Korea

Estas áreas están dentro de las áreas de mando tanto de MacArthur como de Nimitz. MacArthur manda unidades del Ejército y del Aire; Nimitz manda a las unidades de marines y navales.

Islas

Las islas se tratan como hexes de costa. Está permitido el movimiento terrestre entre islas en el mismo hex y hacia el continente en el mismo hex. Esto significa que, por ejemplo, una unidad terrestre en Dutch Harbor (isla) puede mover por tierra hasta Anchorage porque también ocupa la parte continental del hex. Límite por lado de hex 1 por las montañas.

Areas Fuera del Juego

Las siguientes áreas están fuera del juego:

- Mexico (1 hex)
- Mongolia (1 hex)
- Tibet (2 hexes)
- USSR (todos los hexes excepto ATTU)


3.0 TIPOS DE UNIDAD

Las unidades militares están representadas por bloques que proporcionan mecánica de juego para la Niebla de Guerra y la Reducción de Pasos (ver barra lateral). Las unidades tienen de uno a cuatro niveles de fuerza. La fuerza actual se muestra por el número de puntos en el borde superior cuando el bloque está levantado de frente al jugador propietario.


3.1 Unidades Aereas

Las unidades aéreas suponen una mezcla de cazas y bombarderos. Cada paso son 50 a 100 aviones. Las unidades aéreas pueden atacar a todos los grupos de objetivo.

3.1.1 Aeronavales (NA)

 Aviones navales japoneses con base en tierra. Las NA mueven un (1) hex y tienen potencia de fuego A2, N3, G1.


3.1.2 Fuerzas Aereas (AF)

 Aviones con base en tierra. Las AF mueven un (1) hex. Potencia de fuego A2, N2, G2.

3.2 Unidades Navales

Cada tipo de unidad naval (excepto submarinos) incluye una escolta de unos cuatro destructores por paso.

3.2.1 Portaviones (CV)


 Cada paso es 1 portaaviones, o 2-3 portaaviones ligeros. Mueven 2 hexes y tienen potencia de fuego variable contra unidades enemigas en el mismo hex. Ver 5.4, Objetivos.

3.2.2 Submarino (SS)


 Cada paso representa 8 submarinos. Mueven 2 hexes y sólo tienen potencia de fuego naval.

Los SS tienen la habilidad de mover, retirarse y trazar suministro a través de hexes y unidades controlados por el enemigo.

3.2.3 Acorazado (BB)

 Cada paso es un acorazado. Los BB mueven 2 y disparan A1 (flak), N3 (naval) o G2 (bombardeo costero).


3.2.4 Crucero (CA)

 Los cruceros mueven dos (2) hexes y disparan A1 (flak), N2 (naval) o G1 (bombardeo costero).

3.3 Unidades Terrestres

Infantería, Blindados, Guarniciones, Marines y SHQs son todas unidades terrestres. Las unidades terrestres predominan sobre las unidades aéreas y navales por el control de hexes de tierra y costa.

3.3.1 Cuartel General (SHQ)


 Japón tiene dos SHQs, Ejército Imperial japonés (IJA) y Marina Imperial japonesa (IJN).

Los Aliados tienen cuatro SHQs: Wavell (británico), Chiang-Kai-shek (China), Nimitz (USA-CPAC) y MacArthur (USA-SWPA).

Los SHQs dirigen el movimiento estratégico (4.12). No cuentan para el apilamiento. No pueden atacar, hacer incursiones ni reforzar, pero se defienden con normalidad.

IMPORTANTE: Los SHQs con fuerza 1 no se pueden activar para movimiento estratégico, pero pueden mover y luchar normalmente. Los SHQs eliminados se reconstruyen en cualquier base mayor amiga y con suministro.


3.3.2 Infantería (IN)

 La infantería tiene un movimiento operacional de un (1) hex, y controla las bases que ocupa.

Puede cruzar un lado de hex de mar sólo con una Invasión por Mar (5.8) o movimiento estratégico (4.12).

Los japoneses tienen una unidad de Blindados. También tienen Guarniciones (GA) de infantería que tienen dos pasos y mejor potencia de fuego naval (baterías costeras). Las Guarniciones nunca pueden atacar, hacer incursiones ni reforzar.

3.3.3 Marines (MA)

 Los Marines mueven 2 hexes por mar, pero sólo 1 hex por tierra. Realizan Invasiones

por Mar bajo el mando del IJN japonés, y el SHQ de teatro por parte Aliada. Coste 2PP por paso.

Los Marines americanos tiene mejor potencia de fuego reflejando la aviación Marine asignada a sus divisiones. Ver 5.43.

Los Marines japoneses, llamados más propiamente Fuerzas Especiales Navales de Desembarco, tienen una fuerza máxima de 2.

3.3.4 Base Mayor (MB)


 Se usa para mejorar una menor a una base mayor con todos los efectos de una MB. Coste es 5PP. No tienen potencia de fuego y no sufren impactos, pero controlan un hex. Siempre están boca arriba. Son destruidas inmediatamente si el hex es ocupado por el enemigo.

Tabla de Datos Unidad

Unidad	Mov.	A-N-G	Coste
Aeronaval	1	2-3-1	3PP
Fuerza Aerea	1	2-2-2	2PP
Portaviones ¹	2	2-3-1	4PP
Submarinos ²	2	0-2-0	2PP
Acorazados ³	2	1-3-2	3PP
Cruceros	2	1-2-1	1PP
SHQ	1	Varia	2PP
Blindados	1	1-1-3	2PP
Marines ⁴	2/1	2-1-3	2PP
Infantería ⁵	1	1-1-2	1PP
Base Mayor	0	Nada	5PP

¹ Portaviones de Elite tienen mejor potencia de fuego, pero cuestan igual. Chequea la unidad y el año de construcción.

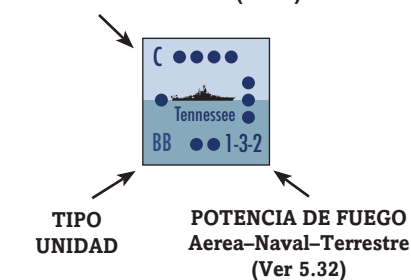
² Submarinos Aliados tienen potencia de fuego 0-1-0 hasta Sep43.

³ Acorazados de Elite tienen mejor potencia de fuego, pero cuestan igual.

⁴ Marines mueven 2 hexes por mar, 1 hex por tierra. Marines japoneses tienen potencia de fuego 1-1-2.

⁵ Guarnición de Infantería japonesa es 1-2-1.

TURNO DE COMBATE (A a E) Ver: 5.21

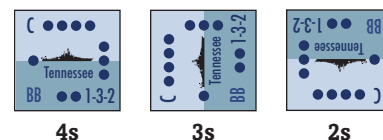


Fuerza (S)

Las unidades disparan lanzando un número de dados igual a su fuerza actual, es decir, un bloque de 3 pasos dispara 3 dados. La fuerza actual de una unidad es el número en el borde superior de la etiqueta desde el punto de vista de su dueño.

Reduccion de Pasos

La fuerza máxima de un bloque puede ser 2, 3, o 4. Por cada impacto sufrido en combate, la fuerza se reduce girando el bloque 90 grados en sentido antihorario. El diagrama de abajo muestra a la misma unidad BB con fuerza 4, 3 y 2.



4.0 MOVIMIENTO

Los jugadores pueden mover alguna/todas las unidades amigas. Los medios-hexes son parte del juego. Hay **dos (2)** tipos de movimiento. Cada unidad puede mover sólo **una vez** por turno.

4.11 Movimiento Operacional

Cada unidad puede mover uno o dos hexes por turno dependiendo del tipo de unidad. Ver: *Datos de Unidades*. Las unidades pueden atacar sujetas a los límites de apilamiento y lados de hex.

Rebase: Las unidades pueden hacer a cambio "rebase", un movimiento **doble** a una base amiga. Así, las unidades **navales** mueven 4 hexes, las **aéreas** 2 hexes y las **terrestres** 2 hexes **por tierra**. Todos los hexes deben ser **amigos** o **neutrales**.

4.12 Movimiento Estratégico (SM)

El Movimiento Estratégico (SM) requiere la activación de un SHQ apropiado. Los **SHQs Aliados** dirigen unidades localizadas actualmente en su teatro. El **IJA japonés** dirige todas las unidades AR, GA, IN y AF; el **IJN** dirige todas las unidades NA, MA y navales.

La cantidad de SMs recibida es igual a la **actual** fuerza del SHQ, o sea, un SHQ3 activo tiene 3SMs.

Cada SM permite a **una (1)** unidad mover hasta una base **amiga** en un radio de **(10)** hexes; una unidad puede mover **dos veces** por 2SMs. Un **SHQ activo** puede moverse normal, con Rebase o SM.

Los hexes atravesados deben ser **amigos** o **neutrales**. Los SMs son necesarios para entrar/salir de *Panama* o *South Africa*.

Después del movimiento, el SHQ se reduce un (1) paso y se coloca de pie. Los pasos de los SHQs se reemplazan durante la Fase Logística (2PPs por paso). Los SHQs sólo pueden ser activados **una vez** por Fase de Movimiento.

4.2 Límites de Apilamiento

El Apilamiento es el número máximo de **bloques** que puedes tener en un hex (se ignora su fuerza actual). Los límites de apilamiento se muestran en la última página.

El apilamiento se aplica **después** de completar todos los movimientos; durante el movimiento puedes sobre-apilar. En hexes de batalla, los límites de apilamiento se aplican a **cada** jugador.

4.3 Límites por Lado de Hex

El límite por lado de hex es el número máximo de unidades **terrestres** que puede cruzar un lado de hex **hacia una batalla**. El límite se **ignora** para los movimientos de no-combate.

El límite por lado de hex es de **dos (2)** unidades por lado de hex **Claro**, y de **una (1)** unidad para todos los demás terrenos, excepto lados de hex **Alpinos (blanco)** que son intransitables.

Las unidades **Aéreas y Navales** ignoran los límites por lados de hex, igual que las unidades terrestres al realizar una Invasión por Mar (5.8).

