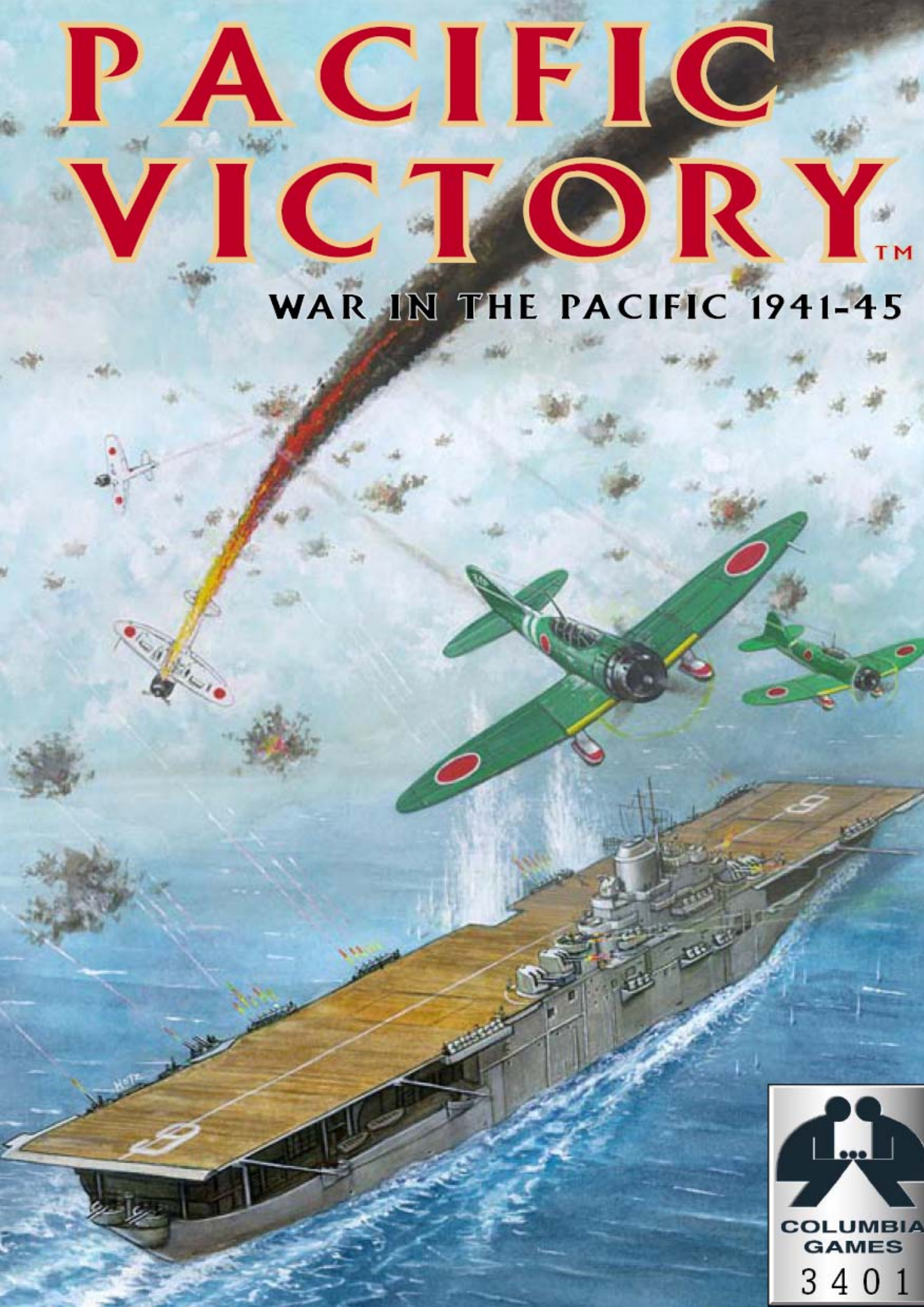


# PACIFIC VICTORY™

WAR IN THE PACIFIC 1941-45



COLUMBIA  
GAMES

3401



## INTRODUCCIÓN

Pacific Victory es un rápido y excitante wargame que simula el Teatro del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial. Aunque está basado en nuestro juego VICTORY, hay muchas reglas diferentes para acomodar la escala e historia del juego.

### Mapa y Unidades

El mapa cubre aproximadamente un tercio de La Tierra, desde América del Norte a La India y desde Alaska hasta Nueva Zelanda. La inmensidad del Teatro del Pacífico es notable; en esta escala, ¡de Nueva York a París son cuatro hexes!

Las unidades militares son representadas por bloques de madera que mantienen la elegante mecánica de Niebla de Guerra y Reducción de Pasos. Debe pegarse una etiqueta autoadhesiva a cada bloque, etiquetas Japonesas sobre los bloques anaranjados y Aliadas sobre los bloques azules.

### Escenarios y Victoria

Los jugadores tienen la opción de jugar uno de sus tres juegos: **1941**, **1942** o **1943**. Las situaciones históricas y fuerzas de las unidades vienen dadas para cada año de juego, aunque pueden ajustarse con una opción de Despliegue Libre.

Cada escenario tiene las mismas condiciones de victoria. El juego se prolonga hasta que un bando obtiene una Victoria Decisiva, o hasta que se juega el turno de **Jun/45** cuando los Puntos de Victoria determinan a un ganador.

### Turnos de Juego

Pacific Victory se juega en Turnos de Juego que simulan tres (3) meses de guerra. Para empezar cada Turno de Juego, se realiza una tirada del dado de iniciativa. El ganador puede elegir jugar primero o segundo. El **Jugador 1** mueve algunos/todos los bloques, luego el **Jugador 2** hace lo mismo, excepto las unidades que han sido atacadas se quedan inmovilizadas y no pueden mover.

Las unidades que entran en un hex ocupado enemigo están atacando. El combate se resuelve en un único sistema interactivo. Después de resolver todas las batallas, las unidades comprueban su suministro y se añaden los refuerzos. Esto acaba el turno de juego.

### Suministro y Producción

El último paso en un Turno de Juego es una Fase Logística cuando se determina el estado de suministro de las unidades, y se reciben los reemplazos. Los reemplazos no llegan en una programación histórica rígida; los jugadores pueden, dentro de unos límites, construir cuando lo deseen.

## TURNOS DE JUEGO

Cada Turno de Juego tiene cinco fases:

### [1] Iniciativa

Ambos jugadores tiran dos (2) dados. El jugador con el número más alto gana la Iniciativa y tiene la opción de jugar Primero o Segundo. El jugador de EE.UU. gana en los empates.

### [2] Movimiento del Jugador 1

El Jugador 1 mueve las unidades amigas. Hay tres tipos de movimiento posibles: **Movimientos Estratégicos**, **Movimientos de Cambio de Base (Rebase)** y **Movimientos Operacionales** que deben completarse en este orden. Las unidades sólo pueden mover una vez por turno.

### [3] Movimiento del Jugador 2

El Jugador 2 repite el Paso [2]. Las unidades pueden realizar cualquier movimiento legal como reforzar una batalla o empezar una nueva batalla. **En los Hexes de Batalla, algunas unidades defensoras (igual al número de unidades atacantes) quedan inmovilizadas y no pueden mover; las unidades en exceso (sobrantes) pueden salir de un Hex de Batalla. Ver 4.4.**

**IMPORTANTE:** *El Jugador 2 tiene algunas restricciones en los Ataques Estratégicos (4.9) y no pueden Cambiar de Base (Rebase) hacia un Hex de Batalla.*

### [4] Fase de Combate

El combate ocurre cuando cualquier jugador mueve unidades a un hex ocupado enemigo. Las batallas se resuelven ahora, de una en una, en cualquier secuencia deseada por el **Jugador 1**.

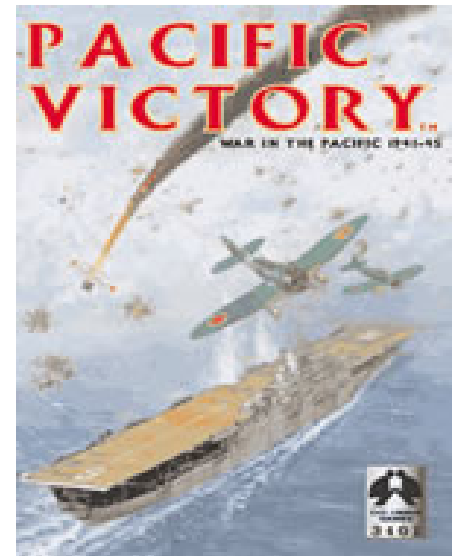
### [5] Fase de Logística

Ambos jugadores, simultáneamente:

(A) Comprueban el estado de suministro de las unidades. Las unidades Sin Suministro (o desabastecidas) no pueden recibir reemplazos y sufren desgaste de suministro.

(B) Determinan los Puntos de Producción disponibles (PP) y construyen nuevas unidades o añaden pasos a las unidades existentes.

Ahora empieza un nuevo Turno de Juego con una tirada del dado de Iniciativa.



## Organización del Libro de Reglas

Este libro de reglas está estructurado de forma que la barra lateral (la columna de la derecha) contiene definiciones, ejemplos, notas del diseño y sugerencias para ayudarle a entender y disfrutar de Pacific Victory.

Las barras laterales también contienen varias Reglas Opcionales, cada una identificada con un símbolo □ cuadrado. Es mejor ignorar todas las reglas opcionales hasta que esté familiarizado con el juego.

## Escala de Juego

Las unidades de **Tierra** son Cuerpos (Aliados) o Ejércitos (Japón), pero para ambos cada paso es aproximadamente una División. Las unidades aéreas son las Fuerzas Aéreas (Aliados) o las Divisiones Aéreas (Japón), cada paso supone unos 50-100 aviones. Las unidades navales son Divisiones, cada paso es un barco capital o de dos a cuatro barcos ligeros. Se asume que todos los barcos de superficie tienen una escolta de aproximadamente cuatro destructores por paso. La escala del mapa es de 600 millas por hex.

## Niebla de Guerra

La Niebla de Guerra es uno de los aspectos más excitantes de Pacific Victory. Excepto al luchar una batalla, los bloques están de pie, con su etiqueta encarando al dueño. Esto promueve engaños y estrategias innovadoras ya que los jugadores nunca están seguros de la fuerza o identidad de una unidad enemiga. Al igual que todos los generales y almirantes de renombre, usted debe ser intrépido y decisivo en una atmósfera de duda y decepción.

## Iniciativa

Como la iniciativa es determinada al azar, su oponente puede obtener dos turnos seguidos. Es decir, el jugador que movió segundo en un Turno de Juego puede mover primero el próximo Turno de Juego. Usted nunca puede asegurar que un oponente esperará pacientemente su ataque; él puede atacar primero, o marcharse y frustrar sus planes.

## Descifrado de Códigos Aliado

Los Aliados tenían técnicas de descifrado de códigos superiores a los Japoneses. Para reflejar esto, el jugador Aliado gana los empates en la Iniciativa, una ventaja significativa.

## 2.0 EL MAPA

El mapa tiene una rejilla hexagonal (hexes) para regular el movimiento y el emplazamiento de las unidades. El terreno ofrece en los hexes afecta al apilamiento, el movimiento y el combate. Los **Lados de Hex** tienen a menudo un terreno diferente al de un hex, una distinción importante para el movimiento en el combate. Pueden aparecer dos tipos de terreno en el mismo hex o lado de hex, pero un tipo domina; si existe duda asuma el terreno más limitante o restrictivo.

### 2.1 Tipos de Terreno

Los tipos de terreno están identificados en el mapa.

**Claro:** Límite por lado de hex 2

**Desierto:** Límite por lado de hex 1.

**Jungla:** Defensa D2. Límite por lado de hex 1. Un hex de jungla en Nueva Guinea del Sur es intransitable para las unidades de **Tierra**.

