



1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

ATLANTIC STORM es un juego de cartas de estrategia de dos a seis jugadores. Cubre la fase crítica de la Batalla del Atlántico desde el 6 de Septiembre de 1940 cuando los submarinos alemanes comenzaron las primeras acciones de sus "manadas de lobos" en el Atlántico Norte hasta el 26 de Diciembre de 1943 cuando la Marina Real (Royal Navy) hundió el crucero de batalla *Scharnhorst* en la Batalla de Cabo Norte frente a la costa de Noruega. Durante este período de la Segunda Guerra Mundial, Gran Bretaña dependía muchísimo de las importaciones para alimentar a su población y para

producir armas, y la Unión Soviética necesitó materiales de guerra Estadounidenses que eran entregados en puertos Árticos para equipar a sus crecientes ejércitos.

La fuerza aérea y la marina de Hitler intentó estrangular este tránsito oceánico atacando los mercantes aliados con una combinación de submarinos, aviones con base en tierra tales como los terribles bombarderos Cónдор (que Winston Churchill llamó "el flagelo del Atlántico") y barcos de superficie tales como el gigantesco acorazado Bismarck.

Los aliados agruparon sus barcos mercantes en convoyes para su protección. Diez siglos de guerra en el mar habían probado que era más fácil de defender un grupo de buques en un convoy que proteger muchos buques individuales esparcidos a lo largo del mar. Los británicos organizaron un sistema Atlántico de convoyes que usaba un código de dos letras para indicar la ruta de cada convoy. A los convoyes lentos se les añadió también el sufijo "S". Por ejemplo, "ONS" significó un convoy lento en viaje de ida (desde las Islas Británicas) hacia Norteamérica.

Durante los 40 meses cubiertos por el juego, un convoy Aliado lo formaban de 10 a 70 buques mercantes. En las rutas importantes, un nuevo convoy navegaba cada cinco a siete días. Gracias a los esfuerzos Aliados de inteligencia, la gran mayoría de estos convoyes fueron capaces de evadir la interceptación Alemana, pero eso no quiere decir que a veces no sufrieron seriamente. Ningún convoy fue nunca completamente hundido por los Alemanes, pero muchos sufrieron la pérdida del 25 por ciento o más, y otros llegaron al 50 por ciento. El convoy PQ 17 (37 buques con material de guerra para Archangel en Rusia en julio 1942) perdió el mayor número de buques de cualquier convoy -23 hundidos. Con ellos se perdieron más de la mitad de los tanques y aviones que el 8º Ejército Británico había utilizado en la Batalla de Gazala en junio.

Los aliados usaron aviones de largo alcance como el hidroavión Sunderland y el B-24 Liberator para patrullar las rutas de los convoyes. Escortaron convoyes con barcos que iban en tamaño desde los *Flower* clase corbeta hasta portaaviones y acorazados. Los científicos aliados inventaron nuevas armas como el "Erizo" que consistía en un erizado conjunto de 24 cargas de profundidad, cada una de las cuales podía explotar por contacto, el "Fido" torpedo anti-submarino dirigido, y podían descifrar la máquina "Enigma" para leer los mensajes codificados Alemanes de radio.

Debido a estos esfuerzos, la Batalla del Atlántico balanceó decisivamente en favor de los Aliados desde Mayo de 1943. El entonces Gran Almirante Karl Doñitz, Comandante en Jefe de la Marina Alemana, tuvo que limitar a sus submarinos a las rutas más importantes de convoyes porque las pérdidas de submarinos eran mayores que el número de buques Aliados hundidos (41 submarinos perdidos ese mes comparados con 34 mercantes). Bajas de este tipo habían caído en ambos bandos. Solamente en 1942, la marina mercante había perdido unos 1.000 buques en el Atlántico con la mitad de sus tripulaciones. Sin embargo, gracias a sus sacrificios y a las hazañas de sus camaradas, las fuerzas Aliadas fueron capaces de pasear a través

de la tormenta de guerra que barrió las rutas de convoyes en el Atlántico en la II Guerra Mundial.