4.4 Control de Hexes

Cada hex tendrá un control Amigo, Neutral o Enemigo. Todas las unidades **controlan** el hex que ocupan. Los cambios en el control del hex tienen efecto **inmediatamente**.

HEXES NEUTRALES: *Los hexes sin base y los hexes de Mar abierto son neutrales. Las unidades Aéreas y Terrestres no pueden acabar su Turno de Juego en hexes neutrales.*

4.41 Control de Bases

Las bases son amigas de cualquier unidad ocupante. Las bases enemigas capturadas **vuelven** a control enemigo si son abandonadas.

IMPORTANTE: *Sólo blindados, infantería y marines pueden cambiar el control de hexes. Las unidades aéreas y navales no pueden cambiar el control, pero pueden mantener el control de una base capturada. Las Guarniciones y SHQs no pueden cambiar el control de hexes porque no pueden atacar.*

4.42 Prioridad de Control de Hex

Las unidades **aéreas** no pueden **cambiar** el control del hex ni aterrizar en bases vacías bajo control del enemigo. Las unidades **aéreas** pueden **mantener** el control de una base capturada, pero deben retirarse ante una unidad **terrestre** enemiga atacante después de una batalla.

Las unidades **navales** no pueden **cambiar** el control del hex, pero pueden **mantener** el control de una base capturada. Deben retirarse ante una unidad **terrestre** atacante tras una batalla. Las unidades navales pueden Bloquear (5.7) si no hay unidades navales enemigas presentes.

Las unidades **terrestres** controlan los hexes de costa o de tierra. Después de una batalla, obligan a las Aéreas enemigas a retirarse, y a Retirarse o Bloquear a las Navales enemigas.

4.5 Inmovilización

Las unidades atacantes **impiden** que un número igual de unidades defensoras (de cualquier tipo) **muevan**. Esto se llama **Inmovilización**. El jugador defensor elige qué unidades están inmovilizadas. Las unidades **no-inmovilizadas** pueden mover normalmente, **incluso atacar**, pero **no** por lados de hex usados para inmovilizar. Las unidades no-inmovilizadas no pueden SM. Los **SHQs inmovilizados no pueden activarse** para ordenar SMs, pero se defienden normalmente.

4.6 Operaciones Aereas

4.61 Movimiento Aereo

Las unidades aéreas vuelan un (1) hex, quizás para combatir, luego aterrizan en la misma u otra base amiga adyacente, incluso una capturada ese turno. Las unidades aéreas ignoran los límites del lado de hex y el terreno intransitable.

Movimiento de Rebase

El movimiento de Rebase es un movimiento de no-combate. Debido a su Posición Central, el rebase favorece al jugador japonés.

Movimiento Estratégico

El movimiento estratégico es útil para mover unidades desde sus bases de origen, o para cambiar de teatro, y para las unidades Aliadas son obligatorios para entrar o salir de *Panama* o *South Africa*.

Ejemplo de Movimiento

El ejemplo de abajo muestra un ataque anfíbio USA contra *Saipan* donde se defienden cuatro unidades japonesas. El jugador Aliado gana la iniciativa y decide mover primero:

Jugador 1 (USA) mueve 4 unidades (CV3, BB4, CA4 y MA3) de *Wake* a *Saipan*, en poder de 4 unidades japonesas (NA2, SS2, CA3, IN3).

Jugador 2 (Japón) decide añadir dos unidades más a la batalla, una NA3 desde *Iwo Jima* y una BB3 desde *Tokyo*. Estas dos unidades no participarán en la 1ª Ronda de Combate.

Esta batalla de *Saipan*, a diferencia de la histórica batalla librada en Jun44, es poco probable que sea un "Tiro al Pato" para las fuerzas americanas. Cuando hay fuerzas enemigas cerca, y no pueden ser inmovilizadas, puede ser más prudente jugar en segundo lugar para evitar los refuerzos de batalla.

Control de Hexes

El control del hex afecta al Movimiento Estratégico, Producción, Suministro y Victoria. Cada hex tendrá Control Amigo, Neutral o Enemigo.

Las bases capturadas vuelven al control enemigo si el jugador abandona ese hex. Resumiendo, las bases enemigas deben estar siempre guarnecidas con al menos una unidad (de cualquier tipo) para que permanezcan bajo tu control.

Las unidades navales pueden bloquear (5.7) a una unidad terrestre/aérea si no hay unidades navales enemigas presentes.

Zona de Control (ZOC)

Muchos juegos permiten a las unidades controlar hexes adyacentes; en este juego no existen ZOCs.

Bases Vacantes

Las bases vacías no son neutrales; son amigas de su dueño original. Se requiere una invasión por mar (5.8) para capturar una base enemiga vacía. Los bloqueos de bases enemigas vacías hacen que el mar sea amigo, permitiendo el suministro naval y el movimiento naval hacia o a través de ese hex por parte del jugador que bloquea.

Ejemplo de Inmovilización

2 unidades atacan a 5. Al menos 2 defensores están inmovilizados, pero hasta 3 (a elección del defensor) pueden mover. Las unidades sin inmovilizar pueden Rebase o mover Estratégicamente, y pueden, con un Movimiento Operacional, atacar otro hex. Las unidades no-inmovilizadas que abandonan un hex de batalla, pueden ser reemplazadas con otras unidades que muevan Operacionalmente.

Límites de Apilamiento

Base Menor: 1 Aerea, 4 Navales, 1 Terrestre.

Base Mayor: 1 Aerea, 4 Navales, 2 Terrestres.

Hex de Mar: 4 Navales.

NOTA: *En el mar, los Marines son unidades navales.*

4.62 Apilamiento Aereo

Cada base, mayor o menor, puede albergar a **una (1) unidad Aérea**. El apilamiento para el Combate Aéreo también es de una (1) unidad.

4.63 Patrulla Aerea Combate (CAP)

Las unidades Aéreas pueden mover a hexes **adyacentes, amigos o neutrales** (apilamiento 1) donde pueden defenderse de ataques y movimientos del Jugador 2, incluyendo Retiradas o Reagrupamientos enemigos. Las unidades CAP **no** involucradas en combate, aterrizan (4.61) al final de la Fase de Combate.

4.7 Operaciones Navales

4.71 Movimiento Naval

Las unidades Navales mueven dos (2) hexes. Deben **detenerse** al entrar en una base enemiga **vacía**, o cualquier hex ocupado-enemigo. **No** pueden atravesar un bloqueo enemigo, pero sí **pueden** entrar o atravesar un **bloqueo amigo**.

Los hexes de costa o isla sin base pueden ser ocupados-amigos por unidades navales.

SUBMARINOS: *Estas unidades pueden mover, retirarse y trazar suministro a través de hexes y unidades bajo control enemigo.*

4.72 Apilamiento Naval

El apilamiento Naval es de cuatro (4) unidades en cualquier hex de costa, isla o mar.

4.8 Operaciones Terrestres

4.81 Movimiento Terrestre

Blindado, Guranición, Infantería y SHQ son todas unidades terrestres. Ninguna de ellas puede cruzar un lado de hex de mar, ni parar en hexes de mar, excepto la **Infantería** que puede hacer una **Invasión por Mar** (ver 5.8). Las unidades terrestres siempre deben acabar su turno en una base. El apilamiento de unidades terrestres es de una (1) unidad en una base menor, y dos (2) unidades en una base mayor.

PRA/NRA: *Una unidad china PRA (Ejército Republicano del Pueblo) no puede compartir la misma base con una unidad NRA (Ejército de la Republica Nacional). Se pueden combinar para atacar, pero deben Retirarse o Reagruparse a bases distintas tras la batalla.*

4.82 Movimiento de Marines

Los Marines son unidades navales en el mar, pero unidades terrestres en tierra. En el mar están sujetas al apilamiento naval, y al apilamiento terrestre cuando desembarcan. Mueven dos (2) hexes por mar, pero sólo un (1) hex en tierra. Los Marines japoneses realizan una Invasión por Mar (5.8) bajo el mando del SHQ **IJN**. Los Marines americanos están bajo el mando de su SHQ de teatro Aliado actual.

5.0 COMBATE

Los dos jugadores deben completar sus respectivas Fases de Movimiento antes de iniciar la Fase de Combate.

5.1 Hexes de Batalla

Las batallas ocurren cuando un jugador entra con unidades en un hex bajo **control enemigo**. Las batallas en varios hexes se resuelven en una secuencia elegida por el **Jugador 1**. Hay que resolver el Combate en una batalla antes de proseguir con la siguiente. Las unidades no se revelan hasta que se lucha su batalla.

5.11 Apilamiento de Combate

En hexes de batalla se aplican los límites de apilamiento a **cada** jugador. Cada jugador en una batalla en una base mayor de costa podrá tener 1 Aérea, 4 Navales y 2 Terrestres.

NOTA: *Los Portaaviones cuentan para el apilamiento naval. Las unidades de Marines y la Infantería haciendo Invasiones de Mar cuentan como unidades navales hasta que desembarcan y luego cuentan para el apilamiento terrestre.*

5.2 Rondas de Combate

Las batallas se luchan un máximo de tres (3) rondas de combate. Una Ronda de Combate consiste en disparar o retirar **cada** unidad en el hex de batalla en su Secuencia de Combate. Una vez que cada unidad ha disparado **una vez**, repite la Secuencia de Combate para la 2ª y 3ª rondas según sea necesario. Si las unidades atacantes no derrotan a las fuerzas defensoras al final de la 3ª ronda, deberán retirarse, excepto las unidades navales que pueden Bloquear (5.7).

5.21 Turnos de Combate

Por ronda de combate, cada unidad tiene un turno de batalla en orden A, B, C, D o E, siendo el Defensor el **primero** si tiene la misma letra. Cada unidad puede **disparar** o **retirarse**. Ver ejemplo de turnos de combate en la barra lateral de la página 7.

5.3 Disparo de las Unidades

Para disparar, una unidad lanza dados según su fuerza actual (una unidad de 3 pasos lanzará 3 dados). Anota un impacto por cada tirada igual o inferior a la potencia de fuego de la unidad.