**Montaña:** Defensa D2. Límite por lado de hex 1 a lo largo de una línea ferroviaria, pero por otra parte intransitable para las unidades de **Tierra**.

**Costa:** Los hexes de Costa e islas tienen un límite de apilamiento de seis (6) unidades navales. El apilamiento de unidades de **Tierra** y **Aéreas** depende del tamaño de la base.

**Mar:** Los hexes mar abierto también tienen un límite de apilamiento de seis (6) unidades navales. Las unidades de **Tierra** y **Aéreas** no pueden ocuparlos.

**Ríos:** No tienen efecto en el juego.

### 2.2 Bases

Todos los enclaves del mapa son **bases**, con códigos de color para el propietario original:

**Naranja:** Japonés

**Amarillo:** Chino (no jugable)

**Azul:** Aliado Americano

**Rojo:** Aliado Británico/Indio/Anzac

**Verde:** Aliado Holandés

Las bases holandesas son controladas británicas. Las bases aliadas son amigas para todas las unidades Aliadas.

### 2.21 Bases Mayores

Las bases con símbolos hexagonales son Mayores.



### 2.22 Bases Menores

Las bases con un símbolo redondo son Menores.



El tamaño de la Base tiene un efecto crucial en el desarrollo del juego. Las bases mayores proporcionan defensa doble a las unidades de **Tierra**, tienen un límite de apilamiento superior, y son esenciales para formar redes de suministro.

### 2.22 Centros Económicos



Bases mayores o menores que contienen un número. Estos números representan los significativos complejos de producción y recursos de guerra como níquel, aceite, arroz, caucho, madera y estaño. El valor total de todos los centros en el mapa es de 49PP.

### 2.23 Bases Natales



Las Bases Natales son las bases Mayores en el país de origen. Las nuevas unidades **deben** construirse en las Bases Natales y los pasos se construyen en ellos a un coste normal. También son la última Fuente(s) de Suministro para cada nación.

**Japón:** Kure, Tokio y Hakodate.

**EE.UU.:** Seattle, San Francisco, San Diego y Panamá.

**Gran Bretaña:** África del Sur (o Sudáfrica)

*NOTA: Los puntos de la referencia como "Marcus Island" y "French Frigate Shoals" no son bases. Las unidades Aéreas y de **Tierra** no pueden ocupar estos hexes.*

### 2.3 Cajas del Mapa



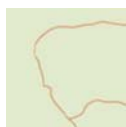
Los Aliados tienen dos Cajas en el Mapa, Panamá y Sudáfrica que representan áreas fuera del tablero. Son Centros Económicos y Bases Natales que **no pueden** ser atacados o bloqueados por unidades japonesas. Las cajas del mapa tienen apilamiento ilimitado. **El movimiento hacia/desde una Caja del Mapa requiere Movimiento Estratégico (4.81).**

**Panamá** representa el este de los EE.UU. y es una de las cuatro Bases Natales para las unidades americanas. Las **nuevas** unidades Navales Americanas deben ser construidas en Panamá.

**Sudáfrica** es la Base Natal para todas las unidades Británicas, incluso las unidades Anzac e Indias.

*NOTA: Las unidades de EE.UU. pueden trazar suministro hasta Sudáfrica y las unidades británicas pueden trazar suministro hasta Panamá. Sin embargo, las unidades dependientes de este "suministro-cruzado" cuestan más **al construirlas** (7.15).*

### 2.4 LINEAS DE FERROCARRIL



Las líneas del ferrocarril se muestran en rojo en el mapa. Las Líneas del ferrocarril se usan para trazar el suministro (evitando la pérdida de pasos) si el suministro por mar está bloqueado y permiten a las unidades mover a través de lados de hex de montaña.

## El Frente de China y Manchuria

Los Japoneses controlaron los hexes de Corea, **Manchuria (Manchuko)**, Pekín y Shanghai a lo largo de la guerra. El frente de China se ha omitido del juego porque la escala del mapa no puede reflejar esta pasmosa guerra.

Todos los hexes en China, **Mongolia**, Tíbet y la URSS **no** son jugables para las unidades Aéreas y de **Tierra**. Los jugadores pueden trazar el movimiento de unidades navales y suministro por mar a lo largo de la costa pero las unidades no pueden acabar su movimiento allí. Nota: los hexes de Formosa, Hainan y **Harbin** son totalmente jugables.

### Hainan y Formosa

Las unidades que ocupan las bases de las islas de Hainan y Formosa se consideran que están ocupando el continente y pueden mover a los hexes adyacentes por tierra.

### Costas de Siam

El hex de Siam tiene dos costas que no se conectan directamente. Las unidades navales localizadas en este hex se conceptúan para estar en la costa sur (Bangkok) a menos que se declare lo contrario. Toda actividad naval como Invasiones por Mar, Bombardeos Costeros y Bloqueos contra la costa occidental deben definirse claramente y se pueden ignorar a las unidades navales defensoras en la otra costa (sur).

Las Líneas de Suministro para las unidades Navales no pueden ser trazadas a través de la porción de tierra del hex.

### Hexes de Montaña

Los hexes siguientes son de montaña: Attu, Dutch Harbor, Juneau, Prince Rupert, Seattle, San Francisco, Hakodate, Tokio, Kure y Christchurch. Otros hexes de montaña, como el Tíbet, son injugables.

### Nueva Guinea

El hex de Nueva Guinea marcado "**Impassable**" (intransitable) es un ambiente inhóspito para las operaciones de los Ejércitos. Las unidades navales pueden ocupar o atravesar este hex.

## 3.0 TIPOS DE UNIDADES

Las unidades militares son representadas por bloques que mantienen la mecánica de juego de Niebla de Guerra y Reducción de Pasos. Las unidades tienen de uno a cuatro niveles de fuerza. La fuerza actual es mostrada por el número en el borde superior cuando un bloque está de pie de cara al jugador propietario. El jugador enemigo no puede asegurar el tipo o fuerza de una unidad.

### 3.1 Unidades Aéreas

Las unidades Aéreas suponen una mezcla de Cazas y Bombardeos. Cada paso son entre 50 y 100 aviones. Las unidades aéreas pueden atacar todos los grupos de objetivos y activarse primero durante el combate.

#### Aeronaval (NA)

Aviones Navales con base en tierra, usados sólo por los Japoneses. Las NA mueven un (1) hex y tiene potencias de fuego de A2, N3, G1. El coste es de 3PP por paso.



#### Ejército del Aire (AF)

Aviones de las Fuerzas Aéreas con base en tierra. Las AF mueven un (1) hex y tienen potencias de fuego A2, N2 y G2. El coste es de 2PP por paso.



## 3.2 UNIDADES NAVALES

Cada tipo de unidad naval (excepto los submarinos) incluye una escolta de aproximadamente cuatro Destructoros por paso. Los bloques de Acorazados y Portaaviones tienen el nombre de su clase.

#### Portaaviones (CV)

Cada paso de la flota consta de 1 portaaviones o de 2 a 3 portaaviones ligeros. Mueven 2 hexes y tienen una **fuerza aérea intrínseca** de A2, N3 y potencia de fuego de G1 contra unidades enemigas en el mismo hex. **Los CV de élite tienen potencias de fuego más altas. Los CV cuestan 5PP por paso.**



#### Submarino (SS)

Cada paso representa 8 submarinos. Mueven 2 hexes y tienen la habilidad de mover, retirarse y trazar suministro **a través** de hexes controlados enemigos y unidades enemigas. Los SS cuestan 3PP por paso.



**IMPORTANTE:** Los submarinos Aliados tienen potencia de fuego 0-1-0 hasta Septiembre de 1943.

#### Acorazado (BB)

Cada paso es un acorazado. Los BB mueven 2 y disparan A1 (antiaéreo), N2 (combate naval) o G2 (bombardeo costero). Los BB de Élite tienen potencias de fuego superiores. Los BB cuestan 4PP por paso.



#### Crucero (CA)



Los Cruceros mueven dos (2) hexes y disparan N1 o G1. Cuestan 2PP por paso.

## 3.3 UNIDADES DE TIERRA

Cada unidad de **Tierra** representa un Ejército Japonés o un Cuerpo Aliado, pero en ambos casos cada paso es una división. Las unidades de **Tierra** son superiores a las unidades aéreas y navales para controlar hexes de tierra y costeros. Hay dos tipos: Infantería y Marines (Infantería de Marina).

#### Marines (MA)

Los Marines mueven 2 hexes (en el mar) y 1 hex en tierra. A diferencia de la infantería, realizan Invasiones por Mar como un movimiento normal pero no pueden permanecer en el mar de turno en turno. Disparan antes que la Infantería en combate y cuestan 3PP por paso.



Los Marines Americanos tienen potencia de fuego G3, que refleja la existencia de Marines Aéreas atribuidas a sus divisiones.

Los Marines Japoneses, más propiamente llamados Fuerzas Navales Especiales de Desembarco, tienen una fuerza máxima de 1cv o 2cv.

#### Infantería (EN)

La Infantería puede ocupar y mover a través de hexes de bases, pero sólo puede mover por lados de hex de Mar usando un Movimiento Estratégico (4.8). La Infantería no puede acabar ningún movimiento en un hex de Mar.



El paso de Infantería cuesta 1PP. Los Japoneses tienen siete **Guarniciones (GA)** de infantería de un paso que cuestan 1PP cada una. **Las Guarniciones mueven y luchan como la infantería normal.**

**IMPORTANTE:** La Infantería India está restringida a La India, Andamans, Ceilán, Birmania, Indochina, Siam y Malasia.

#### Cuartel General Estratégico (SHQ)

Cada bando tiene un (1) Cuartel General Estratégico (SHQ) que debe activarse para obtener Movimientos Estratégicos. Los SHQ no pueden mover, **no cuentan** para el apilamiento, no tienen ninguna potencia de fuego, no reciben impactos en combate y pueden permanecer activados si están "inmovilizados". El SHQ Japonés es eliminado si Tokio es capturado por los Aliados. Los SHQ cuestan 5PP por paso.



**EXCEPCIÓN:** Un SHQ no se elimina cuando usa su último paso (permanece con 1cv).

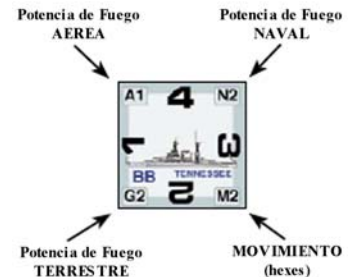
## CARTA DE DATOS DE UNIDADES

UNIDAD	MOVIMIENTO	A-N-G	COSTE
AERONAVAL	1	2-3-1	3PP
AEREA	1	2-2-2	2PP
PORTAVIONES (1)	2	2-3-1	5PP
SUBMARINO (2)	2	0-2-0	3PP
ACORAZADO (3)	2	1-2-2	4PP
CRUCERO	2	0-1-1	2PP
MARINES	2	1-0-2	3PP
INFANTERIA (4)	1	1-0-2	1PP

- (1) Los Portaaviones de Élite (Essex) tienen potencia de fuego 3-3-2, pero no pueden construirse hasta 1943. El coste no cambia.
- (2) Los Submarinos Aliados tienen potencia de fuego 0-1-0 hasta Septiembre de 1943.
- (3) Los Acorazados de Élite tienen potencia de fuego 2-3-3 (el Yamato tiene 2-4-3). El coste no cambia.
- (4) Las Guarniciones de Infantería Japonesas también cuestan 1PP.

## Potencias de Fuego (A-N-G)

Las unidades pueden tener valores de potencia de fuego para el combate Aéreo (A), Naval (N) y Terrestre (G). La potencia de fuego y los niveles de Movimiento están indicados en las cuatro esquinas de cada etiqueta de la unidad:

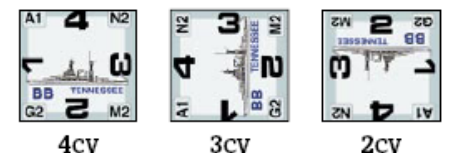


## Valor de Combate (CV)

El CV es una medida de la fuerza de una unidad. Las unidades disparan tirando dados igual a su CV actual, esto significa que una unidad 3CV rueda 3 dados. El CV actual de un bloque es el número en el borde superior de la etiqueta del bloque desde el punto de vista del propietario. No confunda este término con la abreviación para un Portaaviones que también es CV.