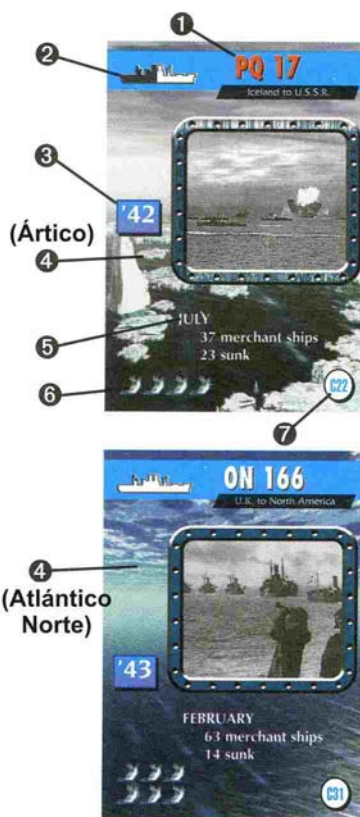
2. COMPONENTES

El Folleto de Reglas (Usted lo está leyendo)

Tarjeta resumen de Reglas

3 dados de seis caras

Mazo de Convoy de 40 Cartas



- ❶ La Designación Histórica y Ruta (la letra roja significa "víctima del destino").
- ❷ El Icono de Carga: vea explicación más adelante. (Los convoyes que navegaban desde Inglaterra hacia Rusia iban cargados, mientras que a la vuelta llevaban poca carga).
- ❸ El año de navegación (1940 a 1943, también indicado por la foto).
- ❹ Océano: Atlántico Norte, Ártico.
- ❺ Información histórica (mes de la batalla, tamaño de convoy, los buques que se perdieron).
- ❻ Iconos de Puntos de Victoria (de 1 a 7).
- ❼ Número de la Carta.



Mazo de Fuerza de 112 Cartas

El Mazo de Fuerza incluye navíos, aviones, armas y sucesos. El Mazo se divide igualmente entre Aliados (Británicos, EE.UU., Canadienses y Franceses Libres) y Alemanes. Todas las cartas tienen a la vista el número, valores de combate, años y Puntos de Victoria.



- ❶ Nombre (la letra roja significa "víctima del destino").
- ❷ Límite de océano: Solo Atlántico Norte, solo Ártico, otro océano.
- ❸ Nacionalidad.
- ❹ Tipo o grupo: Aviones: Visor de ventana de avión. Superficie: Visor de binoculares. Submarino/Anti-Submarino: Visor del periscopio.
- ❺ Valor de combate en el aire.
- ❻ Valor de combate en superficie
- ❼ Valor de combate submarino.
- ❽ Años disponibles.
- ❾ Su "víctima del destino"
- ❿ Cápsula histórica o restricciones.
- Ⓛ Puntos de Victoria (cruces o estrellas) o "Bonus"/Especial
- Ⓜ Número de carta: A—Aliada, G—Alemana, S.Tormenta

3. COMIENZO DEL JUEGO.

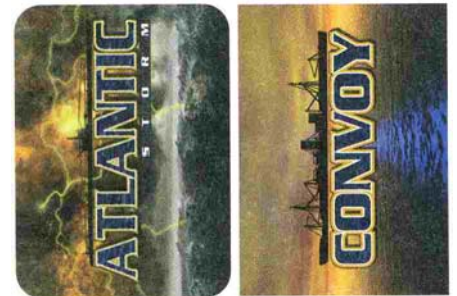
Quién reparte las cartas: Cada jugador corta el Mazo de cartas de Convoy y elige una carta. El

jugador con el número (por ejemplo, C11) más bajo de carta, es el jugador/mano.

Reparto: El jugador/mano baraja el Mazo de Cartas de Fuerza y reparte a cada jugador una mano de seis cartas. Las cartas de fuerza se entregan boca abajo. No se debe mostrar su mano a otros jugadores.



Pila de Convoy: Luego, el jugador situado a su izquierda, baraja bien las Cartas de Convoy. Pone 20 cartas boca abajo en una Pila de Convoy. Después retira las otras 20 del juego (éstas no se podrán utilizar durante el juego).



4. CÓMO GANAR

El juego se pelea en rondas/turnos llamados batallas. Habrá una batalla para cada uno de los 20 convoyes. Los Aliados protegen los convoyes, y los Alemanes los atacan. Usted puede pelear por uno u otro bando en cualquier batalla determinada.