5.31 Fuerza de Combate

La fuerza actual de una unidad es el número de puntos en el borde superior de la etiqueta desde el punto de vista del propietario.

5.32 Potencia de Fuego

Las unidades pueden tener potencia de fuego "A" (Aérea), "N" (Naval) y "G" (Terrestre):

A1/N1/G1: los 1s son impacto

A2/N2/G2: los 1s y 2s son impacto

A3/N3/G3: los 1s, 2s y 3s son impacto

Apilamiento en Batalla

En las batallas ambos jugadores pueden tener el apilamiento máximo en ese hex. Resuelve las batallas grandes fuera del mapa si es necesario, pero marca la localización del hex de batalla.

Batallas 2 Jugadores

Cuando el Jugador-2 añade nuevas unidades a una batalla, estos refuerzos no disparan ni reciben impactos en la Ronda de Combate 1. Los refuerzos llegan como defensores a menos que el control del hex de batalla cambie en la ronda 1.

Cuando una base vacía es invadida por el Jugador-1, el control del hex puede cambiar (a elección del Jugador-1) cuando la(s) unidad(es) invasora(s) desembarca(n). Los refuerzos del jugador 2 a este hex llegarán en la Ronda 2. Si estos refuerzos son unidades navales, una unidad terrestre que desembarca puede verse bloqueada.

Cuando el Jugador-2 inicia una nueva batalla, se libra una batalla normal de tres (3) rondas.

Defensor en la Batalla

El defensor en cualquier batalla es normalmente el jugador que controlaba el hex al comienzo de la batalla. Sin embargo, el control del hex cambia si todos los defensores se retiran o son eliminados en la primera ronda de combate, o si se invade una base enemiga vacía. Los refuerzos de batalla del jugador 2 (si los hay) llegan en la ronda 2 como atacantes.

Si el Atacante está realizando una Invasión por Mar, los refuerzos navales enemigos que llegan en la ronda 2 podrían impedir un desembarco a no ser que ya lo hayan hecho.

Tamaño de los Ejércitos

Cada unidad de infantería representa un Ejército japonés o un Cuerpo Aliado, pero en ambos casos cada paso es una división.

El japonés tiene Guarniciones y Marines de 2 pasos. Estados Unidos tiene Marines de 3 pasos que emplean elementos aéreos.

Ejemplo de Disparo

Para disparar, una Infantería 3, lanza 3 dados. Si el objetivo enemigo es "Terrestre", la Infantería con clasificación G2 anotará impactos con tiradas de "1" o "2". Otros números serán fallos.

Impactos Sobrantes

Como los impactos sobrantes sobre un grupo objetivo se pierden, las unidades deberían disparar de manera individual.

5.4 Grupos de Objetivos

Las unidades enemigas no pueden ser atacadas individualmente. El disparo se hace a un grupo objetivo designado. Hay tres grupos objetivo: Aéreo, Naval o Terrestre. Una sola unidad nunca puede repartir su fuego entre dos o más grupos objetivo.

5.41 Indicación de Objetivos

Muchas unidades pueden disparar a diferentes grupos objetivo cada ronda. Así, una Aeronaval puede disparar a unidades Aéreas (A2), Navales (N3) o Terrestres (G1).

Las unidades deben indicar su grupo objetivo antes de disparar, y podrá cambiar de unidad en unidad y de ronda en ronda. Si no hace ninguna indicación, se asume que el grupo objetivo es su propio tipo. Significa que una unidad aérea apunta a unidades aéreas enemigas (si están presentes) a menos que indique algo distinto.

5.42 Combate Aire-Tierra

Las unidades aéreas usan su potencia de fuego "G" para atacar a unidades terrestres, o su potencia de fuego "N" para atacar a unidades navales. Puede haber combate aire-tierra incluso cuando hay unidades aéreas enemigas presentes.

5.43 Superficie-Aire (Antiaereos)

Las unidades navales y terrestres usan su Potencia de Fuego Aérea para atacar a unidades aéreas, pero **sólo** si su grupo objetivo ha sido atacado desde el aire esa ronda de combate. Es decir, si la aérea enemiga dispara a objetivos navales, entonces se permite el fuego antiaéreo (AA) naval, de lo contrario no se permite.

EXCEPCION: Los **Marines** americanos y los **Portaaviones** tienen aviones, no sólo armas AA. Pueden disparar a cualquier tipo de objetivo incluso si no son atacados por ese tipo.

5.44 Bombardeo Costero

Las unidades navales usan potencia de fuego "G" (si tienen) para atacar a unidades terrestres en el mismo hex de batalla. No se puede hacer Bombardeo Costero si hay unidades navales enemigas presentes en el instante del disparo.

Las unidades **terrestres** sólo pueden disparar a unidades navales si han sido bombardeadas por unidades navales en la **misma** ronda de combate.

5.45 Asignación de Impactos

Los impactos se reparten entre todas las unidades del grupo objetivo, primero las **más fuertes**. Así, al disparar a unidades navales, se reparten los impactos entre todas las unidades navales enemigas. Cuando dos o más unidades objetivo tienen la fuerza más alta, el propietario elige cuál de ellas reduce. El exceso de impactos en un grupo objetivo se pierde.

Las unidades de Infantería y Marines no pueden ser **eliminadas** por fuego Aéreo o Naval.

Pueden ser reducidas a 1 Paso, pero son inmunes a más pérdidas excepto por unidades terrestres.

EXCEPCION: *Infantería y Marines en una invasión pendiente, y Marines en el mar, son objetivos navales. Pueden ser eliminados por fuego aéreo o naval.*

5.46 Defensa Doble (D2)

Las unidades terrestres tienen D2 defendiendo en terreno de **Jungla** o **Montaña**, o cualquier **base mayor**. Las unidades con D2 pierden un paso por cada dos (2) impactos de las fuerzas atacantes. Anota un impacto con un octavo de rotación, pero la potencia de fuego no se ve afectada hasta sufrir el segundo impacto. Una unidad con un "medio impacto" debe recibir el siguiente impacto por ese tipo de objetivo. Los medios-impactos se recuperan al terminar una batalla, pero se completan si la unidad afectada se retira.

5.5 Retiradas

Las unidades pueden retirarse (en vez de disparar) en cualquier Ronda de Combate. Se aplican los Límites por Lado de Hex a **cada** Ronda de Combate, lo que permite una retirada gradual. Después de la 3ª Ronda de Combate, la batalla termina con el siguiente procedimiento:

1. Las unidades terrestres atacantes se retiran de las unidades terrestres defensoras.
2. Las unidades aéreas atacantes se retiran de cualquier unidad defensora.
3. Unidades navales atacantes se retiran de unidades navales enemigas, pero pueden bloquear (5.7) a unidades aéreas o terrestres defensoras.

Las unidades que se retiran **deben respetar** los Límites de Apilamiento y Límites de Lado de Hex. Las unidades que no pueden retirarse cuando se requiere son **eliminadas**.

5.51 Hexes de Retirada

Las unidades pueden retirarse hasta su rango Operacional normal.

Las unidades Aéreas/Terrestres deben retirarse a bases amigas.

Las unidades Navales (y Marines en el mar) pueden retirarse a hexes amigos o neutrales, incluyendo hexes de Bloqueo amigos.

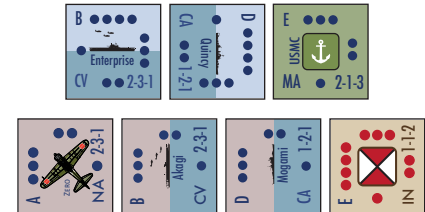
5.6 Reagrupamiento

Al concluir una batalla, el **vencedor** puede **reagruparse**, lo que significa (en el momento de la victoria) mover **alguna/todas** las unidades desde el hex de victoria a un hex **amigo** o **neutral** dentro del alcance **Operacional**. Se aplican todos los límites de movimiento y apilamiento. Las unidades no pueden Reagruparse por Mar a menos que atacaran usando Invasión por Mar.

EJEMPLO DE COMBATE

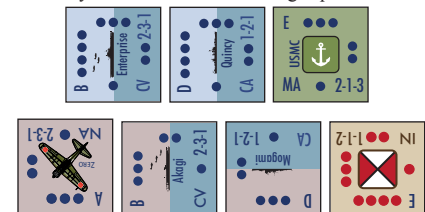
En el hex de Guadalcanal, defendiendo tres unidades americanas: CV2, CA3 y MA1. Invaden cuatro unidades japonesas desde Rabaul: NA2, CV2, CA2 e IN3.

El diagrama de abajo muestra las fuerzas de las unidades al comienzo de la batalla. Observa que las unidades se muestran con sus valores actuales orientados hacia las unidades enemigas.



Ronda 1: La NA2 japonesa dispara a objetivo naval y anota un impacto que debe aplicarse a la CA3 (unidad naval más fuerte) reduciéndola a CA2. El CV2 americano dispara (N3) ahora y anota un impacto, que sufre la IN3 (unidad de mayor fuerza) que es una unidad **naval** hasta que desembarca. El Portaaviones Japonés dispara y anota un impacto que puede sufrir el CV2 o el CA2, lo más probable éste último. El CA1 americano dispara a objetivo **naval** pero falla. El CA2 japonés dispara, reduciendo al CV2 americano a CV1.

Los Marines US no pueden usar su potencia de fuego **G** (no objetivo terrestre en tierra) pero pueden, a diferencia de la Infantería, usar su aviación adjunta para disparar a la Aérea japonesa (A2) o a la Naval (N1). Dispara a la aérea japonesa e impacta. La infantería japonesa no puede desembarcar porque todavía hay unidades navales enemigas presentes.



Ronda 2: La NA1 japonesa dispara y anota un impacto, eliminando la CA1. El CV1 americano decide retirarse del hex. Las CV2 y CA1 japonesas no pueden disparar a los Marines de 1 Paso. La Infantería japonesa puede ahora desembarcar. El MA1 americano dispara (**G3**) pero falla. La IN2 japonesa dispara (**G2**) y anota un impacto que se aplica como un **medio-impacto** a los marines.