## Reducción de Pasos

La fuerza de un bloque puede variar entre 1cv y 4cv; algunas unidades tienen una fuerza máxima inferior. Por cada impacto recibido en combate, la fuerza se reduce girando el bloque 90 grados en sentido antihorario. El diagrama de abajo muestra la misma unidad BB a 4cv, 3cv y 2cv.





## 4.0 MOVIMIENTO

Los jugadores pueden mover algunas/todas las unidades amigas. Cada unidad tiene un nivel de movimiento operacional de uno o dos hexes por turno. Los medios-hexes son totalmente jugables. Cada unidad sólo puede mover **una vez** por turno.

### 4.1 Límites de Apilamiento

El apilamiento es el número máximo de bloques que usted puede tener en un hex (su fuerza real es **irrelevante**). El tamaño de la Base, mayor o menor, controla el apilamiento. El apilamiento se aplica después de completar todos los movimientos; se puede sobre-apilar durante el movimiento. En los Hexes de Batalla los límites de apilamiento se aplican para **cada** jugador.

#### Apilamiento Aéreo

**Base Menor:** 1 unidad.

**Base Mayor:** 2 unidades.

Estos límites se aplican para las unidades aéreas en **Tierra**. El límite de apilamiento para las unidades aéreas en combate siempre es de dos (2) unidades.

#### Apilamiento Naval

El apilamiento naval es de seis (6) unidades en cualquier hex de mar o costa.

#### Apilamiento en **Tierra**

**Base Menor:** 1 unidad.

**Base Mayor:** 2 unidades.

**IMPORTANTE:** *Las unidades de Tierra no pueden ocupar un hex que no sea una base.*

### 4.2 Límites por Lado de Hex

El límite por lado de hex es el número máximo de unidades de **Tierra** que puede cruzar un lado de hex hacia **dentro de una batalla** - el límite se **ignora** para el movimiento de no-combate. El límite es de 1-2 unidades de **Tierra** dependiendo del terreno del lado de hex. Los Límites por lado de hex sólo se aplican a unidades de **Tierra** que muevan por tierra. Las unidades **Aéreas/Navales** los ignoran, así como las unidades del ejército que realizan un movimiento anfibio.

El límite es de **dos (2)** unidades por lado de hex Claro y **una (1)** unidad por lado de hex de Jungla o Desierto. Los lados de hex de montaña son **intransitables** excepto a lo largo de una vía férrea (límite de una unidad).

### 4.3 Control del Hex

Cada hex puede ser controlado Amigo, Neutral o Enemigo. Todas las unidades controlan el hex que ocupan. **EXCEPCIÓN:** *Los Submarinos nunca controlan la porción de tierra de un hex costero. No pueden capturar o controlar una base enemiga.*

Los hexes de mar vacíos son neutrales, como lo son los hexes sin una base. Los hexes neutrales no afectan al movimiento o al suministro. El movimiento a través de los hexes **NO** cambia el control.

### 4.31 Control de Bases

Las Bases son amigas para su dueño original, aunque estén vacías. Una base es **inmediatamente** capturada cuando está ocupada sólo por unidades de **Tierra** o Navales enemigas (excepto Submarinos). Las bases capturadas **vuelven** al control del enemigo si se quedan vacías. Las bases **nunca** son neutrales.

El suministro **no** puede trazarse a través de bases enemigas, aunque estén vacías. El movimiento (operacional, de rebase y estratégico) está permitido **a través** de bases enemigas vacías, pero sólo los Movimientos Operacionales pueden **detenerse** allí.

**IMPORTANTE:** *Las unidades Navales, incluyendo infantería o marines invasoras, pueden cruzar bases enemigas vacías con Movimiento Operacional.*

### 4.32 Prioridad de Control del Hex

Las unidades **Aéreas** no pueden **cambiar** el control de hexes, por eso no pueden aterrizar en bases controladas enemigas. Las unidades **Aéreas** pueden **mantener** el control de hexes de Tierra/Costa, pero deben retirarse frente a una unidad de **Tierra** enemiga atacante después de una batalla.

Las unidades **Navales** controlan los hexes de Mar y los hexes Costeros si no hay unidades enemigas presentes. Si hay unidades enemigas Aéreas o de **Tierra**, las unidades Navales pueden Bloquear (5.8).

Las unidades de **Tierra** controlan sólo hexes de Tierra/Costa. Obligan a las Aéreas enemigas a retirarse y a las enemigas Navales a Retirarse o Bloquear después de una batalla.

### 4.4 Inmovilización

Las unidades atacantes impiden **mover** a un número igual de unidades (de todo tipo) defensoras. Esto se llama **Inmovilización**. El jugador defensor elige qué unidades son Inmovilizadas. Las unidades "no-inmovilizadas" pueden dejar el hex y mover (**operacionalmente, estratégicamente o rebase**) y atacar en otro lugar.

### 4.5 Movimiento Aéreo

Las unidades Aéreas vuelan un hex, combaten y deben aterrizar en una base amiga en el radio de un hex. Las unidades Aéreas en cambio pueden hacer un Rebase de hasta cuatro (4) hexes hasta una base amiga (no-implicada) abastecida. Ignoran el terreno y los Límites por Lado de hex y pueden volar por encima de unidades enemigas o bases.

### 4.51 Apilamiento en Bases Aéreas

Las unidades Aéreas siempre deben acabar su turno en una base amiga. Una Base Menor puede poseer **una (1)** unidad aérea; una Base Mayor puede poseer **dos (2)** unidades aéreas.

Las unidades Aéreas en combate deben aterrizar **inmediatamente** después de resolver su batalla. Pueden aterrizar en cualquier base amiga, incluyendo una capturada en este turno. Las unidades aéreas que no pueden aterrizar son eliminadas.

## Tipos de Movimiento

En Pacific Victory hay tres amplios tipos de movimiento. El Movimiento Operacional es de 1-2 hexes y permite el combate. El Movimiento de Cambio de Base (Rebase) es sólo para las Aéreas y Navales (incluyendo Marines). Los Movimientos de Rebase pueden ser de hasta 4 hexes hasta una base Amiga. Los Movimientos Estratégicos (y los Ataques Estratégicos) requieren la activación del SHQ. Los Movimientos Estratégicos permiten a la Infantería mover por mar y también permite a otros tipos de unidades mover cualquier distancia hasta una base Amiga. Los movimientos estratégicos son obligatorios para entrar o salir de Panamá o Sudáfrica.

### Ejemplo de Movimiento

El ejemplo de abajo muestra un ataque anfibio contra Saipan donde están defendiendo cuatro unidades japonesas. El jugador Aliado gana la iniciativa y opta por mover primero:

**Jugador 1** (Americano) mueve seis unidades (SS2, CV3, CV3, BB4, CA4, MA3) desde Wake a Saipan, defendida por cuatro unidades japonesas (NA2, SS2, CA3, IN3).

**Jugador 2** (Japonés) decide añadir dos unidades más a la batalla, un NA3 desde Iwo Jima y un BB3 desde Tokio.

Esta Batalla de Saipan, diferente de la batalla histórica luchada en Junio de 1944, es improbable que sea un "Tiro al Pato" para las fuerzas Americanas.

### Control del Hex

El control del hex afecta al Movimiento Estratégico, la Producción, el Suministro y la Victoria. Cada hex puede ser controlado Amigo, Neutral o Enemigo. Las bases enemigas revierten al control del enemigo si usted deja vacante ese hex. Para abreviar, siempre deben guarnecerse las bases enemigas con al menos una unidad (no submarinos) para que permanezcan bajo su control.

Las unidades Navales pueden Bloquear (5.8) una unidad de **Tierra/Aérea** si no hay presente ninguna unidad Naval enemiga.

Una base es **inmediatamente** capturada cuando es ocupada solamente por unidades de **Tierra** o Navales enemigas.

### Zonas de Control

Las unidades no controlan los hexes adyacentes; no existe ninguna Zona de Control (ZOC) en este juego.

### Bases Vacías

Las bases vacías son amigas para su dueño original para todos los propósitos. Las unidades enemigas pueden cruzarlas con Movimiento Operacional pero, a menos que otras unidades tomen control de la base (se requiere un movimiento operacional), el suministro no puede trazarse a través del hex que se está bordeando.

### Ejemplo de Inmovilización

Dos unidades atacan a cinco. Al menos quedan inmovilizados dos defensores, pero los otros tres (a opción del defensor) pueden mover. Las unidades inmovilizadas **no** se pueden intercambiar por otras unidades. Las unidades que se van pueden atacar otro hex.

## 4.52 Patrulla Aérea de Combate (CAP)

Las unidades aéreas pueden volar en el radio de un hex hasta un hex sin unidades enemigas presentes para misiones de Patrulla de Aérea de Combate (CAP) con la intención de impedir el movimiento enemigo y las rutas de retirada. Las unidades enemigas pueden mover al hex e implicarse con las misiones CAP. Las misiones CAP deben volver a cualquier base amiga dentro del alcance al final de la fase de combate.

## 4.6 Movimiento Naval

Las unidades Navales mueven dos (2) hexes operacionalmente. Deben **detenerse** cuando entran en un hex enemigo-ocupado, pero pueden cruzar una base enemiga vacía o un hex bloqueado por unidades amigas.

**EXCEPCIÓN:** Los Submarinos pueden mover (y trazar suministro) a través de unidades y hexes controlados enemigos.

Las unidades Navales y de Marines pueden hacer Rebase de hasta cuatro (4) hexes hasta una base amiga (no-implicada) abastecida. Las bases enemigas vacías se pueden cruzar (pero no ocupar) al mover esta manera.

## 4.7 Movimiento de Tierra

Las unidades de **Tierra** mueven un (1) hex pero **no pueden** cruzar un lado de hex de **Mar** con movimiento normal. Sólo pueden mover por mar con un Movimiento Estratégico.

## 4.8 Movimiento Estratégico

Los movimientos estratégicos de cualquier tipo deben declararse y debe especificarse el tipo de movimiento. El Movimiento Estratégico es controlado por la unidad de Cuartel General (SHQ). Durante la fase de movimiento un jugador **puede** activar (revela) su SHQ para obtener el movimiento estratégico. El número de movimientos estratégicos recibido es igual a la fuerza actual del SHQ, significando que un SHQ3 proporciona 3 movimientos estratégicos. Después del movimiento, el SHQ es reducido 1 paso y se pone de pie. Los pasos del SHQ se reemplazan durante la Fase de Logística. Los HQ estratégicos sólo pueden activarse una vez cada fase de movimiento.

**EXCEPCIÓN:** Activar un SHQ 1 no lo elimina. Esto significa un jugador tiene siempre al menos 1 movimiento estratégico.

## 4.81 Movimiento Estratégico

El movimiento estratégico cuesta **un (1)** movimiento Estratégico por unidad. La unidad puede mover **cualquier distancia** hasta una **base amiga** (con tal de que la ruta no esté bloqueada por unidades enemigas). Los movimientos Estratégicos permiten mover las unidades hasta una Base Natal para una reconstrucción más barata, y es **obligatorio** para las unidades Aliadas al entrar o salir de Panamá o Sudáfrica.

**Importante:** El Movimiento Estratégico no está permitido a hexes enemigos, de batalla o de bloqueo o a bases sin suministro. Las bases enemigas vacías se pueden cruzar (pero no ocupar) al mover de esta manera.