Puntos de Victoria: Un jugador gana Puntos de Victoria (P.V.) por cada convoy que gana y por cada carta de enemigo que hunde. Un convoy vale de 1 a 7 P.V. como lo indican los iconos de P.V. de cada carta. El convoy es el protagonista principal de una batalla. Cada Carta de Fuerza vale de 0 a 5 P.V. como lo indican sus iconos. Cuando un jugador gana una batalla, se apodera del convoy y de todas las cartas de fuerza del lado derrotado (Aleman o Aliado), excepto cualquier carta "especial" o "bonus". Después coloca este "taco" boca arriba enfrente de él, con el convoy en lo alto. Todas las cartas de "bonus" y especiales que se jugaron, así como también las cartas de fuerza del ganador, se ponen boca arriba sobre la Pila de descarte de Fuerza.

Nota histórica: Las pérdidas de cada batalla representan buques y aviones críticamente dañados y fuera de acción por largos períodos así como también si fueron definitivamente hundidos o destruidos.

Final del juego: Al final del juego, contar los P.V. de cada jugador. Gana el jugador que más P.V. tenga.

Si dos o más jugadores empatan, gana el que más P.V. de convoyes tenga. Si sigue habiendo empate, gana el que tenga la carta de convoy con el número más bajo (C1, C2, C3, etc.).

Duración del juego: Un solo juego durará sobre una hora. Para partidas más largas, guardar un registro de cada jugador y jugar juegos adicionales. El jugador con el registro actual más alto al final de un juego llega a ser el jugador/mano en el próximo. Quien alcance un registro acumulativo total de 75 P.V. o más al final de un juego gana. Si más de un jugador pasa de 75 P.V., gana el jugador con los triunfos totales más altos.

Ética sobre la Mesa: La conversación entre jugadores está permitida y es fomentada pero debe ser abierta. Usted puede hablar de sus cartas a otros jugadores mientras lo haga abiertamente a la mesa entera (aunque no puede dar a conocer sus cartas). No se puede levantar de la mesa para discutir el juego en privado, y no se debe molestar a otros jugadores por cuchichear o guardar notas. También puede hablar con los otros jugadores para aliarse contra la persona con el registro más alto (que no es siempre evidente en medio de un juego) o sobre apoyar su esfuerzo propio. Por supuesto, en esta guerra total usted no tiene que cumplir ninguna de las promesas que haga.

5. SECUENCIA DE JUEGO

Quien dirige una ronda: El juego se juega en rondas, y los jugadores usan turnos que llevan a las rondas. El jugador/mano efectúa la ronda primero, el jugador a su izquierda dirige la segunda ronda, el próximo jugador a la izquierda dirige la tercera ronda, y así sucesivamente alrededor de la mesa para el juego entero.

Anuncie Batalla: El jugador que empieza las rondas debe colocar la carta de convoy que está encima del Mazo de Convoy boca arriba. Entonces escoge y anuncia qué tipo de operaciones aplicará en la batalla (ven el Tipo de Operación más adelante). El jugador a su izquierda entonces debe jugar o descartar, y así sucesivamente alrededor de la mesa para una ronda.

Jugar o Descartar: El líder de la ronda puede jugar entonces una carta de su mano (en algunos casos un jugador puede jugar más de una) o debe descartarse de una carta. Normalmente tendrá una mezcla de cartas Aliadas y Alemanas es su mano, y es su elección de qué lado jugará en esta ronda. El jugador a su izquierda entonces debe jugar o descartar, y así sucesivamente alrededor de la mesa para una ronda.

El resultado: El resultado de la batalla se decide después de una ronda completa. O un jugador gana la batalla, o nadie gana (ver Ningún Combate en la pág. 9) o la batalla será en otra ronda (ver Combate Empatado en la pág. 8). En el último caso, una nueva ronda se peleará por el mismo convoy, comenzando con el próximo jugador cuyo turno le corresponda.

Saque de cartas (robar): Al final de cada ronda, todos los jugadores reponen sus cartas hasta el máximo permitido (normalmente seis cartas) y empieza la próxima ronda. Los jugadores deberían robar empezando con el jugador/mano para esta nueva ronda. Cuando la pila se agota, se baraja la Pila de Descarte y se pone boca abajo como una nueva Pila de cartas de Fuerza.

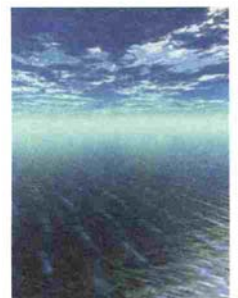
La Pila de Descarte: Usted no puede sacar nunca desde la Pila de Descarte ni se pueden ver las cartas que están en esta Pila.