Ronda 3: La Aeronaval japonesa no puede disparar. El MA1 americano dispara y anota un impacto, que sufre la IN2. La japonesa IN1 dispara pero falla.

La batalla termina. Los Marines USA sobreviven con un medio-impacto; la IN1 japonesa debe retirarse y regresar a Rabaul. Las NA2 y CV2 se retiran también a Rabaul. El CA1 japonés se queda bloqueando (bocarrriba) el hex de Guadalcanal.

El medio-impacto de los Marines es restaurado a MA1. Aunque sin suministro, el último paso de la MA1 es inmune al desgaste por suministro, pero no podrá reconstruirse debido al bloqueo.

5.7 Bloqueos

Las unidades navales atacantes pueden anunciar un Bloqueo naval de una base enemiga (en vez de retirarse) siempre que no haya unidades navales enemigas presentes para disputar el hex. Las bases enemigas **vacías** también pueden ser bloqueadas para dar control amigo del mar. Una unidad de bloqueo debe permanecer boca arriba.

- 5.71** Un jugador bloqueado controla el área de tierra del hex. Las unidades **terrestres** bloqueadas pueden entrar o salir del hex con movimiento terrestre, y en un hex bloqueado pueden aterrizar unidades **aéreas** enemigas.
- 5.72** Las unidades que bloquean tienen Control del Mar. Significa que está prohibido el movimiento naval y el suministro naval enemigo **a través** de ese hex. Al contrario, el movimiento y el suministro naval amigo **a** través de un hex bloqueado está permitido. Las unidades sin suministro no pueden iniciar ni mantener un bloqueo.
- 5.73** Las unidades que dependen de una base para suministro quedan sin suministro si la base está bloqueada. ¡El efecto puede ser letal! Las unidades bloqueadas evitan el desgaste de suministro si tienen línea de Suministro Ferroviario.
- 5.74** La Producción y Puntos de Victoria de una base bloqueada requieren Suministro Ferroviario para ser contados.
- 5.75** Las unidades Aéreas y Terrestres pueden mover, retirarse o reagruparse a una base amiga bajo bloqueo enemigo.
- 5.76** Las unidades Navales pueden mover, retirarse o reagruparse a un hex bloqueado por sus propias unidades. No pueden retirarse ni reagruparse a un hex de bloqueo enemigo.
- 5.77** El combate no es obligatorio en hexes de Bloqueo, a menos que el jugador bloqueado mueva una unidad naval al hex. Cada Fase de Combate cualquier jugador puede iniciar un combate normal con las unidades presentes y/o con nuevas unidades añadidas. Las unidades de bloqueo inmovilizan a un número igual de unidades defensoras. Las unidades de bloqueo siempre son el **defensor** en batallas **navales**, pero son unidades atacantes en combates aéreos y de tierra.
- 5.78** Los Bloqueos pueden **mantenerse** pero no establecerse durante los Monzones, en invierno en el Pacífico Norte o en hexes de Tifones.
- 5.79** El jugador que bloquea puede poner fin a un bloqueo simplemente alejando sus unidades durante la Fase de Movimiento. Si se corta el suministro para las unidades que bloquean, pierden un (1) paso en la Fase Logística como es normal, pero entonces deberán **retirarse** inmediatamente a un hex adyacente amigo o neutral.

5.8 Invasiones por Mar

Las Invasiones por Mar son ataques de Marines o Infantería a una base enemiga a través de un lado de hex de mar. Cuestan **2SMs** por unidad terrestre si una base está defendida, o **1SM** si está **vacía**. El alcance de invasión es de **dos (2)** hexes. Si se gastan **4SMs** para invadir, podrán invadir dos unidades, o **2SMs** para una base vacía. Las invasiones se **anuncian** volcando una (1) unidad invasora **boca arriba**. Toda unidad enemiga se opone a una invasión, lo que requiere 2SM para la invasión.

Las unidades terrestres invasoras se **retiran** a través de hexes amigos o neutrales a cualquier base amiga en un radio de dos (2) hexes, sujetas al apilamiento. Está permitido retirarse a una base amiga adyacente por un lado de hex de tierra. Las unidades que no pueden retirarse son eliminadas.

Las unidades invasoras de Marines y Navales **también** pueden retirarse a cualquier hex de mar, isla o costa amigo o vacío.

Las unidades invasoras no pueden desembarcar hasta que **todas las unidades navales enemigas** en el hex de batalla se han retirado o sido eliminadas. Las unidades invasoras pueden ahora mover a tierra en la **fase de desembarco** que ocurre **antes** de que disparen las unidades terrestres. Las unidades invasoras pueden posponer un desembarco hasta la fase de desembarco de las rondas 2 o 3.

Las unidades invasoras disparan en la misma ronda que desembarcan; las unidades terrestres defensoras con el mismo Turno de Combate disparan primero.

Importante: *Los Marines e Infantería que hacen Invasiones por Mar cuentan para el apilamiento como unidades navales hasta que desembarcan, luego cuentan para el apilamiento terrestre.*

5.9 Incursiones

Las Incursiones cuestan **1sm por unidad**.

Una unidad incursora mueve a alcance **doble**, luego dispara **primero** a **cualquier** unidad objetivo del **mismo** turno de combate o **inferior**. El objetivo devuelve el fuego (si sobrevive) y el incursor se retira **de inmediato**. Las incursiones se resuelven con normalidad en la Fase de Combate.

Ningún jugador puede usar las incursiones para apoyar o **reforzar** una batalla.

Las unidades incursoras no pueden mover por encima ni a través de unidades enemigas o bases enemigas **vacías**, **excepto** los submarinos.

Una Incursión no puede ser una Invasión por Mar.

Las unidades incursoras deben retirarse a su hex de partida. Si ese hex está ahora controlado por el enemigo, o completamente apilado, mueve a las unidades incursoras directamente a la base amiga más cercana con la pérdida de 1 Paso.

Está prohibido Reagruparse después de una incursión.

Bloqueos

Los hexes de bloqueo son únicos; un jugador controla la tierra, el otro el mar. El jugador que controla la tierra tiene el control final del hex, pero el jugador que bloquea intercepta todo el Movimiento Naval y el Suministro Naval del enemigo.

Como en un bloqueo el control del terreno no cambia, el jugador bloqueado puede aterrizar aviones en esos hexes. Sin embargo, estas unidades aéreas, a menos que tengan Suministro por Ferrocarril, estarán sin suministro y sujetas a desgaste de suministro.

Los bloqueos pueden ser letales porque pueden aislar una base mayor y por tanto colapsar una Cadena de Suministro. Una flota entera puede encontrarse sin suministro porque un crucero enemigo bloquea una base mayor a cierta distancia. Una unidad naval sin suministro no puede iniciar ni mantener un bloqueo.

Los submarinos son particularmente mortíferos en un bloqueo porque pueden mover y trazar suministro a través de hexes controlados por el enemigo.

Momento de la Invasión

Las unidades que invaden una base enemiga **vacía** aún están creando una batalla. No pueden desembarcar y tomar el control de la base hasta la Fase de Combate. Por tanto, los jugadores no podrán mover unidades estratégicamente a esta base hasta el siguiente turno.

Si el Jugador-2 responde a una batalla de invasión, los refuerzos no llegan hasta la ronda 2 como es normal. Una unidad invasora que desembarca en la ronda 1 puede ser bloqueada por un refuerzo del Jugador 2 si el control naval cambia durante las rondas 2 o 3. El invasor podría preferir retirarse en la ronda 1 en vez de desembarcar y ser bloqueado.

Las unidades terrestres invasoras desembarcan entre la última unidad naval que disparó y la primera unidad terrestre que disparó. El jugador invasor puede posponer un desembarco hasta la 2ª o 3ª Ronda de Combate. Una vez efectuado el desembarco, el combate terrestre continúa con normalidad.

Incursiones

Las incursiones permiten un ataque a larga distancia durante una ronda de combate. La unidad objetivo elegida debe tener un turno de combate igual o inferior, lo que significa que un BB no puede hacer una incursión contra un CV, pero un CV podrá hacer una incursión contra un BB. Por lo tanto, las incursiones son más efectivas con unidades de mayor clase como aviones, submarinos y portaviones.

Se pueden emplear para bombardear Japón desde *Saipan*, o para montar una incursión de portaaviones japoneses contra *Ceylon*.

6.0 CLIMA

6.1 Monzones

El clima de Monzón afecta al turno de **JUN** en todos los hexes con terreno de **Jungla**. El movimiento operacional no se ve afectado, pero el combate **terrestre** sólo dura **una (1) ronda de combate**. Las incursiones y SMS a/desde hexes de Monzón están **prohibidas**. Las Invasiones por Mar a hexes de Monzón están permitidas, pero sólo duran **dos** rondas.

6.2 Pacífico Norte

La región al norte de la línea discontinua azul es notable por las tormentas en invierno y densas nieblas a finales de primavera. En los turnos **DEC** y **MAR**, las unidades pueden entrar, salir o mover normalmente dentro de la zona, pero no pueden entrar en combate. Están prohibidas las incursiones, invasiones por mar y movimiento estratégico a/desde la zona. No se pueden **construir** bases **mayores** en esta zona.

6.3 Tifones



Hay seis hexes de tifón marcados en el mapa. Durante cada turno de juego de **SEP**, el Jugador-2 lanza un dado.

El resultado indica el centro de un tifón particularmente destructivo. Todas las unidades en el hex de Tifón y en **cada hex adyacente** son afectadas por la tormenta. Las unidades no pueden entrar, atravesar ni salir de la zona. En la Fase Logística, las unidades en una zona de tifón no pueden recibir reemplazos.

7.0 LOGISTICA

Cada Turno de Juego acaba con una Fase Logística durante la cual se determinan el Suministro y los Reemplazos.