## 4.9 Ataques Estratégicos

Los Movimientos Estratégicos se pueden gastar para dirigir Ataques Estratégicos. Cada uno permite un combate especial o de largo alcance. Los ataques estratégicos se resuelven a la vez que otros ataques. **No se permiten Ataques Estratégicos sobre hexes vacíos.**

**IMPORTANTE:** El Jugador 2 no puede usar ninguno de estos ataques para responder a las batallas iniciadas por el Jugador 1. Sin embargo, el Jugador 2 puede usarlos para iniciar **nuevas batallas.**

## 4.91 Invasión por Mar de Infantería

Las Invasiones por Mar de Infantería (5.7) cuestan **dos (2)** Movimientos Estratégicos por unidad. El Radio de Invasión es de **dos (2)** hexes. La unidad invasora debe empezar su movimiento en una base, **no pueden** permanecer en el mar de turno en turno. Las unidades invasoras sólo pueden retirarse a la base desde la que invaden y son eliminadas inmediatamente si son obligadas a retirarse a otro lugar.

## 4.92 Incursión de Portaaviones

Las Incursiones con Portaaviones cuestan **dos (2)** Movimientos Estratégicos por cada destacamento (task force) de portaaviones, compuesta de un CV y una unidad de escolta (CA o BB). La fuerza debe comenzar en una **Base Mayor**, mover hasta seis (6) hexes y combatir **una** ronda, pero debe volver luego a su base de partida. Las Incursiones de los Portaaviones **pueden participar en una batalla** en la **primera** ronda de combate, sujetas a los límites de apilamiento.

## 4.93 Patrulla Submarina

Las Patrullas Submarinas cuestan **un (1)** Movimiento Estratégico por unidad de SS. La unidad debe comenzar en una base **mayor**, mover hasta seis (6) hexes (incluso a través de unidades y hexes controlados enemigos) y combatir **una** ronda, pero debe volver luego a su base de partida. Las Patrullas Submarinas **pueden participar en una batalla** en la **primera** ronda de combate, sujetas los límites de apilamiento.

## 4.94 Bombardeo Estratégico

El Bombardeo Estratégico cuesta **un (1)** Movimiento Estratégico por unidad Aérea. Cada unidad puede volar dos (2) hexes y combatir **una** ronda, pero debe volver luego a su base de partida. Las unidades aéreas que emplean este movimiento tienen combate **AØ**, esto significa que no pueden atacar a unidades aéreas enemigas, pero pueden ser atacadas por ellas. **Los Bombardeos Estratégicos pueden participar en una batalla** en la **primera** ronda de combate, sujeto a los límites de apilamiento aéreo.

## □ Desbordar Unidades Enemigas

Los jugadores tienen la opción de mover unidades Navales (y marines/infantería invadiendo) **a través** de unidades enemigas en el supuesto de que las unidades de bloqueo estén implicadas con un número igual o superior de unidades amigas. El tipo de la unidad no es pertinente para las unidades del bloqueo ya que el jugador que mueve no puede verlas, debe implicarse con ellas una (1) por una (1).

**NOTA:** Cualquier jugador puede Desbordar.

**Ejemplo:** Las unidades Americanas ocupan Midway, Wake y Kwajalein. Las unidades Japonesas ocupan Saipan y tienen dos unidades en el hex Mar entre Saipan y Kwajalein. El jugador Aliado mueve una unidad naval desde Midway y una unidad Aérea desde Wake para implicar a las dos unidades Japonesas en el hex de Mar. Seis unidades navales pueden mover ahora desde Kwajalein **a través** del hex de Mar para atacar Saipan. Tenga presente que el fracaso para derrotar a las unidades de bloqueo Japonesas podría acarrear problemas de suministro y de retirada para la flota Aliada que ataca en Saipan.

## Retiradas de Ataques Estratégicos

Después de una ronda de combate, las unidades que atacaron estratégicamente son retiradas inmediatamente de la batalla y devueltas directamente a su base de partida. Pueden pasar al lado de unidades enemigas si es necesario.

Si la base de partida está ahora controlada por el enemigo, mueva esas unidades directamente a Panamá (EE.UU.), Sudáfrica (Británico) o Tokio (Japonés).

## 5.0 COMBATE

Ambos jugadores deben completar sus respectivas Fases de Movimiento antes de iniciar el Combate.

### 5.1 Hexes de Batalla

El combate ocurre cuando unidades contrarias ocupan el **mismo** hex. Todas las batallas **deben** ser resueltas. Las batallas en varios hexes son probables y cada una se resuelve en una secuencia escogida por el **Jugador 1**. El Combate en cualquier Hex de Batalla debe resolverse completamente antes de proceder a la siguiente. Las unidades no se revelan hasta que se resuelva su batalla.

### 5.11 Apilamiento de Combate

Los límites de apilamiento de las Bases **NO** se aplican para los hexes de batalla. Un máximo de dos (2) unidades Aéreas, seis (6) Navales y dos (2) de **Tierra (por bando)** pueden luchar en cualquier batalla.

*NOTA: Los Portaaviones cuentan para el apilamiento naval, no para el apilamiento Aéreo. Las unidades de Marines e Infantería que realizan Invasiones por Mar cuentan como unidades navales hasta que desembarcan, luego cuentan para el apilamiento en Tierra.*

### 5.2 Rondas de Combate

Las batallas se luchan un máximo de tres (3) rondas de combate. Una Ronda de Combate involucra el fuego (o retirada) de **cada** unidad en un Hex de Batalla en la Secuencia de Combate. Después de que cada unidad ha disparado **una vez**, repita la Secuencia de Combate para la segunda y tercera rondas como sea necesario. Si al final de la tercera ronda de combate las unidades atacantes no han derrotado a las fuerzas defensoras, deben retirarse, excepto como se ha dicho bajo un Bloqueo (5.8).

### 5.21 Turnos de Combate

Durante cada Ronda de Combate, todas las unidades tienen un Turno de Combate. Este es el orden en el que Disparan (5.3) o se Retiran (5.5).

- Unidades Aéreas:** 1. Aeronaval  
2. Ejército Aire
- Unidades Navales:** 3. Portaaviones  
4. Submarino  
5. Acorazado  
6. Crucero
- Unidades de Tierra:** 7. Marines  
8. Infantería

Con unidades **semejantes**, el Defensor dispara (o se retira) primero. De ese modo, los Portaaviones defensores disparan (o se retiran) antes que los Portaaviones atacantes.

### 5.3 Fuego de las Unidades

Para disparar una unidad, tirar tantos dados igual a su CV (una unidad 3cv rueda 3 dados). Se anota un impacto por **cada** tirada del dado **igual o menor** a la Potencia de Fuego de la unidad.

### 5.31 Valor de Combate (CV)

El CV es una medida de la fuerza de una unidad. El CV actual de una unidad es el número en el borde **superior** de la etiqueta desde el punto de vista del propietario.

### 5.32 Potencia de Fuego

Las unidades tienen valores para las potencias de fuego "A" (Aérea), "N" (Naval) y "G" (Terrestre):

**A1/N1/G1:** los 1 son impactos

**A2/N2/G2:** los 1 y 2 son impactos

**A3/N3/G3:** los 1, 2 y 3 son impactos

**EJEMPLO:** para disparar con una Infantería 3cv, rueda 3 dados. La infantería, tiene valor G2, anotan impactos con tiradas de "1" o "2". Otros números son fallos.

### 5.4 Grupos de Objetivos

No se puede disparar a las unidades enemigas individualmente. El Fuego se hace sobre un grupo que se señale como objetivo. Hay tres grupos de objetivos: unidades Aéreas, Navales o de **Tierra**.

Algunas unidades tienen sólo un tipo de potencia de fuego y sólo pueden disparar sobre el mismo grupo objetivo. Por ejemplo, un Submarino sólo puede disparar sobre unidades navales.

Algunas unidades pueden disparar sobre dos o tres grupos de objetivos, sin embargo aún disparan sólo una vez por ronda de combate. Las Aeronavales, por ejemplo, pueden disparar sobre unidades Aéreas (A2), Navales (N3) o de **Tierra** (G1). Tales unidades deben declarar su grupo objetivo antes de disparar, pero esto puede cambiar de unidad a unidad y de ronda a ronda. Si no se hace ninguna declaración, se asume que el grupo objetivo es su propio tipo, lo que significa que una unidad Aérea siempre dispara sobre unidades aéreas enemigas (si están presentes) a menos que se indique de otro modo.

Una sola unidad nunca puede dividir su fuego entre dos o más grupos objetivo. Por ejemplo, un Acorazado 3cv **no puede** disparar 2cv contra unidades Navales y 1cv contra unidades Aéreas.

### 5.43 Combate Aire-Superficie

Las unidades Aéreas usan su potencia de fuego "G" para atacar a unidades de **Tierra** o su potencia de fuego "N" para atacar a unidades Navales. El Combate Aire-Superficie puede ocurrir incluso cuando hay unidades Aéreas enemigas presentes.

### 5.44 Superficie-Aire (Flak -Antiaéreos)

Las unidades Navales y de **Tierra** usan su potencia de fuego Aérea ("Flak") para atacar unidades aéreas, pero **sólo** si su grupo objetivo ha sido atacado desde el aire en esa ronda de combate. Es decir, si el enemigo dispara desde el aire sobre blancos navales, entonces se permite usar la Flak naval - de otra forma no.

**EXCEPCIÓN:** Los Portaaviones tienen aviones embarcados, no sólo cañones AA (antiaéreos). Pueden elegir disparar sobre cualquier tipo de objetivo disponible aunque no sean atacados por ese tipo.

## Apilamiento de Combate

Sin tener en cuenta el tamaño de la base, el apilamiento máximo de batalla por ataque es de diez (10) unidades, nominalmente 2 Aéreas, 6 Navales y 2 de **Tierra** por jugador. Observe que un jugador, limitado a una unidad Aérea y una de **Tierra** defensoras en una base menor, puede ser atacado por dos unidades Aéreas y dos de **Tierra**. Las unidades de **Tierra** no pueden atacar un hex que no sea una base.

### Defensor de la Batalla

El defensor en cualquier batalla es el jugador que controla el hex al inicio del Turno de Juego, o si el hex fuera Neutral, entonces el Defensor es el Jugador 1. Cualquier unidad que defiende un hex al comienzo del turno concede el estado de Defensor a **TODAS** las fuerzas amigas que entren en este hex para responder ante un ataque enemigo. Una rutina opcional de Búsqueda Aérea puede modificar este estado.

### Combate de Búsqueda Aérea

El Primer Ataque para unidades **semejantes** en Combate Naval puede determinarse al azar, modificado por la fuerza Aérea. Ambos jugadores ruedan dos dados (2d6) y suman 1 por cada paso AÉREO en el Hex de Batalla, incluyendo Portaaviones (incluir también los CV por Ataques Estratégicos). Por ejemplo, un jugador con AF3 y CV2 en una batalla rueda 2d6+5. El jugador con el total más alto descubre a la flota enemiga primero, y gana la ventaja del "primer ataque" con unidades **similares** para la batalla entera. Es decir, si el Atacante gana la Tirada de Búsqueda, los Portaaviones atacantes disparan antes que los Portaaviones defensores.

*Nota: La Búsqueda Aérea no afecta el estado del Defensor en el hex. Sólo el combate Naval cambia, no el combate Aéreo o de Tierra.*

### Combate ASW

Si se usa esta opción los Submarinos se convierten en su propio grupo objetivo. Los Submarinos sólo pueden ser atacados mediante combate de Guerra Antisubmarina (ASW). Las unidades Navales Aliadas (excepto CV) tienen potencia de fuego ASW de N2 y las Japonesas N1. Las potencias de fuego de las unidades Aéreas, Portaaviones y Submarinos no cambian.

### Banzai

Durante el combate de tierra el jugador Japonés puede elegir hacer a un ataque Banzai con unidades de Infantería o Marines. La unidad adquiere potencia de fuego G3 para disparar contra una unidad designada como objetivo, pero luego es eliminada a menos que elimine a la unidad objetivo. Las unidades Sin Suministro no pueden hacer ataques Banzai.