6. BATALLA DEL CONVOY

Tipo de Operación: El jugador que dirige la ronda y pone boca arriba el convoy declara el tipo de operación. También dice la "zona" y la jugada que usa (la llamaremos "zona o palo" o "triumfo") para la batalla. Hay tres zonas, correspondiendo a los tres tipos de ataques Alemanes sobre el convoy: Operaciones Aéreas, Operaciones de Superficie y Operaciones Submarinas (desde el aire, la superficie y a poca profundidad). Alternativamente, el jugador puede declarar operaciones combinadas (o "ningún triunfo"), en el caso en que los valores de combate en las tres zonas (o "palos") apliquen en la batalla. La mayoría de las cartas tienen un valor de combate en una o más zonas.

El océano: Un convoy navega en el Atlántico Norte o en el Océano Ártico. Las únicas cartas de fuerza que pueden jugarse son las que coincidan con el océano del convoy en esta batalla. Las cartas de fuerza con el fondo lluvioso pueden jugarse en uno u otro océano.

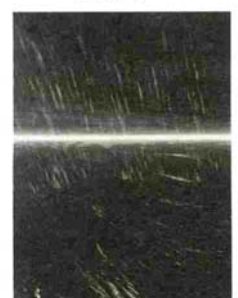
El año: Las únicas cartas de fuerza que pueden jugarse son las del mismo año del convoy en la batalla. Por ejemplo, el



(Atlántico Norte)

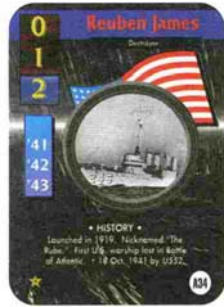


(Ártico)



(Cualquier Océano)

convoy HX84 navega en 1940, el *Reuben James* no puede usarse para escoltar el convoy porque el *Reuben James* únicamente estuvo disponible desde 1941 a 1943.



Jugar carta(s): Usted puede jugar una carta normal en su turno, pero no está obligado a ello, aún cuando tenga una carta que corresponda con la zona, océano y año declarado del convoy. Además de la carta normal, puede jugar también cualquier número de cartas de "bonus", carta especial o de suministros que sea aplicable. Sin embargo, debe usar únicamente cartas de un bando (de su elección) durante su turno. No puede nunca usar en una jugada cartas Aliadas y Alemanas juntas en el mismo turno.

Descarte: Si no juega una carta, debe descartarse de una carta (solo), sin tener en cuenta la nacionalidad, año o tipo. No puede jugar y descartar en el mismo turno.

Jugada ilegal: Si hace una jugada ilegal (por ejemplo, su carta no coincide con el océano o año), puede modificar y hacer una jugada legal antes de que el siguiente jugador haga su jugada. Sin embargo, si una jugada ilegal pasa desapercibida hasta más tarde en la ronda (después de su turno), entonces se descarta inmediatamente y no afecta a la batalla.

Valor de Combate: El Valor de Combate en las cartas de fuerza normalmente oscilan desde 0 a 6. Puede jugar una carta normal en la batalla aún cuando haya un valor de combate de "0" para esa zona. Los valores de combate de las otras zonas se ignoran.

Tirada de dados: Si una carta tiene un "?" como valor de combate, el jugador quien jugó tirará un dado para determinar su valor de combate (valor nominal del dado). Sin embargo, él no tirará el dado hasta el final de la ronda, después de que todas las demás cartas se hayan jugado. Un jugador tira un dado separadamente por cada "?" que haya jugado. El Bismarck y el Tirpitz tiene "??" como valores de combate. En este caso, el jugador tira dos dados para determinar el valor de combate del buque. En operaciones combinadas (ningún "triunfo"), un jugador tira un dado por cada "?" en su carta.

7. LAS VÍCTIMAS DEL DESTINO

Una carta que tiene impreso otro nombre de carta bajo su columna de años disponibles es una carta de "destino". Esto indica que está destinada para

destruir o dañar críticamente al enemigo indicado (el enemigo indicado es la "víctima"). Una víctima tendrá su nombre rotulado en rojo sobre su propia carta. Por ejemplo, el U552 está destinado a hundir al *Reuben James*. Si usted juega una carta de destino después que su víctima la ha jugado en la ronda actual (no en una ronda previa), inmediatamente destruye a la víctima. Quite la víctima de la batalla y póngala boca abajo en frente de usted para sumar sus P.V. (o descártela si la víctima es una carta de "bonus"). La víctima cuenta como P.V. para usted, aún cuando otro jugador gane la batalla. Si usted juega una carta de destino y su víctima aparece luego en la ronda, no resulta afectada.