7.1 Suministro

El suministro de todas las unidades se determina durante la Fase Logística. Las unidades sin suministro no pueden construir pasos en esta fase y están sujetas a la **pérdida de un (1) paso**, pero todas las unidades **terrestres** de 1 paso son inmunes al desgaste de suministro.

Importante: Las unidades navales sin suministro no cortan líneas de suministro enemigas.

7.1.1 Líneas de Suministro

Las unidades tienen suministro cuando pueden trazar 1 o 2 hexes de Mar o Ferrocarril amigos o neutrales hasta una base **mayor** con suministro. Esa base debe entonces trazar hasta una base **Natal** (ver 2.23) por una Línea de Suministro.

Una Línea de Suministro es una cadena de bases mayores amigas, cada una a no más de **tres (3)** hexes de distancia, a través de hexes amigos o neutrales, y terminando en una **Base Natal** amiga.

Las líneas de suministro pueden ser hexes de Mar y de Ferrocarril y se pueden combinar.

Importante: El suministro puede trazarse a través de bases enemigas vacías u ocupadas que estén bloqueadas por amigos.

7.1.2 Suministro en China

Las unidades chinas siempre tienen suministro en **todas** las bases dentro de China. Si están fuera de China, necesitan una línea de suministro marítimo o ferroviario hasta una base **mayor** china **amiga**.

7.1.3 Suministro Británico

Las unidades británicas, ANZAC e indias trazan suministro a *South Africa* vía *Batavia*, *Bombay*, *Columbo*, *Melbourne* o *Perth*.

7.1.4 Suministro Americano

Las unidades americanas trazan suministro hasta cualquier Base Natal de USA vía *Hawaii*, o hasta *Panama* vía *Samoa* o *Tahiti*.

7.1.5 Suministro Cruzado Aliado

Las bases y unidades Aliadas pueden trazar suministro a *Panama* o *South Africa*. Las unidades británicas pueden trazar a *Panama* para evitar el desgaste, pero los costes de reconstrucción son doble. Lo mismo se aplica a las unidades americanas que trazan hasta *South Africa*.

7.2 Reemplazos

Tras determinar el suministro y el desgaste de las unidades, los jugadores despliegan reemplazos al mismo tiempo. **Las unidades sin suministro no pueden recibir reemplazos.**

7.2.1 Puntos de Producción (PP)

Ambos jugadores tienen una cantidad de Puntos de Producción (PPs) que varía con el control de centros económicos del mapa. Los jugadores gastan sus PPs para construir nuevas unidades o para añadir pasos a unidades existentes.

7.2.2 Centros Economicos

Los japoneses comienzan el juego (Dic 41) con Centros Económicos por valor de 14PPs y los Aliados tienen 46PPs. Las bases **capturadas cuentan** para el total de PPs pero deben estar guarnecidas o el control revierte al propietario **original** (los PPs holandeses son británicos). Los PPs japoneses capturados por los Aliados se añaden al total del **controlador**, USA o Británico.

Los Centros Económicos deben tener **suministro** para proporcionar PPs. Deben ser capaces de trazar uno o dos hexes hasta una base mayor con suministro y tener luego una Línea de Suministro válida (7.11) hasta una base Natal (suministro cruzado 7.15 OK). Las bases bloqueadas no proporcionan PPs a menos que tengan Suministro Ferroviario.

TIFONES

Los tifones, llamados tai-fung por los chinos, que significa "gran viento", son el equivalente en el Pacífico de los huracanes. La velocidad del viento puede superar los 150 nudos. Habitualmente hay entre 12 y 18 tifones cada estación, unos peores que otros, pero todos malos para el comercio local. Una gran tormenta a 300 millas al este de Filipinas hundió tres destructores estadounidenses en Dic/44, y otra en Oct/45 causó grandes daños a la flota estadounidense fondeada en Okinawa (donde se habría estado organizando la planeada invasión de Japón en Nov/45 si la guerra no hubiera terminado en Ago/45).

CADENAS DE SUMINISTRO

Una base mayor debe tener suministro para funcionar como Fuente de Suministro para las unidades, esto significa que la base puede trazar una cadena ininterrumpida de bases mayores amigas hasta una base Natal. Cada eslabón de la cadena de suministro no puede estar a más de tres hexes de distancia (excepto el último eslabón hasta una casilla del mapa). Aquí unos ejemplos de cadenas de suministro **Aliadas**.

[1] **FIJI** – Tahiti – Panama.

[2] **FIJI** – Samoa – Panama.

[3] Auckland – Melbourne – South Africa.

[4] **SAIPAN** – Kwajalein – Hawaii – San Diego.

[5] **MANILA** – Darwin – New Caledonia – Samoa – Panama.

[6] **MANILA** – Batavia – South Africa.

Ejemplo 1: si *Samoa* está ocupada por Japón y *Tahiti* también está ocupada (o **Bloqueada**), entonces las cadenas de suministro[1] y[2] están cortadas. *Fiji* seguiría teniendo suministro si tiene un enlace de suministro con *South Africa* a través de *Auckland* y *Melbourne*.

Ejemplo 2: La cadena de suministro [4] requiere que *Saipan* y *Kwajalein*, siendo bases japonesas, permanezcan **ocupadas** por unidades Aliadas. Esto significa control tanto terrestre como marítimo. Un Bloqueo no es suficiente para establecer un enlace de suministro, aunque sí es suficiente para romper uno enemigo.

Ejemplo 3: Se muestran las cadenas de suministro a *Panama* [5] y *South Africa* [6]. Si se corta el enlace con *Panama*, *Manila* puede trazar hasta *South Africa* a través de *Batavia*. Las unidades Aliadas en *Manila* todavía se pueden reconstruir, pero a coste doble. Pero si se cortan ambos enlaces, los Aliados no podrán contar el 1PP de *Manila*, ni añadir ningún paso a sus unidades de *Manila*. Sólo **bloqueando Manila** con un CA1 japonés es suficiente para obtener el mismo resultado.

7.23 Pila de Reemplazo

Las unidades no desplegadas en el mapa se construyen con PPs disponibles durante la Fase Logística. Deja las unidades fuera de mapa en posición **vertical** para conservar la niebla de guerra para tus opciones de construcción.

NOTA: algunas unidades tienen un año impreso arriba a la derecha. Estas unidades no pueden ser construidas hasta el año adecuado.

7.24 Coste de las Unidades

Cada unidad tiene un coste **por paso**, como se ve en la tabla de Datos. Las unidades sólo pueden ser construidas en bases **amigas**.

El tamaño de la base limita el número de **pasos** de unidad (no de PPs) que se pueden construir:

Panama: 4 pasos
South Africa: 3 pasos
Base Mayor: 2 pasos
Base Menor: 1 paso.

Se puede añadir un **máximo** de dos (2) pasos a cualquier unidad existente. Construir una unidad nueva con fuerza 1 es el **primer** paso. Los PPs no gastados se pierden.

7.25 Fuerzas USA

Los PPs americanos se gastan en unidades USA con suministro, pero 1PP o 2PPs pueden ir a China si **Dhaka** tiene suministro y es Aliada. Las unidades **nuevas** deben ser construidas en sus bases **Natales**, excepto las nuevas unidades **navales** que deben ser construidas en **Panama**.

7.26 Fuerzas Británicas e Indias

Las fuerzas indias son 5 cuerpos de infantería. Se gastan PPs británicos en las unidades indias, salvo 1PP que puede ir a China si **Rangoon** tiene suministro y es Aliada. Las **nuevas** unidades indias **deben** construirse en una base **mayor** amiga con suministro en India (incluye *Ceylon*). Las unidades aéreas y navales **británicas** deben construirse en **South Africa**. Se pueden añadir pasos a unidades **con suministro** en otro lugar.

7.27 Fuerzas Anzac

Se usan PPs británicos para unidades ANZAC con suministro. Las fuerzas Anzac son 4 cuerpos de infantería, una Fuerza Aérea Real Australiana (RAAF) y un crucero de la Marina Real Australiana (RAN). Nuevas **infantería** Anzac se construyen en bases **mayores** amigas con suministro de *Australia* o *New Zealand*. Las dos unidades RAN y RAAF se construyen **únicamente** en *South Africa*. Se pueden añadir pasos a unidades **con suministro** en otros lugares.

7.28 Fuerzas Chinas

Los PPs chinos deben gastarse en unidades propias. Las nuevas unidades deben construirse en bases amigas de China. Se pueden añadir pasos a unidades con suministro en otros lugares.

8.0 ESCENARIOS

Los jugadores tienen la opción de jugar uno de estos tres escenarios:

1941: *Rising Sun* 4 horas
1942: *High Noon* 3 horas
1943: *Setting Sun* 2 horas

Cada juego tiene las mismas condiciones de victoria, pero comienza más tarde en la guerra. Los tiempos son para jugadores experimentados.

8.1 Niveles de Victoria

Pacific Victory se juega hasta que un jugador logra una Victoria Decisiva, o hasta completar el Turno de **Jun/45**. En ese momento, el jugador **japonés** suma Puntos de Victoria (VPs) y consulta la tabla de abajo:

JVPs	Nivel de Victoria	TPs
25+	Decisiva japonesa	3
16-24	Victoria japonesa ('45)	2
13-15	Empate ('45)	1/1
6-12	Victoria Aliada ('45)	2
0-5	Decisiva Aliada	3

Los Puntos de Victoria equivalen a los Puntos de Producción **con suministro**.

Los Puntos de Torneo (TPs) pueden usarse para comparar los resultados de las partidas.

8.11 Victoria Decisiva

El juego acaba **inmediatamente** si un jugador consigue una Victoria Decisiva después de cualquier Turno de Juego.

8.2 Desplegar Unidades

Cada escenario indica la fuerza y localización de las fuerzas iniciales. Coloca las unidades en los hexes indicados, de pie con su fuerza indicada. Así, un BB3 es un Acorazado con fuerza 3 y una NA2 es una Aeronaval con fuerza 2.

8.21 Despliegue Libre

El despliegue libre permite a los jugadores diseñar su propia estrategia de inicio de guerra y refleja mejor la niebla de guerra del despliegue inicial del enemigo.