### Defensa Fanática

La Infantería y Marines Japoneses tienen D2 defendiendo cualquier terreno, pero no pueden retirarse.

### 4ª Ronda de Combate

Se juega una cuarta Ronda de Combate lo cual es esencialmente una ronda de persecución. En esta ronda el Defensor puede disparar, pero el Atacante **debe** retirarse en la secuencia normal de combate. Debido a la secuencia de combate, sólo las unidades defensoras más "rápidas" tendrán la oportunidad de disparar.



### 5.45 Bombardeo de la Costa

Las unidades navales usan su Potencia de Fuego "G" (si tienen) para atacar a las unidades de **Tierra** en el mismo Hex de la Batalla. El Bombardeo de la Costa **no puede** hacerse si **cualquier** unidad naval enemiga está defendiendo el Hex de Batalla en el momento de disparar. Es decir, un jugador debe tener el Control del Mar (qué sólo se puede haber ganado antes en la misma ronda de combate) antes de tener permitido el bombardeo de la costa.

### 5.46 Asignación de Impactos

Los impactos son distribuidos entre todas las unidades del grupo objetivo, las unidades **más fuertes** primero. Es decir, al disparar contra las unidades Navales, los impactos son distribuidos entre todas las unidades Navales enemigas. Cuando dos o más unidades objetivo comparten la fuerza más alta, el dueño elige cual reducirá. El exceso de impactos sobre un grupo objetivo se pierde. Por esta razón, las unidades deben disparar individualmente. Las unidades de Infantería y Marines no pueden ser eliminadas por Fuego Aéreo o Naval. Pueden ser reducidas a 1cv (no 1/2cv), pero es inmune a mayores pérdidas excepto por unidades de **Tierra**.

**EXCEPCIÓN:** La Infantería y los Marines "en el Mar" en una invasión pendiente son blancos navales y pueden ser eliminadas por Fuego Aéreo o Naval.

### 5.47 Defensa Doble (D2)

Las unidades de **Tierra** tienen D2 defendiendo en terreno de **Jungla** o de **Montaña**, o en cualquier **Base Mayor**. Las unidades con D2 pierden un paso por cada dos (2) impactos de las fuerzas atacante. Anotan un impacto con un octavo de rotación, pero la potencia de fuego no es afectada hasta que se reciba el segundo impacto. Una unidad con un "medio-impacto" debe recibir el próximo impacto por ese tipo de blanco. Los medios-impactos se recuperan cuando acaba una batalla, o si las unidades afectadas se retiran.

### 5.5 Retiradas

Las unidades pueden retirarse (en lugar de disparar) en la 1ª, 2ª o 3ª Ronda de Combate. Los Límites por los lados de hex se aplican sobre **cada** Ronda de Combate permitiendo una retirada gradual. Después de la 3ª Ronda de Combate, termina la batalla con el procedimiento siguiente:

1. Las unidades de **Tierra** atacantes se Retiran de las unidades de **Tierra** Defensoras.
2. Las unidades Aéreas atacantes se Retiran de cualquier unidad Defensora.
3. Las unidades Navales atacantes se Retiran de unidades Navales enemigas, pero pueden Bloquear (5.8) a unidades de **Tierra** o Navales Defensoras.

Las unidades que se Retiran **deben cumplir** los Límites de Apilamiento y Lados de hex. Las unidades que no pueden retirarse cuando acaba la batalla son eliminadas.

### 5.51 Hexes de Retirada

Las unidades se retiran su capacidad normal de Movimiento Operacional en este orden:

- (a) Hex Amigo
- (b) Hex Neutral

Es decir, las unidades deben retirarse a un hex Amigo, si es posible, o a un hex Neutral si ningún hex Amigo está disponible. No está permitido retirarse a Hexes de Batalla o hexes Enemigos. Las unidades Navales **pueden** retirarse a hexes que otras unidades **amigas** estén bloqueando.

### 5.6 Reagrupamiento

Cuando acaba una batalla, el **Vencedor** (sólo) se puede REAGRUPAR, significando que él puede (sólo en el momento de la victoria) **Retirar cualesquiera/todas** las unidades normalmente desde el hex de victoria, y/o **Reforzar** ese hex con cualesquiera/todas las unidades **adyacentes**. Se ignoran los Límites por lados de hex para Reagruparse, pero se aplican los Límites de Apilamiento. La infantería **no puede** reagruparse por mar. Las unidades Reagrupadas **no pueden** atacar u ocupar bases enemigas.

**IMPORTANTE:** El Vencedor en una batalla debe controlar **ambas** porciones de tierra y de mar de un hex para Reagruparse (es decir establecer un bloqueo no es suficiente).

### 5.7 Invasiones por Mar

Las Invasiones por Mar son ataques de Marines o Infantería (4.91) sobre un hex enemigo a través de un lado de hex de mar. Pueden invadir cualquier hex costero, mientras no excedan un movimiento de dos hexes. Las unidades de **Tierra** no pueden permanecer en el mar de turno en turno.

**NOTA:** Una base **vacía** puede ser capturada por una unidad naval (excepto por un submarino); no se requiere una invasión.

### 5.71 Desembarcos de Invasión

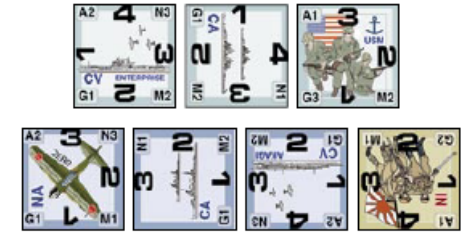
Las unidades invasoras **no pueden** desembarcar hasta que **todas las unidades Navales enemigas** en el Hex de Batalla se han retirado o eliminado. Las unidades que invaden pueden entonces mover a tierra en la **fase de desembarco** e iniciar el combate de **Tierra**. La fase de desembarco ocurre **después** de que los cruceros disparen en la ronda de combate. Las unidades invasoras pueden decidir posponer un desembarco hasta la fase de desembarco de la 2ª o 3ª ronda si lo desea.

Las unidades invasoras disparan en la misma ronda que desembarcan. Los Marines, si atacan o defienden, siempre disparan antes que la Infantería. Hasta que mueven a tierra, las unidades invasoras son blancos navales y **no pueden** disparar. Después de desembarcar, las unidades invasoras son blancos de **Tierra**.

**IMPORTANTE:** Las unidades de Marines e Infantería que realizan Invasiones por Mar cuentan para el apilamiento como unidades navales que hasta que desembarcan, luego cuentan para el apilamiento de **Tierra**.

### EJEMPLO DE COMBATE

En el hex de Guadalcanal, están defendiendo tres unidades Americanas: MA1, CA3 y CV2. Cuatro unidades japonesas están atacando desde Rabaul: CV2, CA2, NA3 e IN2. **Observe que las unidades se muestran con su fuerza actual orientada hacia las unidades enemigas.**



**Ronda 1:** La Aeronaval Japonesa (primer turno de combate) dispara con N3 y anota un impacto que se aplica al Crucero 3cv (la unidad naval más grande) reduciéndolo a 2cv. El Portaaviones Americano dispara con N3 y anota un impacto que se aplica al Crucero Japonés (el jugador japonés puede escoger qué unidad naval recibe el impacto ya que son todas de igual fuerza). El Portaaviones Japonés dispara con N3 y anota un impacto que se aplica al Crucero. El Crucero Americano dispara con N1 y falla. El Crucero Japonés dispara con N1 y anota un impacto que debe aplicarse al Portaaviones americano (ahora 1cv). La Infantería Japonesa no puede desembarcar porque las unidades navales enemigas están presentes. La unidad de Marines Americana no puede disparar (ningún blanco).

**Ronda 2:** La Aeronaval Japonesa dispara con N3 y anota un impacto que elimina al Crucero 1cv. El Portaaviones Americano decide retirarse del hex. El Portaaviones y el Crucero Japoneses no pueden disparar (no pueden reducir una unidad de **Tierra** por debajo de 1cv). La Infantería Japonesa desembarca. La unidad de Marines Americana dispara con G3 pero falla. La Infantería Japonesa dispara con G2 y anota un impacto que es aplicado como un medio-impacto (jungla) a los Marines.

**Ronda 3:** Ninguno de los recursos Aéreos/Navales Japoneses afectan a la batalla ya que el Marine Americano tiene 1cv (o menos). Los Marines disparan con G3 y anotan un impacto. La Infantería 1cv Japonesa que queda dispara con G2 pero falla.

Esto acaba la batalla. La Infantería Japonesa debe retirarse y volver a Rabaul. La unidad Aeronaval también vuelve a Rabaul. El Portaaviones y el Crucero Japoneses permanecen boca arriba para bloquear el hex.

El Marine Americano tiene un medio-impacto pero se restaura a 1cv. Aunque está Sin Suministro, el Marine no es eliminado (último paso inmune al desgaste por desabastecimiento) pero no se puede reconstruir. Las unidades navales bloqueadoras tampoco se pueden reconstruir.



## 5.8 Bloqueos

Las unidades navales atacantes pueden declarar un Bloqueo Naval de una base enemiga (en lugar de retirarse) con tal que ninguna unidad **NAVAL** enemiga esté presente para disputar el hex. Las unidades bloqueadoras deben permanecer boca arriba.

- Las unidades Desabastecidas no pueden comenzar o mantener un Bloqueo.
- Las unidades bloqueadoras tienen el Control del Mar. Esto significa que el movimiento y el Suministro por mar enemigos en o a través de ese hex están prohibidos. Recíprocamente, el movimiento naval y el suministro amigos en o a través de un hex bloqueado están permitidos.
- Un jugador Bloqueado controla el área de tierra de un hex. Esto significa que las unidades de **Tierra** bloqueadas pueden entrar o dejar el hex por movimiento **Terrestre** y las unidades Aéreas enemigas pueden aterrizar en un hex bloqueado.
- Las unidades dependientes en una base para suministro pasan a estar Desabastecidas si esa base está bloqueada. ¡El efecto puede ser letal! Las unidades bloqueadas no están Desabastecidas si tienen una línea de Suministro Ferroviaria.
- Los Puntos de Producción en una base bloqueada se neutralizan y no pueden ser usados o contados por cualquier jugador incluso si está disponible el Suministro Ferroviario.
- **Las unidades Aéreas pueden Mover o Retirarse, pero NO hacer Rebase a un hex bloqueado. Las unidades Aéreas que aterrizan en un hex bloqueado estarán desabastecidas y sujetas a desgaste.**
- **Las unidades Navales no pueden Retirarse o hacer Rebase a un hex bloqueado. Cualquier jugador puede mover operacionalmente a un hex bloqueado.**
- El combate nunca es obligatorio en los Hexes de Bloqueo, **a menos que el jugador bloqueado mueva una unidad naval al hex.** En cada Fase de Combate cualquier jugador puede iniciar un combate normal con las unidades presentes y/o con nuevas unidades agregadas al hex. Las unidades **bloqueadoras** son consideradas las atacantes en la batalla sin tener en cuenta que jugador optó por el combate.
- Las unidades bloqueadoras "inmovilizan" a un número igual de unidades defensoras.
- En los Hexes de Jungla, se pueden mantener bloqueos pero no se pueden establecer durante la Estación del Monzón (como en el Pacífico Norte durante el invierno y en los hexes con Tifón).
- **El jugador que bloquea puede acabar un bloqueo simplemente marchándose con sus unidades durante la fase de movimiento.**

## 6.0 CLIMA

### 6.1 Monzones

El clima de Monzón afecta al turno de **JUNIO** en todos los hexes con terreno de Jungla. Las unidades pueden entrar, salir o mover dentro de estos hexes de Monzón, pero **no pueden** comprometerse en cualquier tipo de combate o capturar bases enemigas. **Los movimientos de Rebase y Estratégicos están permitidos.**

*NOTA: Las unidades que empiezan su turno en un hex de Monzón, no pueden atacar aun que abandonen la región del monzón.*

### 6.2 Pacífico Norte

La región al norte de la línea punteada azul es notoria por las tormentas en invierno y las densas nieblas al final de la primavera. En los turnos de **DICIEMBRE** y **MARZO**, las unidades pueden entrar, salir o mover dentro de la zona, pero **no pueden implicarse en combate o capturar bases enemigas. Los movimientos de Rebase y Estratégicos están permitidos.**



### 6.3 Tifones

Hay seis hexes de tifón marcados en el mapa. Durante cada turno de juego de **SEPTIEMBRE**, el jugador que pierde la Iniciativa rueda un dado. El número sacado indica el centro de un tifón particularmente destructivo. Todas las unidades en ese hex, y en cada hex **adyacente**, son afectadas por la tormenta. Las unidades dentro de la zona del tifón no pueden mover, incluso para abandonar la zona; las unidades tampoco pueden entrar o cruzar la zona.