Si la víctima es el convoy de la presente batalla, entonces usted dobla el valor de combate de su carta de destino en vez de destruir el convoy (si el valor es "?", doble la tirada de dados). No doblan el valor ninguna carta de "bonus" adjunta a la carta de destino. Usted debe anunciar la víctima cuando juegue la carta de destino. (Nota histórica: Una carta Aliada de destino que tiene impreso el nombre de un convoy como su víctima realmente protege el convoy que escolta).

Una carta de destino destruirá a su víctima aún cuando la carta de destino tenga "0" como valor de combate en la "triunfo" (o zona) declarado. Por ejemplo, si el jugador líder llama "el aire" como "triunfo" y juega el *Avenger* (portaaviones de escolta), otro jugador podría jugar el U155 ("0" valor aéreo) pero que está destinado a hundir el *Avenger*.

Si la víctima era "padre" de una carta de "bonus" (ver más adelante), la carta de "bonus" es descartada inmediatamente.

8. LAS CARTAS DE "BONUS"

Hay 15 cartas de "bonus". Las cartas de "bonus" son identificadas por el signo "+" en sus valores de combate y por la palabra "BONUS" en el lugar de los iconos de P.V. Una carta de "bonus" puede jugarse sola (si está permitida) o además de la carta normal que usted juegue. Puede jugar con tantas cartas de "bonus" del mismo bando como desee en un turno, dentro de sus restricciones enumeradas. Las cartas alemanas de "bonus" solo pueden jugarse con cartas alemanas normales. Las cartas Aliadas de "bonus" pueden jugarse únicamente con cartas Aliadas (la nacionalidad Aliada exacta no importa -por ejemplo,

un "bonus" Británico podría jugarse con un buque Canadiense-)



Restricciones: Las restricciones están impresas en cada carta de "bonus". Una carta de "bonus" puede jugarse únicamente si encuentra esas restricciones. La mayoría de las cartas de "bonus" deben ir adjuntas a una carta normal de un tipo determinado (su "padre"). La carta de "bonus" aumenta el valor de combate del "padre" por la "+" cantidad. Hay tres tipos de "padres" como se indica por la forma del marco en blanco y negro de cada carta:

1. Aviones: Visor de ventana de avión.
2. Superficie: Visor de binoculares.
3. Submarino/Anti_Submarino: Visor del periscopio.

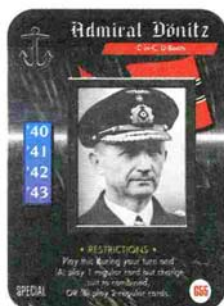


Una carta de "bonus" con un marco rectangular puede ir adjunta a cualquier tipo de "padre". Una carta de "bonus" no puede ir adjunta a otra carta de "bonus", pero dos o más cartas de "bonus" podrían ir adjuntas al mismo "padre". Las cartas de "bonus" **Minefield** (A51) y **CAM Ship** (A52) pueden ser jugadas por sí mismas (no adjuntas al "padre") o adjunta a una carta normal.

9. CARTAS ESPECIALES

Hay ocho cartas especiales, señaladas con la palabra "SPECIAL" en el lugar de los iconos de P.V.: dos de almirantes, Raid of St. Nazaire, 2nd Happy Time, dos tormentas y dos cartas de inteligencia. Usted puede jugar cualquier número de cartas especiales además de su jugada normal. Las cartas especiales son siempre descartadas después de la jugada; nunca son destruidas.

Almirante Tovey--Almirante Doënitz: Hay dos cartas de almirante, una para cada bando. Puede jugar una carta de almirante además de su jugada normal. Cuando juegue un almirante, puede hacer una de dos cosas:



- A. Juegue una carta normal (y cualquier carta de "bonus" o especiales) normalmente, pero cambie la declaración de zona o "palo" a operaciones combinadas (esto afecta a todos los jugadores en el ronda), o ...
- B. Juegue dos cartas normales (y cualquier carta de "bonus" o especiales). De esta única forma afecta a su jugada.