- Depliega unidades según el escenario.
- Cambia unidades como deseas de base en base, pero mantén todas las unidades con su fuerza actual, y mantén el mismo número total de unidades en cada lugar de despliegue.

Excepciones: *En el escenario de 1941, el jugador Aliado no puede ajustar las fuerzas de Hawaii porque cualquier cosa desplegada allí se habría hundido o dañado en el ataque a Pearl Harbor. De igual forma, no se puede modificar la Flota Aérea Japonesa en Truk.*

EJEMPLO: Construcciones japonesas

El jugador japonés tiene 18PPs y decide construir dos nuevas (*) unidades en casa, y añadir seis pasos a cinco unidades existentes:

PASOS	LOCALIZACION	COSTE
*AF2	KURE (Nueva Unidad)	4PP
CA2	SINGAPORE	2PP
IN1	BANGKOK	1PP
SS2	RABAU	4PP
CV1	TRUK	4PP
BB1	TRUK	3PP
TOTAL		18PP

EJEMPLO: Construcciones Aliadas

El jugador Aliado con 24PPs americanos y 12PPs británicos construye lo siguiente:

PASOS	LOCALIZACION	COSTE
*CV2	PANAMA (Nueva)	8PP
*CA2	PANAMA (Nueva)	2PP
*AF2	SEATTLE (Nueva)	4PP
SHQ1	HAWAII	2PP
IN1	HAWAII	1PP
IN2	FIJI	2PP
AF2	NEW CALEDONIA	4PP
CHINA	VIA DHAKA	1PP
TOTAL USA		24PP
*BB1	SOUTH AFRICA (Natal)	3PP
*IN2	CALCUTTA	2PP
*IN2	COLOMBO	2PP
IN1	RANGOON	1PP
IN2	BRISBANE	2PP
CA2	SYDNEY	2PP
TOTAL BRITANICO		12PP

FUSION DE UNIDADES

La opción de *fusionar* unidades ha sido eliminada de las reglas PV 2.5. Las nuevas reglas de construcción de unidades y bases reemplazan la necesidad de las reglas de fusión.

9.0 REGLAS OPCIONALES

9.1 Primer Ataque Aereo

El primer ataque aéreo contra unidades navales puede determinarse al azar, modificado por la fuerza Aérea. Ambos jugadores lanzan 2d6 y suman 1 por cada paso Aéreo en el hex de batalla, incluyendo Portaaviones, pero sin incluir los pasos Aéreos o Portaaviones que sean refuerzos de batalla. Por ejemplo, un jugador con AF3 y CV2 en una batalla lanza 2d6+5. El jugador con el total más alto descubre antes a la flota enemiga, y gana la ventaja de un primer ataque para todas las unidades que tienen el mismo turno de combate durante toda la batalla. Es decir, si el Atacante gana la tirada de Búsqueda, las unidades "B" atacantes disparan antes que las unidades "B" defensoras.

NOTA: La Búsqueda Aérea no afecta al estatus del Defensor en el hex.

9.2 ASW

Los Submarinos se convierten en su propio grupo objetivo. Sólo pueden ser atacados mediante combate de Guerra Antisubmarina (ASW). Las unidades navales Aliadas (excepto CVs) tienen potencia de fuego ASW N2 y las japonesas N1. La potencia de fuego de las unidades Aéreas, Portaaviones y Submarinos no cambia.

9.3 Banzai

En los combates terrestres el jugador japonés puede elegir hacer un ataque Banzai con unidades individuales de Infantería o Marines. La unidad adquiere potencia de fuego G3 para disparar contra una unidad objetivo determinada, pero será eliminada a no ser que elimine a la unidad objetivo.

9.4 Defensa Fanatica

La Infantería y los Marines japoneses tienen D2 defendiendo cualquier base menor, pero no pueden retirarse.

9.5 Ronda de Combate 4

Se juega una cuarta ronda de combate que funciona como una ronda de persecución. En esta ronda el Defensor puede disparar, pero el Atacante **debe** retirarse usando la secuencia de combate normal.

9.6 La Guerra de MacArthur

Estados Unidos debe gastar al menos un tercio de sus PPs en cada uno de los CPAC y SWPA. El tercio restante se puede gastar como se quiera. A menudo esto da lugar a una interesante discusión política si estos dos mandos son manejados por jugadores distintos.

9.7 Desbordar

Los jugadores pueden mover unidades **Operacionalmente** a través de unidades enemigas **inmovilizadas**.

Ejemplo: *Unidades USA ocupan Midway, Wake y Kwajalein. Unidades japonesas ocupan Saipan y tienen dos unidades en el hex de Mar entre Saipan y Kwajalein. El jugador Aliado mueve una unidad naval desde Midway, y una unidad Aérea desde Wake para enfrentarse a las dos unidades japonesas en el hex de Mar. Cuatro unidades navales podrán mover ahora desde Kwajalein a través del hex de Mar para atacar Saipan.*

9.8 Omitir China

Se puede jugar una partida más corta omitiendo el teatro de China con los siguientes cambios:

- [1] *China, Tibet, Mongolia y USSR* están fuera de juego, pero los hexes de costa son **amigos** para Japón y en juego para las unidades navales y el suministro naval.
- [2] Retira todas las unidades Chinas.
- [3] Reduce el fondo de fuerzas japonés en 1x AR, 4x IN, 2x GA y 3x AF.
- [4] Los **JVPs** son +5VPs para determinar el resultado de victoria en la tabla de 8.1 (reflejando los VPs históricos chinos en manos de Japón).

9.9 Final Variable

Por: Fred Bauer

Como es lógico, los comandantes no sabían la fecha exacta en que terminaría la Guerra del Pacífico. A partir del primer Turno de 1944, el jugador japonés lanza un dado.

Turno	Resultado	Efecto VP
Mar44	1	-3VP
Jun44	1-2	-2VP
Sep44	1-3	-2VP
Dec44	1-4	-1VP
Mar45	1-5	-1VP
Jun45	No Tirada	+0VP

Ejemplo: *Si se saca un 1, un 2 o un 3 para que empiece Sep44, el juego termina inmediatamente. Suma 3VPs al total japonés para determinar la victoria.*

10.0 Victory in Europe

Victory in Europe y *Pacific Victory* se pueden jugar simultáneamente. Debido a la diferencia de escala, no es práctico transferir unidades reales, pero se puede transferir **Producción** entre los dos juegos. Las Transferencias se aplican en cada Turno de Producción.

Eventos de la Guerra en Europa

Los eventos notorios de *Victory in Europe* afectan los Niveles de Producción de *Pacific Victory*, a partir del siguiente Turno de Juego.

Egipto del Eje: Britanico -1PP si Cairo esta bajo control del Eje.

Petroleo de Oriente Medio del Eje: Si IRAQ esta bajo control del Eje, reduce al Britanico en 1PP. Aumenta a 2PPs si IRAN esta tambien bajo control del Eje.

Inglaterra del Eje: Si Londres esta bajo control del Eje, Britanico -2PPs.

Italia se Rinde: Si se vuelve a abrir el Canal de Suez, Britanico +1PP.

Rusia se Rinde: Japon +2PPs. Harbin se trata como base japonesa (no requiere ocupacion para mantener el control).

Alemania se Rinde: USA +3PPs, Gran Bretaña (GB) +1PP.

Batalla del Atlantico: Britanico -1PP por Casilla de Convoy ocupada por el Eje.

No-Vichy: Mientras Francia sobreviviera o si no hay Vichy, los japoneses no pueden desplegar/entrar en *Hanoi* o *Saigon*. *Bangkok* está en juego de forma normal.

Eventos de la Guerra del Pacifico

Los siguientes eventos de *Pacific Victory* afectan a *Victory in Europe*, empezando en el siguiente Turno de Juego.

Victoria Decisiva Japonesa: GB -2PPs y USA -2PPs, cada Produccion.

Victoria Decisiva Aliada: GB +2PPs y USA +4PPs, cada Produccion.

JAPON: 14PPs

Tokyo (4): IJA4, IN3, AF1, BB3 *Ise*.

Kure (6): IJN4, IN2, MA2 *Kure*, NA2, BB3 *Nagato*, BB1 *Yamato*.

Hakodate (2): IN1, MA1 *Maizura*.

Seoul (1): GA2.

Harbin (2): GA2, AF1.

Peking (2): IN3, GA2.

Shanghai (3): IN3, AR3, AF3.

Canton (3): IN3, IN3, AF2.

Okinawa (1): GA1.

Formosa (5): IN2, IN1, AF2, SS2, CA2.

Hanoi (3): IN3, NA3, CA3.

Saigon (4): IN2, NA3, BB2 *Fuso*, CA3.

Bangkok: IN2, AF2.

Palau (4): GA1, MA1 *Sasebo*, CV1 *Soryu*, CA2.

Truk (6): IN2, IN1.

Airfleet: CV3 *Akagi*, CV3 *Shokaku*, BB2 *Kongo*, CA3. See: Special Rule #1.

Saipan (2): GA2, SS3.

Kwajalein (5): NA2, MA2 *Yokosuka*, GA1, SS3, CA2.

Reglas Especiales

Flota Aerea

El juego empieza asumiendo que ya ha ocurrido el ataque aéreo japonés sobre *Pearl Harbor*. La Flota Aérea (cuatro unidades) que hizo el ataque está desplegada en **Truk**, pero **no** puede mover en el turno de inicio.

Ejército Filipino

La IN1 de *Manila* representa al Ejército americano-filipino. No puede retirarse de este hex; las demás unidades pueden huir de las islas una vez comenzada la guerra. Si es eliminada, la infantería puede ser reconstruida en una base natal USA y SHQ MacArthur en cualquier base mayor amiga en *Australia*.

Ataque Sorpresa

El jugador japonés siempre es el Jugador-1 en el primer turno, y los Aliados **NO** tienen Defensa Doble en ninguna batalla en ese turno, excepto para China.

ALIADOS: 46PPs

ESTADOS UNIDOS: 25PPs

Dutch Harbor (1): CA2.

Anchorage (2): IN1, AF1.