## 7.0 LOGÍSTICA

Cada Turno de Juego termina con una **Fase de Logística** durante la que se determina el Suministro y los Reemplazos.

### 7.1 Suministro

El suministro de todas las unidades es determinado durante la Fase de Logística. Las unidades Desabastecidas no pueden construir pasos esta fase y están sujetas al inmediato desgaste por desabastecimiento.

**IMPORTANTE:** *Ninguna unidad puede "impedir" el suministro enemigo cuando está Desabastecida (sin suministro).*

### 7.11 Fuentes de Suministro

Las Fuentes de Suministro las Bases Mayores abastecidas (con suministro). Las unidades están abastecidas cuando están localizadas en una Base Mayor abastecida, o está a uno (1) o dos (2) hexes de una Base Mayor abastecida. El suministro no puede trazarse a través de hexes enemigos o lados de hex intransitables.

**IMPORTANTE:** *El suministro no puede trazarse a través de una Base controlada enemiga vacía.*

## Bloqueos

Los hexes de bloqueo son únicos; un jugador controla la tierra, otro el mar, pero el jugador que controla la tierra tiene el control final del hex y es el defensor en las batallas.

Por tanto, un Acorazado después de tres rondas de combate bloquea una unidad de infantería enemiga. El Acorazado no controla el hex (la unidad de Infantería SI) pero prohíbe todo Movimiento y Suministro enemigo por Mar.

Como el control de la tierra no cambia con un bloqueo, el jugador bloqueado puede aterrizar aviones en dichos hexes. Sin embargo, estas unidades Aéreas estarán (a menos que dispongan de Suministro Ferroviario) desabastecidas y sujetas a desgaste por desabastecimiento.

Los bloqueos pueden ser fatales porque pueden aislar a una Base Mayor y por tanto colapsar una Cadena de Suministro. Una flota entera puede encontrarse Desabastecida porque un crucero enemigo bloquea una Base Mayor a cierta distancia. Recuerde, sin embargo, que una unidad naval sin suministro no puede comenzar o mantener un bloqueo.

Los submarinos son particularmente letales porque pueden mover y trazar suministro a través de un hex controlado enemigo.

## Tifones

Su nombre viene del chino "tai-fung", que significa "gran viento", los tifones son el equivalente en el Pacífico de los huracanes. La velocidad del viento puede exceder los 150 nudos. Típicamente se dan 12-18 tifones en cada estación, algunos peores que otros, pero todos adversos para la navegación local. Una gran tormenta a 300 millas al este de las Filipinas hundió tres destructores americanos en Diciembre de 1944 y otro en Octubre de 1945 causó grandes daños a la flota americana anclada en Okinawa (donde se había estado congregando para la planeada invasión de Japón en Noviembre de 1945 si la guerra no hubiera acabado en Agosto de 1945).

## 7.12 Cadenas de Suministro

Una Base Mayor está abastecida cuando puede trazar una Cadena continua de Suministro de Bases Mayores amigas, cada una a no más de **tres (3)** hexes de separación, acabando en una Base Natal amiga. Las Cadenas de Suministro pueden entrar o cruzar un hex Neutral, pero NO un hex Enemigo o Bloqueado.

Las Cajas del mapa tienen conexiones especiales, **a veces más largas de tres hexes**. Éstas son las únicas rutas de suministro desde la Caja.

**Sudáfrica:** Bombay, Ceilán, Batavia o Perth.  
**Panamá:** San Diego, Hawaii, Samoa o Tahiti.

## 7.13 Suministro por Ferrocarril

Las vías férreas permiten trazar una Línea de Suministro a una base amiga. Una Línea de Suministro Ferroviaria no puede exceder de tres (3) hexes. Pueden combinarse líneas de suministro ferroviarias y marítimas.

**EJEMPLO:** Calcuta está bloqueada por unidades navales Japonesas. Normalmente, las unidades enemigas en una base bloqueada están desabastecidas, pero Calcuta tiene una Línea Ferroviaria hasta Bombay y por consiguiente permanece abastecida. Naturalmente, si Bombay también está bloqueada o es capturada por los Japoneses, entonces ambas bases pasan a estar desabastecidas.

## 7.14 Efectos por Desabastecimiento

Todas las unidades desabastecidas están sujetas a la pérdida de **un paso** en la Fase de Logística. La Infantería y los Marines Sin Suministro **son reducidas** a potencia de fuego **G1**.

**EXCEPCIÓN:** Las unidades de Infantería y Marines con *1cv* son inmunes al desgaste por desabastecimiento.

## 7.15 Suministro Cruzado Aliado

Las bases y unidades Aliadas pueden trazar suministro hacia Panamá o Sudáfrica. Las unidades Británicas que trazan hacia Panamá evitan el desgaste, pero los costes de reconstrucción se triplican. Lo mismo se aplica a las unidades de EE.UU. que trazan hacia Sudáfrica.

## 7.2 Reemplazos

Después de determinar el suministro y desgaste de las unidades, los jugadores reciben y despliegan simultáneamente los reemplazos.

**RECUERDE:** las unidades sin suministro no pueden recibir reemplazos. Las unidades Desabastecidas no pueden reconstruirse.

## 7.21 Puntos de Producción (PP)

No hay para ningún bando refuerzos o reemplazos "programados". Ambos jugadores tienen un número de Puntos de Producción (PP) que varía con el control de los centros económicos en el mapa. Los jugadores gastan sus PP en construir nuevas unidades o añadir pasos a las unidades existentes.

## 7.22 Centros Económicos

Los Japoneses empiezan el juego (Dic 41) con centros económicos por valor de **8PP**, mientras que los Aliados tienen **41PP**. Las bases capturadas  **cuentan**  para el total de PP pero deben guarnecerse o su control vuelve de nuevo al propietario **original** (los PP Holandeses son Británicos).

Los PP Americanos y Británicos se cuentan y se gastan separadamente en sus respectivas unidades. Los PP Japoneses capturados por los Aliados puede asignarse a cualquier cuenta.

## 7.23 Suministro Económico

Los Centros Económicos deben tener **Suministro Marítimo** para proporcionar PP. Al igual que las unidades, deben poder trazar uno o dos hexes hasta una Base Mayor abastecida y tener luego una Cadena de Suministro válida hasta una Base Natal (suministro-cruzado OK). Las bases bloqueadas y/o bases sin **Suministro Marítimo** no proporcionan ningún PP.

## 7.24 Coste de las Unidades

Cada unidad tiene un coste **por paso** como se indica en la Tabla de Datos de Unidades.

Las unidades sólo pueden ser **construidas** en las **bases amigas** con **Suministro Marítimo**. Su coste es normal en Bases Natales, pero es **doble** en otros lugares (ver también 7.15) Así, construir un Marine Americano en Seattle cuesta 3PP por paso, pero hacerlo en Hawaii o Guadalcanal cuesta 6PP por paso.

El SHQ Aliado puede construirse con los PP **Británicos o Americanos**. En un mismo turno se **pueden** sumar varios pasos a la misma unidad.

Los PP sin gastar se pierden.

## 7.25 Fuerzas Indias

Las fuerzas Indias son cinco cuerpos de Infantería. Estas unidades **deben** construirse en una Base Mayor con **Suministro Marítimo** en la India (incluyendo Ceilán); no pueden construirse en Sudáfrica. Se pueden añadir pasos en la India por valor de 1PP, y 2PP en otros lugares.

## 7.26 Fuerzas Anzac

Las fuerzas Anzac son **tres (3)** cuerpos de Infantería, una Fuerza Real Aérea Australiana (RAAF—Royal Australian Air Force) y un crucero de la Armada Real Australiana (RAN—Royal Australian Navy). Estas unidades tienen costes de reemplazo **especiales**. Las nuevas unidades Anzac de Infantería **deben** construirse en una Base Mayor con **Suministro Marítimo** en Australia. No pueden construirse en Nueva Zelanda o Sudáfrica. Los pasos adicionales de Infantería cuestan 1PP en Australia, y 2PP en otra parte.

Las unidades Aéreas y Navales Anzac pueden construirse en Sydney o Melbourne por un coste de 2PP, o 4PP en otra parte.

## CADENAS DE SUMINISTRO

Una Base Mayor debe estar abastecida para funcionar como Fuente de Suministro para las unidades, lo que significa que pueden trazar una cadena continua de Bases Mayores amigas hasta una Base Natal. Cada eslabón en la cadena de suministro no puede tener más de tres hexes de separación (salvo el último eslabón hasta una Caja del mapa (ver 7.12). Aquí damos un ejemplo de cadena de suministro Aliada.

- [1] FIJI —Tahiti—Panamá.
- [2] FIJI—Samoa—Panamá.
- [3] FIJI—Auckland-Melbourne—Perth—Sudáfrica.
- [4] SAIPAN—Kwajalein—Hawai—San Diego.
- [5] MANILA—Darwin—Nueva Caledonia—Samoa—Panamá.
- [6] MANILA—Batavia—Sudáfrica.

**EJEMPLO 1:** Si Samoa está ocupada por Japón, y Tahiti también está ocupado (o **Bloqueado**) entonces las cadenas de suministro [1] y [2] están cortadas. Fiji todavía estaría con suministro suponiendo que tiene un enlace de suministro con Sudáfrica como en el caso de [3].

**EJEMPLO 2:** La cadena de suministro [4] requiere que Saipan y Kwajalein, siendo bases Japonesas, permanezcan controladas por unidades Aliadas. Esto significa tener el control tanto de la tierra como del mar. Un Bloqueo no es suficiente para establecer un eslabón de suministro, aunque es suficiente para romper uno enemigo.

**EJEMPLO 3:** Se muestran las Cadenas de Suministro a Panamá [5] y Sudáfrica [6]. Si el eslabón de Panamá está cortado, el 1 PP de Manila no puede contar para los Aliados, y las unidades Americanas dependientes de Panamá para el suministro no pueden construirse. Si estas unidades se abastecen a través de Sudáfrica, cuestan el triple.

## Suministro Marítimo frente al Suministro Ferroviario

El Suministro Ferroviario previene el desgaste por desabastecimiento para las unidades, pero no es suficiente para reconstruir las unidades o generar PP hasta un Centro Económico (se requiere Suministro Marítimo).



### 7.27 Caja de Reemplazos

Todas las unidades no desplegadas en el mapa pueden ser construidas, como se desee, con los PP disponibles durante la Fase de Logística. Si también se tienen unidades fuera del tablero es mejor dejarlas de pie para mantener la niebla de guerra a la hora de reconstruir.

**EXCEPCIÓN:** Cuatro unidades Americanas tienen una fecha "43" en su esquina superior derecha. Estas unidades no pueden ser incluidas en la Caja de Producción hasta el Turno de Marzo de 1943.

### 7.3 Fusión

Las unidades que son **EXACTAMENTE** del mismo tipo, localizadas en el mismo hex, pueden libremente "fundirse" (pero no dividirse) durante la Fase de Logística. Las unidades eliminadas pueden reconstruirse unidas en el mismo turno. La Fusión está prohibida en cualquier otro momento.