Descarte al almirante al final de la ronda. Al almirante no se le permite cambiar la zona desde el aire a subs (por ejemplo), solamente puede cambiar a operaciones combinadas.

Raid on St. Nazaire: Esta carta representa la incursión Británica de comandos que cerró el puerto Francés para impedir al acorazado Tirpitz atracar allí. St. Nazaire era el único puerto Alemán ocupado de la costa Atlántica con instalaciones apropiadas para el gigantesco Tirpitz (el Bismarck ya había sido hundido para este tiempo). Usted puede jugar la carta Raid on St. Nazaire por sí misma o con otra carta aliada de superficie durante una batalla de superficie o en operaciones combinadas. Todos los jugadores después de usted en la ronda NO pueden jugar con cartas Alemanas. Solo pueden jugar con cartas Aliadas. Descarte la incursión al final de la ronda.



2nd Happy Time: Durante los primeros ocho meses y medio desde la entrada de América en la guerra (18 Diciembre 1941 a 31 Agosto 1942), los submarinos Alemanes hundieron 609 mercantes. Esto representa el 27 por ciento de todos los mercantes que E.U. perdió en el Atlántico Norte durante toda la guerra (en cinco años y medio). Los Estados Unidos estaban inicialmente poco dispuestos para formar los mercantes en convoyes con escolta, y el gobierno pensaba imponer un apagón costero que haría más difícil para los submarinos el reconocer a los mercantes por la noche. Por esto, el arma submarina Alemán disfrutó de un segundo "Tiempo Feliz" de matanzas fáciles (el tiempo feliz primero ocurrió en el verano y al finales de 1940 cuando los Aliados tenían pocos barcos de escolta disponibles).



Puede jugar el **2nd Happy Time** sola o con otra carta de tipo submarino durante una batalla submarina o en operaciones combinadas. Todos los jugadores después de usted en la ronda NO pueden jugar cartas Aliadas. Solo pueden jugar con cartas Alemanas. Descarte esta carta al final de la ronda.

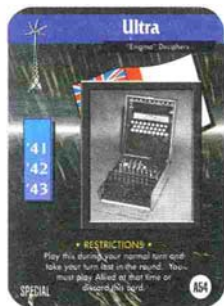
Tormentas: El mazo de cartas de fuerza incluye una Tormenta Atlántica y una Tormenta Ártica que pueden jugarse por uno u otro bando en el océano indicado. Usted puede jugar una tormenta además de su jugada normal. Al final de su turno, tira un dado. Si el resultado del dado es 1-3, usted puede anular la jugada de cualquier jugador (sí ya la jugó, anula su jugada; si él no ha jugado aún, él salta su turno). Si el dado da 4-6, debe pasar la tormenta al siguiente jugador quien debe usarla al final de su turno (él juega o descarta normalmente antes de la tirada del dado).



Descarte las tormentas tan pronto como se usen.

Si **Raid on St. Nazaire**, **2nd Happy Time**, **Almirante Tovey**, **Almirante Döenitz** o la carta **Black Gap** se descartan a causa de una tormenta, sus restricciones especiales sobre la jugada subsiguiente se anulan. Por ejemplo, si el Almirante Tovey se había usado para cambiar la zona desde sub. a combinado, y se descartó a causa de una tormenta, entonces la zona revertiría a sub.

Ultra - B-Dienst: Cada bando tiene una carta de inteligencia. Cuando es su turno, usted puede jugar una de estas cartas desde su mano en vez de su jugada normal o descarte. Esto demora su turno al final de la ronda después de que los otros jugadores han terminado sus turnos. Cuando finalmente sea su turno para jugar, debe jugar del mismo bando que sea su carta de inteligencia. Por ejemplo, si jugó **Ultra** (inteligencia Aliada), no puede jugar una carta Alemana. Si escoge no jugar, debe descartar la carta de inteligencia en vez de otra carta. Nadie tira el dado para determinar el valor de combate en zonas con "?" hasta después de que usted juegue o descarte. Puesto que realmente juega el último, usted perderá cualquier combate que esté empatado (ver Ganadores Empatados en la Batalla en la pág. 8), y usted puede perder su turno final si una



tormenta le golpea o un **Raid on St. Nazaire** o **2nd Happy Time** impide su jugada.