Seattle (1): AF2.

San Francisco (2): IN2, AF1.

San Diego (3): IN1, SS1, CV1 *Lexington*.

Panama (2): MA1, BB3 *New Mexico*, CA2.

Hawaii (5): SHQ1 *Nimitz*, IN2, BB1 *Tennessee*, AF2, CA3.

Midway (2): AF1, SS2.

Johnston Is. (2): CV2 *Enterprise*, CA4.

Samoa (1): CA1.

Manila (4): SHQ1 *MacArthur*, IN1, AF2, SS2.

Davao (1): CA1.

Borneo (1): SS1.

IMPERIO BRITANICO: 17PPs

South Africa (1): CV1 *Illustrious*.

Bombay (1): IN1.

Columbo (2): IN1, CA2.

Calcutta (2): SHQ1 *Wavell*, IN2.

Rangoon¹ (1): IN2.

Singapore (3): IN2, RAF1, BB2 *King George V*.

Sydney (2): IN2 (ANZ), RAAF1.

Brisbane (2): IN1 (ANZ), CA2 RAN.

Darwin (1): IN1 (ANZ).

Port Moresby (1): IN1 (ANZ).

CHINA: 4PPs*

Lan-chow (2): PRA3, PRA2.

Chungking (4): SHQ2, IN4, IN4, AF3.

Kunming (2): IN3, AF2 *Flying Tigers*.

¹ Gran Bretaña y USA pueden transferir PPs a China si **Rangoon** es Aliado y tiene suministro. Cada 1PP transferido cuesta 2PPs.

NOTA: Los nombres de los barcos son clases, no barcos individuales. Las clases de crucero no brindan las localizaciones de inicio.

1941	JAPON	ALIADOS
SHQ	2/8s	4/5s
NA	4/10s	•
AF	6/11s	10/16s
CV	3/7s	3/4s
SS	3/8s	4/6s
BB	5/11s	3/6s
CA	6/15s	8/17s
AR	1/3s	•
MA	4/6s	1/1s
IN	14/31s	19/36s
GA	7/11s	•
TOTAL	55/121s	52/91s

DESPLIEGUE OPCIONAL

Ataque Aereo a Pearl Harbor

Pearl Harbor es un acontecimiento difícil de simular en un gran juego estratégico. Puede ser reproducido antes de comenzar el juego como una incursión sorpresa (5.9) de dos portaaviones japoneses contra una fuerza defensiva en Pearl Harbor de AF3, SS2, BB4, BB4, CA3 e IN2:

- Portaaviones japoneses (CV3, CV3) disparan **primero** a N3 con 2 dados (12) para simular la sorpresa. Las pérdidas se aplican a los BBs objetivo.
- Los BBs USA supervivientes son las **únicas** unidades Aliadas que pueden disparar, haciéndolo con su potencia de fuego "Aérea". Los impactos se aplican sólo a los CVs japoneses (que representan los aviones perdidos).
- Sólo hay una ronda de combate. La Flota Aérea japonesa se retira luego a **Truk** y no podrá mover el turno de Dic/41.

Singapur Adornado de Estrellas

Durante las negociaciones de Préstamo-Arriendo de 1940, Churchill ofreció Singapur como base para la Flota del Pacífico americana. La oferta tenía la intención de desalentar la agresión japonesa o, si eso fallaba, asegurar que Estados Unidos estuviera directamente involucrado en la guerra. La oferta, aunque atractiva, fue rechazada porque podría involucrar a Estados Unidos en la política colonial. Sin embargo, suponiendo que la oferta fue aceptada, el jugador americano puede desplegar hasta tres unidades navales en Singapur. Una de ellas puede ser el BB4 Tennessee desde Hawaii, ya que éste y otros BBs pudieron escapar del ataque a Pearl Harbor.

JAPON: 21PPs

Tokyo (7): IJA4, IN3, AF2,
BB3 *Ise*, BB3 *Nagato*, BB1 *Yamato*, CA3.

Kure (6): IJN4, IN2, NA2, CV3 *Akagi*,
CV1 *Shokaku*, BB2 *Kongo*, CA2.

Hakodate (1): IN1.

Seoul (1): GA2.

Harbin (2): GA2, AF2.

Peking (2): IN3, GA2.

Shanghai (3): IN4, AR3, AF3.

Canton (3): IN4, IN3, AF2.

Kuriles (3): MA1 *Maizura*,
CV1 *Hiyo*, CA2.

Okinawa (1): GA1.

Formosa (1): IN2.

Manila (2): IN2, AF2.

Davao (2): CV2 *Soryu*, NA2.

Palau (1): GA1.

Hanoi (1): IN3.

Bangkok (1): AF3.

Rangoon¹ (1): IN2.

Andamans (1): BB2 *Fuso* (blockade).

Singapore (1): GA1.

Palembang (1): MA1 *Sasebo*.

Batavia (1): IN2.

Borneo (1): IN2.

Timor (1): CA2 (blockade).

Manokwari (1): CA3 (blockade).

Hollandia (1): SS2.

Lae (1): MA2 *Kure*.

Rabaul (5): IN2, NA2, SS2, CA3,
Major Base.

Saipan (2): GA2, SS3.

Guam (1): GA1.

Truk (2): GA1.

Kwajalein (3): GA1, NA2, SS3.

Wake (1): MA2 *Yokosuka*.

¹ Los británicos **no** pueden transferir PPs a China porque *Rangoon* es japonés.

ALIADOS: 35PPs

ESTADOS UNIDOS: 24PPs

Anchorage (2): IN2, AF2.

Dutch Harbor (1): CA2.

Seattle (3): AF1, BB2 *Tennessee*, CA2.

San Francisco (1): IN1

San Diego (2): CV2 *Lexington*, CA2.

Panama (2): MA1, BB2 *South Dakota*.

Hawaii (6): SHQ3 *Nimitz*, IN3, AF3,
BB3 *New Mexico*, CV3 *Enterprise*, CA4.

Midway (2): AF1, SS3.

Samoa (1): IN1.

Fiji (2): MA1, CA2.

New Hebrides (1): AF1.

New Caledonia (2): IN1, CA3.

Brisbane (4): SHQ2 *MacArthur*, IN2, IN1
(ANZ), SS1.

Townsville (1): AF1.

Perth (1): SS2.

IMPERIO BRITANICO: 11PPs

South Africa (2): CV1 *Illustrious*,
BB1 *King George V*.

Bombay (1): IN2.

Columbo (2): IN3, CA3 *Swiftsure*

Madras (2): IN1, RAF2.

Calcutta (2): SHQ3 *Wavell*, IN3.

Dhaka² (1): IN2.

Darwin (1): IN2 (ANZ).

Sydney (3): IN2 (ANZ), RAAF2,
CA2 (RAN).

Port Moresby (1): IN2 (ANZ).

CHINA: 4PPs*

Lanchow (2): PRA3, PRA2.

Chungking (4): SHQ2, IN3, IN3, AF3.

Kunming (2): IN3, AF2 *Flying Tigers*.

Chengdu (2): IN2.

² USA puede transferir PPs a China si *Dhaka* es Aliada y tiene suministro. Cada 1PP transferido cuesta 2PPs.

1942	JAPON	ALIADOS
SHQ	2/8s	4/10s
NA	4/8s	•
AF	6/14s	10/18s
CV	4/7s	3/6s
SS	4/10s	3/6s
BB	5/11s	4/8s
CA	6/15s	8/20s
AR	1/3s	•
MA	4/6s	2/2s
IN	14/35s	21/44s
GA	10/14s	•
TOTAL	60/131s	55/114s

Mandos Aliados

El Pacífico se dividía en dos mandos americanos: el CPAC (Área del Pacífico Central) al mando del Almirante Nimitz, y el SWPA (Área del Pacífico Suroccidental) al mando del General MacArthur.

El general británico Wavell dirigía el SEAC (Mando del Sudeste Asiático) que abarcaba la India, Birmania, Siam y Malasia.

Mountbatten reemplazó a Wavell en octubre de 1943.

Los SHQ Aliados dirigen a todas las unidades de su teatro de operaciones. Por lo tanto, si en el SWPA entran unidades navales provenientes del CPAC, éstas serán comandadas por MacArthur.

JAPON: 21PPs

Tokyo (5): IJA3, AF2, IN3, BB2 *Yamato*, CA2.
Hakodate (1): GA1.
Kure (6): IJN2, IN2, CV2 *Hiyo*, BB3 *Ise*, BB1 *Nagato*, CA3.
Harbin (2) GA2, AF2.
Peking (2) IN3, GA2.
Shanghai (3) IN3, AR2, AF3.
Canton (3) IN3, IN3, AF2.
Hanoi (1): IN3.
Kuriles (1): GA1.
Okinawa (1): GA1.
Formosa (1): IN2.
Manila (1): IN2.
Davao (1): IN1.
Rangoon¹ (1): IN3.
Bangkok (1): AF2.
Singapore (4): IN2, CV2 *Soryu*, BB2 *Fuso*, CA2.
Andamans (1): GA1.
Palembang (1): GA1.
Batavia (1): GA2.
Borneo (1): GA1.
Timor (1): NA2.
Manokwari (1): IN2.
Hollandia (1): AF2.
Lae (1): IN3.
Rabaul (5): IN4, NA3, SS2, CA2, Major Base.
Guam (1): MA2 *Kure*.
Saipan (1): GA2, SS1.
Wake (2): MA2 *Yokosuka*, SS2.
Truk (4): IN3, NA3, BB1 *Kongo*, CA2.
Kwajalein (4): MA1 *Maizura*, NA2, CA2, SS2.
Tarawa (1): MA1 *Sasebo*.

¹ Los británicos **no** pueden transferir PPs a China porque *Rangoon* es japonés.