**EJEMPLO:** Dos unidades de Infantería Americanas, cada una con 2cv pueden unirse en una unidad 4cv o convertirse en dos unidades con 3cv y 1cv.

## 8.0 ESCENARIOS

Los jugadores tienen 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 en un punto más tardío de la guerra. Se indica el tiempo de juego para jugadores experimentados.

### 8.1 Niveles de Victoria

Pacific Victory se juega hasta que un jugador obtiene una Victoria Decisiva, o hasta la conclusión del Turno de **Junio de 1945**. En este momento, el jugador **Japonés** suma los Puntos de Victoria (PV) y consulta la tabla de abajo:

PV	Nivel de Victoria	PT
20+	Decisiva Japonesa	3
15-19	Marginal Japonesa	2
10-14	Tablas o Empate	1/1
5-9	Marginal Aliada	2
0-4	Decisiva Aliada	3

Los Puntos de Victoria son iguales a los Puntos de Producción **abastecidos**.

Los Puntos de Torneo (PT) se pueden usar para comparar los resultados del juego.

### 8.11 Victoria Decisiva

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

### 8.12 Rendición India

India se rinde si las tres bases mayores (Bombay, Ceilán y Calcuta) son **ocupadas** por Japón (no sólo bloqueadas). Todas las unidades Aliadas supervivientes (incluso las unidades Americanas) dentro de la India son eliminadas. La Infantería India no puede ser reconstruida hasta que se libere una base mayor en la India. Otras unidades Aliadas distintas a las que se rinden puede construirse normalmente. Todas las bases Indias deben guarnecerse aún o volverían a control Aliado.

### 8.13 Rendición Australiana

Australia se rinde si las cinco bases mayores (Darwin, Perth, Brisbane, Sydney y Melbourne) son **ocupadas** por Japón (no sólo bloqueadas). Todas las unidades Aliadas supervivientes (incluso las unidades Americanas) dentro de Australia son eliminadas. Las fuerzas Anzac (Aéreas, Navales y **Terrestres**) no pueden ser reconstruidas hasta que se liberen Melbourne o Sydney. Otras unidades Aliadas distintas a las que se rinden se pueden construir normalmente.

## 8.2 Despliegue de Unidades

Cada escenario indica la fuerza y localización de las fuerzas de salida. Colocar las unidades en los hexes indicados, manteniéndolas de pie con su fuerza indicada hacia arriba. Por tanto, un BB3 indica un Acorazado con fuerza 3 y un NA2 indica una Aeronaval con fuerza 2.

### 8.21 Despliegue Libre

El despliegue libre permite a los jugadores inventar sus propias y únicas estrategias de apertura de la guerra y refleja mejor la niebla de guerra del despliegue inicial del enemigo.

- Despliegue las unidades para cualquier escenario.
- Cambie las unidades según desee de base en base, pero mantenga todas las unidades con su fuerza actual, y conserve el mismo número total de unidades en cada situación de despliegue.

**EXCEPCIÓN:** En el escenario de 1941, el jugador Aliado no puede reajustar las fuerzas de Pearl Harbor porque cualquier cosa significativa desplegada aquí habría sido hundida o dañada durante la incursión.

## CRÉDITOS

**Diseño del Juego:** Tom Dalglish  
**Diseñadores:** Grant Dalglish  
 Cal Stengel  
**Probadores:** Leonard Coufal  
 Brian Weese  
 Ellis Werchan  
**Dibujos:** Eric Hotz  
**Traductor:** Javier Palacios

### EJEMPLO: Construcción Japonesa

El jugador Japonés tiene 14PP y decide construir dos (2) nuevas unidades y cuatro (4) pasos para tres unidades existentes:

Unidad	Localización	Coste
GA1	HAKODATE (Natal)	1PP
AF2	TOKYO (Natal)	4PP
IN3	TOKYO (Natal)	3PP
CA1	SINGAPORE	4PP
IN1	SIAM	2PP
<b>Total</b>		<b>14PP</b>

### EJEMPLO: Construcciones Aliadas

El jugador Aliado con 23PP Americanos y 12PP Británicos construyen lo siguiente:

Unidad	Localización	Coste
HQ1	PANAMA (Natal)	5PP
CV2	PANAMA (Natal)	10PP
AF2	SEATTLE (Natal)	4PP
IN2	HAWAII	4PP
<b>Total Americano</b>		<b>23PP</b>
IN1	CALCUTTA (Natal)	1PP
IN1	CEYLON (Natal)	1PP
IN1	RANGOON	2PP
BB1	SOUTH AFRICA (Natal)	4PP
IN2	BRISBANE (Natal)	2PP
CA1	SYDNEY (Natal)	2PP
<b>Total Británico</b>		<b>12PP</b>

## DIC/41: Rising Sun

### JAPON: 8 PP

Tokyo: SHQ4, IN3, AF1, NA2, BB3 Ise, CV1 Zuiho.

Kure: IN2, MA1, BB3 Nagato, BB1 Yamato.

Hakodate: IN1, CA1.

Okinawa: IN1.

Formosa: IN2, IN1, NA3, AF2, SS2, CA2.

Hainan: IN3, CA3.

Saigon: IN2, NA3, AF3, BB2 Fuso, CA3.

Palau: GA1, MA1, CV1 Hosho, CA2.

Truk: IN2, SS3, CA2.

Saipan: IN1.

Kwajalein: IN1, MA1, NA2, SS3, CA2.

Flota Aérea: CV2 Shokaku, CV4 Akagi, BB2 Kongo, CA1. *Ver: leer más abajo.*

### REGLAS ESPECIALES

#### Flota Aérea IJN

El juego comienza asumiendo que ha sucedido el ataque aéreo Japonés de Pearl Harbor. La Flota Aérea es desplegada en Kure o Truk, pero no puede entrar el turno de salida.

*Nota: IJN (Imperial Japan Navy / Armada Imperial Japonesa).*

#### Ejército Filipino

La unidad de Infantería en Manila representa al Ejército Filipino y no puede retirarse de este hex. Otras unidades pueden abandonar las islas una vez comenzada la guerra. El Ejército Filipino puede construirse (al coste de 2PP por paso) si Manila permanece abastecida. Si es eliminada, la unidad puede ser reconstruida en una Base Natal Americana como Infantería Americana.

#### Ataque Sorpresa

El jugador Japonés siempre tiene la iniciativa en el primer turno, y los Aliados no tienen Defensa Doble en ninguna parte.

### ALIADOS: 41 PP

ESTADOS UNIDOS: 24 PP  
Dutch Harbor: CA2.

Anchorage: IN1, AF1.

Seattle: IN1, AF1.

San Francisco: IN2.

San Diego: IN1.

Panama: SHQ3, MA1, AF1, CV1 Saratoga, CA2, BB3 New Mexico.

Hawaii: IN2, AF2, SS2, CA3, BB1 Tennessee.

Midway: AF1.

Johnston Island: CV2 Enterprise, CA2, CA2.

Samoa: CA1.

Manila: IN2, AF2, SS2.

Davao: CA1.

Borneo: CA1.

### IMPERIO BRITANICO: 17 PP

South Africa: CV1 Illustrious.

Bombay: IN1.

Ceylon: IN1, CA2.

Calcutta: IN2.

Rangoon: IN1.

Singapore: IN3, BB2 King George V, RAF1.

Sydney: IN1 (AU).

Brisbane: IN1 (AU), CA2 (RAN).

Port Moresby: IN1 (AU).

*NOTA: Los nombres de barcos son clases, no barcos individuales.*

1941	JAPON	ALIADOS
SHQ	1/4cv	1/3cv
NA	4/10cv	...
AF	3/6cv	7/9cv
CV	4/8cv	3/4cv
SS	3/8cv	2/4cv
BB	5/11cv	3/6cv
CA	8/16cv	10/18cv
MA	3/3cv	1/1cv
IN	12/20cv	14/20cv
Unidades	43	41
Pasos	86cv	65cv
Coste	243PP	160PP

### Ataque Aéreo de Pearl Harbor

Pearl Harbor es un acontecimiento difícil de simular en un gran juego estratégico. Puede ser jugado antes de iniciar la partida como un Ataque Estratégico libre de la Flota Aérea Japonesa contra una fuerza defensora en Pearl Harbor de IN2, AF3, SS2, BB8 y CA3. Sin embargo, debido a que el ataque logró la sorpresa total, cogiendo a los aviones americanos en Tierra y a los barcos en el puerto, se aplican las siguientes reglas especiales:

- Los portaaviones Japoneses (CV6) disparan primero a N3 Y tiran dos dados (12). Las Pérdidas sólo se aplican sobre las unidades BB americanas. Los BB y CA Japoneses (que escoltaban a los portaaviones) no pueden disparar.
- Los Acorazados Americanos supervivientes son las únicas unidades Aliadas que pueden devolver el fuego (impactos sólo con 1). Los impactos se aplican sólo a los CV japoneses (representando la pérdida de aviones).
- Sólo hay una ronda de combate. La Flota Aérea Japonesa se retira luego a Kure o Truk.

### Las Estrellas de Singapur

Durante las negociaciones de Préstamo y Arriendo en 1940, Churchill ofreció Singapur como base para la Flota Americana del Pacífico. Se pensaba que la oferta desalentaría la agresión japonesa o, si eso fallara, para asegurar que América se viera involucrada directamente en la guerra. La oferta, aunque atractiva, fue rechazada porque podría enredar a América en la política colonial. En el supuesto que la oferta fuera aceptada, el jugador americano puede desplegar hasta tres unidades navales en Singapur. Una de éstas puede ser el BB1 de Hawaii con 4cv ya que habría escapado del ataque a Pearl Harbor.



## JUN/42: High Noon

### JAPON: 14 PP

Tokyo: SHQ4, IN3, AF2, BB3 Ise, BB3 Nagato, BB1 Yamato, CA3.

Kure: IN2, CV4 Akagi, BB2 Kongo, CA1.

Hakodate: IN1.

Kuriles: MA1, CV1 Zuiho, CA2.

Formosa: IN1.

Manila: IN2, AF2.

Davao: CV1 Hosho, CA2.

Palau: GA1.

Bangkok: AF3.

Rangoon: IN2.

Singapore: IN2, BB2 Fuso, SS3.

Palembang: GA1.

Batavia: IN1.

Borneo: CA3.

Timor: NA2.

Manokwari: IN1.

Lae: IN1.

Rabaul: MA1, NA2, SS2, CA3.

Saipan: GA1, CA3.

Guam: GA1.

Wake: MA1.

Truk: IN2, NA2, CV2 Shokaku, CA3.

Kwajalein: IN1, NA2, SS3.

### ALIADOS: 35 PP

ESTADOS UNIDOS: 23 PP  
Anchorage: IN2, AF2.

Dutch Harbor: CA2.

Seattle: BB2 Tennessee, CA2.

San Francisco: IN1.

San Diego: CA2, CV2 Saratoga.

Panama: SHQ3, MA1, BB2 South Dakota.

Hawaii: IN3, AF3, CA3, CV3 Enterprise, BB3 New Mexico.

Midway: AF1, SS3.

Samoa: IN1.

Fiji: MA1, CA2.

New Hebrides: AF1.

New Caledonia: IN1, CA3.

### IMPERIO BRITANICO: 12 PP

South Africa: CV1 Illustrious, BB2 King George V.

Bombay: IN2.

Ceylon: IN2, CA2.

Madras: IN1, RAF2.

Calcutta: IN3, AF2 (US).

Dhaka: IN2.

Darwin: IN1 (AU).

Perth: SS2 (US).

Sydney: IN2 (AU), AF1 (RAAF), CA2 (RAN).

Brisbane: IN2 (US), SS1 (US).

Townsville: AF1 (US).

Port Moresby: IN1 (AU).