10. CARTAS DE SUMINISTRO

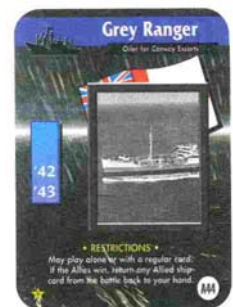
El mazo de fuerza incluye dos barcos de suministros y un Submarino-tanque ("vaca-lechera"). Un buque de abastecimiento puede "reabastecer de combustible en el mar" a cualquier buque, grupo de escolta, submarino o manada de lobos del bando que corresponda. La vaca-lechera puede reabastecer únicamente a un submarino o "manada de lobos". Una carta de suministros puede reabastecer a un portaaviones, pero no a otras cartas de aviones.

Una carta de suministros puede jugarse sola o además de la carta normalmente jugada. La carta de suministros no tiene ningún valor de combate y no afectará a la batalla. Cuando se produce la batalla, el jugador que usa la carta de suministros puede repostar en el mar una carta de buque o submarino de su bando si este bando ganó la batalla. La carta que es reabastecida no tiene que ser una carta que jugada, pero tiene que ser una carta involucrada en la batalla.



La carta de suministros se descarta al final de la batalla aún cuando no se haya usado para abastecer. El jugador que haya usado la carta de suministros puede ahora, después de la batalla coger la carta que ha sido abastecida para sí, aunque no haya sido él el que la haya usado.

Si ambas cartas Alemanas de suministros se usan en la misma batalla, el jugador quien jugó la primera carta de suministros elige primero qué carta desea abastecer.



Si la carta de suministros está del lado perdedor de la batalla, la carta de suministros resulta destruida conjuntamente con las otras cartas normales de su bando.

11. RESULTADO DE LA BATALLA

Termina la batalla cuando el último jugador hace su jugada o descarta. Cuando la batalla termina, se tira un dado por cada "?" y se suman los valores de



combate de las cartas jugadas por cada lado (Aliado contra el Alemán). Se cuenta únicamente los valores de combate en las zonas declaradas (si son operaciones combinadas, se cuenta el valor de combate de todas las zonas combinadas). El lado con el valor más alto de combate gana la batalla y del otro bando quedan destruidas sus cartas.

Baza ganadora: El jugador que jugó el valor de combate más alto por el lado ganador tiene esta baza. Coloca el convoy enfrente de él boca arriba, y pone las cartas perdedoras del enemigo (excepto las cartas de "bonus" y especiales) boca abajo, debajo del convoy. Ponga las cartas del lado ganador y cualquier carta de "bonus" o especiales del lado perdedor en la pila de descarte. De esta manera, se pierden cartas en una batalla mientras quedan sobrevivientes para seguir jugando.

Ganadores Empatados en la Batalla: Si el valor de combate entre dos o más jugadores que jugaron del mismo bando que ha resultado ganador está empatado, esta baza le corresponde al ganador empatado que jugó su(s) carta(s) el primero (ver Ejemplo de Batalla en la pág. 12).

Combate Empatado entre Aliados y Alemanes: Si los valores de combate entre los dos bandos son un empate, las fuerzas envueltas en la batalla continúan luchando en unas nuevas rondas. Ponga las cartas enfrentadas bajo el convoy y pelee una nueva ronda

para el mismo convoy (el desafío está en todo lo alto).

Los jugadores llenan sus manos normalmente, y el próximo jugador/mano declarará la zona para la próxima ronda y jugará o descartará. Las cartas jugadas en la ronda previa no afectan a la batalla. Una batalla puede extenderse por una o más rondas de esta manera. La ronda subsiguiente puede pelearse en la misma o diferente zona, y un jugador puede cambiar de bando.

El ganador final gana el convoy, destruye todas las cartas normales del lado perdedor (las que se jugaron en la ronda actual así como también las que se enfrentaron en una ronda previa), y descartará las otras cartas.

Los efectos de una tormenta, Raid on St. Nazaire, 2nd Happy Time o Black Gap no se extienden de una ronda a la próxima. Las cartas enfrentadas debajo de un convoy no pueden ser víctimas del destino por las cartas jugadas en posteriores rondas de la batalla.