ALIADOS: 35PPs

ESTADOS UNIDOS: 24PPs

Anchorage (1): AF2.
Dutch Harbor (1): CA2.
Attu (2): IN2, CA2.
Seattle (2): AF2, BB3 *Tennessee*.
San Francisco (1): IN2.
San Diego (2): CV2 *Lexington*, CA2.
Panama (4): CV2 *Essex*, CV1 *Hornet*, BB1 *Iowa*, CA3.
Hawaii (7): SHQ4 *Nimitz*, IN3, AF2, CV2 *Enterprise*, BB2 *New Mexico*, CA3, SS3.
Midway (1): SS3.
Samoa (1): MA2.
Fiji (1): MA2.
New Hebrides (1): AF3.
New Caledonia (3): IN1, CA3, BB2 *South Dakota*.
Guadalcanal (1): IN2.
Brisbane (2): IN2 (ANZ), SS2.
Port Moresby (4): SHQ3 *MacArthur*, IN3 (ANZ), IN2, AF3.
Perth (1): SS3.

Imperio Británico: 11PPs

South Africa (3): CV2 *Illustrious*, BB3 *King George V*, CA3.
Bombay (1): IN1.
Columbo (2): IN1, RAF2.
Madras (1): IN2.
Calcutta (2): SHQ2 *Wavell*, IN3.
Dhaka² (1): IN3
Darwin (2): IN1 (ANZ), RAAF2.
Sydney (1): CA1 (RAN).

CHINA: 4PPs*

Lan-chow (2): PRA3, PRA2.
Chungking (4): SHQ2, IN3, IN3, AF2.
Kunming (2): IN3, AF2 *Flying Tigers*.
Chengdu (2): IN2.

² USA puede transferir PPs a China si *Dhaka* es Aliada y tiene suministro. Cada 1PP transferido cuesta 2PPs.

1943	JAPON	ALIADOS
SHQ	2/5s	4/11s
NA	4/10s	•
AF	6/13s	9/20s
CV	2/4s	5/9s
SS	4/7s	4/11s
BB	5/9s	5/11s
CA	6/13s	8/19s
AR	1/2s	•
MA	4/6s	2/4s
IN	16/42s	20/44s
GA	10/14s	•
TOTAL	60/125s	57/129s

REGLAS ESPECIALES

Submarinos Aliados

A partir de SEP/43, todos los submarinos Aliados tienen potencia de fuego N2 para reflejar sus torpedos mejorados.

Kamikaze

A partir de este escenario el jugador japonés tiene la opción de anunciar, al comienzo de cualquier batalla, que una o más unidades **aeronavales** en esta batalla serán Kamikazes. Cada Kamikaze tiene potencia de fuego N4 y apunta a una (1) unidad naval Aliada, dispara y a continuación se autodestruye. Todos los impactos se aplican a la unidad objetivo; los impactos sobrantes se pierden. La decisión de convertirse en Kamikaze no se puede cambiar. Las unidades Kamikaze nunca pueden ser reconstruidas.

Unidades Aereas, 3.1

AF: Fuerza Aerea, 3.12
 NA: Aeronaval, 3.11
 Movimiento Aereo, 4.61,
 Apilamiento Aereo, 4.62
 Combate Aereo, 5.42
 Patrulla Aerea Combate (CAP), 4.63

ANZAC:**Australia y Nueva Zelanda**

Reemplazos Anzac, 7.27

AR: Blindados, 3.32**ASW, 9.2****Banzai, 9.3****Bases, 2.2**

Control de Bases, 4.41
 Construir Bases Mayores, 3.34
 Bases Natales, 2.23

Hexes de Batalla, 5.1**BB: Acorazados, 3.23**

Bombardeo Costero, 5.44

Fuerzas Britanicas, 7.26**CA: Cruceros, 3.24**

Bombardeo Costero, 5.44

China

Reemplazos Chinos, 7.28
 China Omitida, 9.8

Combate, 5.0

Rondas de Combate, 5.31, 9.5
 Apilamiento de Combate, 5.11
 Turnos de Combate, 5.21
 Valor de Combate (CV), 5.31
 Defensa Doble (D2), 5.46
 Potencia de Fuego, 5.32
 Disparo de las Unidades, 5.3
 Grupos de Objetivos, 5.4, 5.41

Fase de Combate, 1.4**CV: Carriers, 3.21****Potencia de Fuego, 5.32****Flak (AA), 5.43****GA: Guarniciones, 3.32****Unidades Terrestres, 3.3**

Movimiento y Apilamiento, 4.81

Cuartel General, 3.31**Control de Hexes, 4.4****Limites por Lado de Hex, 4.3****Impactos, 5.32, 5.45****India**

Reemplazos Indios, 7.26

IN: Infanteria, 3.32**Iniciativa, 1.1****Jungla, 2.1****Kamikaze, Escenario de 1943****Logistica, 1.5, 7.0****MacArthur 9.6, Escenario 1941****Casillas del Mapa, 2.3, 7.12****Marines, 3.33**

Movimiento, 4.82
 Apilamiento, 4.82
 Aerea Marines, 5.43
 Invasiones por Mar, 5.8

Monzones, 6.1**Movimiento, 4.0**

Movimiento Aereo, 4.6
 Movimiento Terrestre, 4.7
 Movimiento Naval, 4.7
 Movimiento Estrategico, 4.12

Unidades Navales, 3.2

Bloqueo, 5.7
 Movimiento y Apilamiento, 4.7

Hexes Neutrales, 4.4**Pacifico Norte, 6.2****Desbordar, 9.7****Pearl Harbor, Escenario 1941****Jugador-1, 1.2, Escenario 1941****Jugador-2, 1.3****Produccion, 7.0**

Centros Economicos, 7.22
 PP: Puntos Produccion, 7.21
 Reemplazos, 7.2
 Coste de las Unidades, 7.24

Incursiones, 5.9**Lineas de Ferrocarril, 2.4**

Suministro Ferroviario, 7.13

Movimiento de Rebase, 4.11**Retiradas, 5.5****Reemplazos, 7.2**

Pila de Reemplazos, 7.23

Escenarios, 8.0

Desplegar Unidades, 8.2

Invasiones por Mar, 5.8**Bombardeo Costero, 5.44****SHQ: HQ Estrategico, 3.31**

Movimientos Estrategicos, 4.12
 Invasiones por Mar, 5.8
 Incursiones, 5.9

SM: Movimiento Estrategico, 4.12**Limites de Apilamiento, 4.2****SS: Submarinos, 3.22,**

Combate ASW, 9.2
 Torpedos US (Escenario 1943)

Suministro, 7.1

Suministro Aliado, 7.15
 Suministro Cruzado, 2.3, 7.15
 Fuentes de Suministro, 7.11

Grupos Objetivo, 5.4**Terreno, 2.1****Tifones, 6.3****Coste de las Unidades, 7.24****Condiciones de Victoria, 8.1, 9.9****Clima, 6.0****CREDITOS DEL DISEÑO**

Diseño del Juego: *Tom Dalgliesh*

Promotores: *Grant Dalgliesh*
Cal Stengel

Testeadores: *Leonard Coufal*
Mark Kwasny
Brian Weese
Ellis Werchan

Colaboradores: *Fred Bauer*
Charles F. Bryant, II
Jim Eisert
Jamie Roberts

Arte Grafico: *Eric Hotz (cover)*
Tom Dalgliesh (map)
Chris Moeller (units)

Traduccion: *Javier Palacios*

Una Traducción de:
Javier Palacios

SECUENCIA DE JUEGO

[1] Iniciativa

Determina Iniciativa lanzando 2d6. Total mayor tiene opcion de jugar primero o segundo. Aliados ganan los empates.

[2] Movimiento Jugador 1

Realiza movimiento Operacional (4.11) o Estrategico (4.12) a tu gusto. Movimiento Estrategico requiere activacion de un SHQ.

[3] Movimiento Jugador 2

Repite paso [2] salvo unidades *inmovilizadas* no pueden mover. Movimientos que refuerzan una batalla llegan en Ronda de Combate 2.

[4] Resolver Combate

Resolver toda batalla en el orden que determine el **Jugador 1**. Ver Secuencia de Combate.

[5] LOGISTICA (Simultanea)

- **Determinar Suministro.** Unidades sin suministro pierden 1 paso, *pero* unidades terrestres de 1 Paso son inmunes al desgaste de suministro.
- **Determinar Produccion (PPs).** Los PPs US y britanicos se cuentan y se gastan por separado.
- Las **Nuevas** unidades se construyen en **Base Natal**. Solo se puede añadir pasos a unidades existentes en bases *con suministro*. Maximo 1 paso por base *menor*, y 2 pasos (mismas unidades o diferentes) por base *mayor*.

TABLA DE APILAMIENTO

Base	Aereo	Naval	Terrestre ²
Menor	1	4	1
Mayor	1	4	2
Mar	1 ¹	4	0 ³

¹ Unidad Aerea en CAP o atacando.
² SHQs no cuentan para el apilamiento.
³ Marines e Inf. en una *Invasion por Mar* cuentan para apilamiento **naval** y se impacta como unidad naval hasta desembarcar. Los Marines *pueden* estar en el mar indefinidamente.

DATOS DE LAS UNIDADES

UNIDAD	MOV.	COMBATE	PASO
		A-N-G	Coste
NA Aeronaval	1	2-3-1	3PP
AF Fuerza Aerea	1	2-2-2	2PP
CV Portaaviones	2	2-3-1	4PP
SS Submarino	2	0-2-0	2PP
BB Acorazado	2	1-3-2	3PP
CA Crucero	2	1-2-1	1PP
AR Blindados (Solo Japon)	1	1-1-3	2PP
MA Marines US	2	2-1-3	2PP
MA SNLF	2	1-1-2	2PP
IN Infanteria	1	1-1-2	1PP
GA Guarnicion	1	1-2-1	1PP
SHQ Cuartel Gen.	1	Varia	2PP

AIRE

NAVAL

TIERRA

Fase de Desembarco: invasor puede desembarcar si no hay unidades navales contrarias.

NOTA: Las potencias de fuego varian para algunas unidades de los valores arriba indicados. Chequea la unidad al disparar.



COLUMBIA GAMES, INC
 POB 1600, Blaine WA 98230
www.columbiagames.com
 © 2018, Columbia Games Inc.