*NOTA: Los nombres de barcos son clases, no barcos individuales.*

1942	JAPON	ALIADOS
SHQ	1/4cv	1/3cv
NA	4/8cv	***
AF	3/7cv	8/13cv
CV	4/8cv	3/6cv
SS	3/8cv	3/6cv
BB	5/11cv	4/9cv
CA	8/20cv	8/18cv
MA	3/3cv	2/2cv
IN	16/23cv	14/24cv
<b>Unidades</b>	<b>47</b>	<b>43</b>
<b>Pasos</b>	<b>92cv</b>	<b>81cv</b>
<b>Coste</b>	<b>251PP</b>	<b>207PP</b>

## REGLAS ESPECIALES

### Unidades Navales Aliadas

Las unidades Aliadas CV Essex y BB Iowa no pueden construirse hasta el turno de Marzo de 1943.

### □ La Guerra de MacArthur

El mapa está dividido en dos mandos: el CPAC (Área del Pacífico Central) al mando del Almirante Nimitz y el SWPA (Área de Pacífico Sudoccidental) al mando del General MacArthur. La India era un mando separado (Británico).

Para apoyar y abastecer a MacArthur, los Americanos **deben** gastar un mínimo de 6PP cada turno en unidades Americanas localizadas dentro del mando SWPA de MacArthur — recuerde que todos los pasos Americanos cuestan el **doble** en este teatro. Además, los 4PP Aliados de Sydney, Melbourne, Nueva Caledonia y Nueva Zelanda deben gastarse en las fuerzas Anzac. Los 6PP Americanos o los 4 PP Anzac que no puedan usarse se pierden.

Las unidades del Ejército y del Aire Americanas que entran en el área de MacArthur nunca pueden dejarla hasta que Manila sea liberada; las unidades navales pueden entrar y salir.

La Guerra de MacArthur también sirve para un excelente juego de tres jugadores. Divida a los Aliados en dos jugadores, uno mandando el SWPA y la INDIA, el otro mandando el CPAC y Alaska. Las reglas de arriba se aplican aún, aunque cualquier jugador digno de MacArthur es improbable que esté contento con un miserable apoyo desde casa de 6PP.

**NOTA:** Las reglas de MacArthur también pueden ser aplicadas desde el principio del juego si se desea.

## JUN/43: Setting Sun

### JAPON: 14 PP

Tokyo: SHQ2, AF2, IN3, BB2 Yamato, CA2.

Hakodate: GA1.

Kure: IN2, CV3 Zuiho, BB3 Ise, BB1 Nagato, CA3.

Kuriles: GA1.

Formosa: IN2.

Manila: IN2.

Davao: GA1.

Rangoon: IN3, IN3.

Bangkok: AF2.

Singapore: IN2, CV2 Hosho, BB2 Fuso, CA2.

Andamans: GA1.

Palembang: GA1.

Batavia: IN2.

Borneo: GA1.

Timor: NA2.

Manokwari: IN2.

Hollandia: AF2.

Lae: IN3.

Rabaul: IN3, NA3, SS2, CA2.

Guam: GA1.

Saipan: CA1.

Wake: MA1, SS2.

Truk: IN4, NA3, CV3 Shokaku, BB1 Kongo, CA2.

Kwajalein: MA1, NA2, CA2, SS2.

Tarawa: MA1.

### ALIADOS: 35 PP

#### ESTADOS UNIDOS: 23 PP

Anchorage: AF2.

Dutch Harbor: CA2.

Attu: IN2, CA2.

Seattle: AF2, BB3 Tennessee.

San Francisco: IN2.

San Diego: CV1 Saratoga, CA2.

Panama: SHQ4, CV2 Essex, CV1 Essex, BB1 Iowa, CA3.

Hawaii: IN3, AF2, SS2, CA3, CV2 Enterprise, BB2 New Mexico.

Midway: SS3.

Samoa: MA1.

Fiji: MA2.

New Hebrides: AF3.

New Caledonia: IN1, CA3, BB2 South Dakota.

Guadalcanal: IN2.

#### IMPERIO BRITANICO: 12 PP

South Africa: CV2 Illustrious, BB3 King George V, CA3.

Bombay: IN1.

Ceylon: IN1, RAF2.

Madras: IN2.

Calcutta: IN3.

Dhaka: IN3, AF3 (US).

Darwin: AF2 (RAAF), IN1 (AU).

Perth: SS3 (US).

Sydney: CA2 (RAN).

Brisbane: IN2 (AU), SS2 (US).

Port Moresby: IN3 (AU), IN2 (US), AF3 (US).

*NOTA: Los nombres de barcos son clases, no barcos individuales.*

1943	JAPON	ALIADOS
SHQ	1/2cv	1/4cv
NA	4/10cv	***
AF	3/6cv	8/19cv
CV	3/8cv	4/10cv
SS	3/6cv	5/8cv
BB	5/9cv	5/11cv
CA	7/14cv	8/20cv
MA	3/3cv	2/3cv
IN	19/38cv	14/28cv
<b>Unidades</b>	<b>48</b>	<b>47</b>
<b>Pasos</b>	<b>96cv</b>	<b>103cv</b>
<b>Coste</b>	<b>235PP</b>	<b>267PP</b>

## REGLAS ESPECIALES

### Submarinos Aliados

Empezando en Septiembre de 1943, todos los Submarinos Aliados tienen potencia de fuego N2 para reflejar sus torpedos perfeccionados.

### Kamikaze

Empezando en este escenario, el jugador Japonés tiene la opción de declarar, al inicio de cualquier batalla que una o más unidades **Aeronavales** en esta batalla serán Kamikazes. Los Kamikazes tienen potencia de fuego N3 normalmente, pero **apunta** a una **unidad** Aliada (como un CV o una unidad de Marines), dispara y luego se autodestruye. **Todos** los impactos se aplican a la unidad objetivo. La decisión para convertirse en Kamikaze no se puede alterar. Las unidades kamikazes nunca pueden ser reconstruidas.



**NOTAS**

## INDICE

<b>Unidades Aéreas</b>	<b>3.1</b>	<b>Hexes Neutrales</b>	<b>4.3</b>
Bases Aéreas	4.51	<b>Producción</b>	<b>7.0</b>
Movimiento Aéreo	4.5	Centros Económicos	7.22
Apilamiento Aéreo	4.1, 5.11	Suministro Económico	7.23
Combate Aéreo	5.43	Puntos de Producción	7.21
CAP	4.52	Reemplazos	7.2, 7.27
<b>Bases</b>	<b>2.2</b>	Coste de Unidades	7.24
Control de Bases	4.31	Fuerza Indias	7.25
<b>Hexes de Batalla</b>	<b>5.1</b>	Fuerzas Anzac	7.26
<b>Combate</b>	<b>5.0</b>	<b>Movimiento de Rebase</b>	<b>4.81</b>
Rondas de Combate	5.31	<b>Retiradas</b>	<b>5.5</b>
Apilamiento de Combate	5.11	<b>Vías Férreas</b>	<b>2.4</b>
Turnos de Combate	5.21	Suministro Ferroviario	7.13
Valor de Combate (CV)	5.31	<b>Escenarios</b>	<b>8.0</b>
Defensa Doble (D2)	5.47	Despliegue de Unidades	8.2
Potencia de Fuego	5.32	<b>Bombardeo de la Costa</b>	<b>5.45</b>
Disparos de Unidades	5.3	<b>Límites de Apilamiento</b>	<b>4.1</b>
Grupos de Objetivos	5.4	<b>Movimiento Estratégico</b>	<b>4.8</b>
<b>Flak (Antiaéreos)</b>	<b>5.45</b>	<b>Ataques Estratégicos</b>	<b>4.9</b>
<b>Unidades de Tierra</b>	<b>3.3</b>	IncurSIONES Portaaviones	4.92
Movimiento de Tierra	4.7	Invasiones por Mar	4.91
Apilamiento en Tierra	4.1, 5.11	Bombardeo Estratégico	4.94
<b>Control del Hex</b>	<b>4.3</b>	Patrullas Submarinas	4.93
<b>Límites por Lado de Hex</b>	<b>4.2</b>	<b>Suministro</b>	<b>7.1</b>
<b>Kamikaze</b>	Escenario 1943	Suministro Aliado	7.15
<b>Logística</b>	<b>7.0</b>	Suministro Cruzado	2.3, 7.15
<b>Movimiento</b>	<b>4.0</b>	Fuentes de Suministro	7.11
Movimiento Aéreo	4.5	Cadenas de Suministro	7.12
Movimiento Terrestre	4.7	<b>Grupos de Objetivos</b>	<b>5.4</b>
Movimiento Naval	4.6	<b>Terreno</b>	<b>2.0</b>
Movimiento Estratégico	4.8	<b>Condiciones de Victoria</b>	<b>8.1</b>
<b>Fusión de Unidades</b>	<b>7.3</b>	<b>Clima</b>	<b>6.0</b>
<b>Unidades Navales</b>	<b>3.2</b>		
Bloqueo	5.8		
Movimiento Naval	4.6		
Apilamiento Naval	4.1, 5.11		

## CRÉDITOS DEL DISEÑO

**Autor del Juego:** Tom Dalglish

**Diseñadores:** Grant Dalglish  
Cal Stengel

**Pruebas:** Leonard Coufal  
Brian Weese  
Ellis Werchan

**Contribución:** Charles F. Bryant, II,  
Jamie Roberts

**Gráficos:** Eric Hotz



## SECUENCIA DE JUEGO

### [1] Iniciativa

Determinar la Iniciativa tirando 2d6. El número más alto tiene la opción de jugar primero o segundo. **Los Aliados ganan cuando hay empate.**

### [2] Movimiento del Jugador 1

- Movimientos y Ataques Estratégicos (los ataques no se resuelven hasta la fase de combate)
- Movimientos de Rebase (sólo aéreo/naval)
- Movimientos Operacionales

### [3] Movimiento del Jugador 2

Repita el paso [2] excepto que las unidades inmovilizadas no pueden mover.

### [4] Resolver el Combate

Resolver todas las batallas en la secuencia determinada por el Jugador 1. Ver la Secuencia de Combate.

### [5] Fase de Logística

- Determinar el Suministro. Las unidades Sin Suministro pierden 1 paso (excepto las Unidades de Infantería/Marine que no son reducidas por debajo de 1cv).
- Determinar los Puntos de Producción (PP). Los PP Americanos y Británicos se cuentan y se gastan separadamente. EL SHQ puede construirse con cualquier total.
- Los pasos pueden añadirse a las unidades existentes en las Bases Abastecidas. Las unidades cuestan el doble de PP fuera de las Bases Natales.

## Carta de Apilamiento

Base	Aérea	Naval	Terrestre
Menor	1	6	1
Mayor	2	6	2
Mar	0	6	0 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Las unidades de Marines en el mar son unidades navales. Las unidades de Infantería que realizan una Invasión por Mar también cuentan para el apilamiento naval y reciben impactos como las unidades navales hasta que desembarcan. Los Marines no pueden permanecer en el mar de turno en turno.

## SECUENCIA DE COMBATE

	UNIDAD	MOVIMIENTO	COMBATE	PASO	Coste
			A--N--G		
AEREA	NA Aeronaval	1	2-3-1	3PP	
	AF Ejército del Aire	1	2-2-2	2PP	
	CV Portaaviones	2	2-3-1	5PP	
NAVALES	SS Submarino	2	0-2-0	3PP	
	BB Acorazado	2	1-2-2	4PP	
	CA Crucero	2	0-1-1	2PP	
	<b>Fase de Desembarco: el invasor sólo puede desembarcar si no hay ninguna unidad naval contraria.</b>				
TERRESTRES	MA Marines	2	1-0-3	3PP	
	IN Infantería	1	1-0-2	1PP	
	SHQ Cuartel General	0	.....	5PP	

**NOTA:** Para algunas unidades las potencias de fuego varían de los valores enumerados anteriormente. Verifique la unidad al disparar.



Traducción Española: *Javier Palacios*



**COLUMBIA GAMES, INC**  
 POB 3457, Blaine WA 98230  
 www.columbiagames.com  
 © 2004, Columbia Games Inc.  
 VERSION 2.0