Si una carta de suministros está envuelta en una batalla extendida, debe esperar hasta que el resultado de la batalla se haya completado antes de usar la carta de suministros. Si la carta de suministros está del bando ganador de la batalla, el jugador que la jugó puede recuperar cualquier

buque o submarino de la batalla, aún cuando se jugara en una ronda diferente de la batalla.

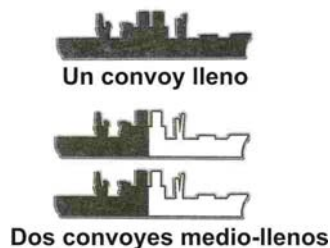
Ningún combate: Si no hay cartas en juego al final de una batalla, o si las únicas cartas en juego tienen valores de combate de "0" en la zona declarada, entonces la batalla termina y el convoy se descarta (nadie lo gana). Si las cartas enfrentadas desde una ronda previa están debajo del convoy, son puestas todas en la pila de descarte.

Ejemplo de Batalla: Es un juego de cinco jugadores, y es el Jugador **A** quien dirige. Él saca SC 42, que es un valioso convoy lleno en 1941 en el Atlántico Norte con 7 P.V. Mira su mano, elige la zona "subs" y juega la manada de lobos Markgraf. Él anuncia que ese SC 42 es una víctima de Markgraf por lo tanto, el valor de combate de Markgraf se doblará. El Jugador **B** juega Sunderland, Metric ASV Radar y Tormenta Atlántica. Inmediatamente echa un dado para la tormenta y el resultado del dado es 1. El Jugador **B** decide anular Markgraf más bien que hacer que otro jugador salte el turno, por lo tanto Markgraf se pone inmediatamente en la pila de descarte de fuerza. Esto desilusiona mucho al Jugador **A**. El Jugador **C** juega U38. El Jugador **D** juega U501 y Black Gap (el Black Gap no afecta al avión Sunderland porque se jugó anterior en la ronda). El Jugador **E** juega Grupo de Escolta 36.

Es el final de la ronda. El Jugador **E** ahora tira un dado para el "?" del valor del Grupo de Escolta 36. El resultado del dado es 4. **El lado Aliado gana 8:7.** El Jugador **B** jugó un valor anti-sub de 4 (3+1). Como jugó antes del Jugador **E** (con el mismo valor), el Jugador **B** gana el convoy. Las otras cartas, U38 y U501 se descartan.

12. TAMAÑO DE LA MANO

Los jugadores llenan sus manos al final de cada ronda. El tamaño de su mano es normalmente seis cartas, pero usted puede aumentar esto al máximo de nueve cartas por medio de ganar convoyes cargados. Por cada convoy lleno que gane, puede aumentar su mano en una carta. Por cada dos convoyes medio-llenos que haya ganado, puede aumentar su mano en una carta. Los convoyes vacíos no aumentan su mano de tamaño. El tamaño máximo permitido de su mano es de nueve, sin importar cuántos convoyes cargados haya ganado.



Cuando gane una baza, póngala frente a usted con el convoy boca arriba. De esta manera, los otros

jugadores pueden comprobar lo correcto del actual tamaño de su mano. Los otros jugadores no pueden registrar las cartas de fuerza destruidas que usted tiene bajo esos convoyes hasta el final del juego.

13. VERSIÓN PARA DOS JUGADORES

Aunque *ATLANTIC STORM* funcione mejor como un juego con múltiples jugadores, puede también ser jugado por dos. Use todo lo anteriormente expuesto con las modificaciones que se indican a continuación:

1. Una batalla ahora consiste de dos rondas de juego pero el resultado de la batalla no se decide hasta el final de la segunda ronda. Así, cada jugador consigue jugar dos veces en cada batalla. Usted puede llenar su mano hasta la capacidad permitida entre cada ronda:

El Jugador **A** coloca el convoy, indica la zona y juega o descarta

El Jugador **B** juega o descarta.

Ambos jugadores llenan sus manos.

El Jugador **A** juega o descarta.

El Jugador **B** juega o descarta.

Determine el resultado de la batalla (tirar dado para "?" y comparar los valores de combate).

Ambos jugadores llenan sus manos.

2. Trate cada una de sus jugadas por separado. Así, usted podría jugar como Aliado en una ronda y como Alemán en la próxima. Si usted jugó con el mismo bando en ambas rondas, son jugadas separadas (no suman sus valores de combate).
3. El ganador de la baza es todavía el jugador que hizo la jugada única más alta en el lado ganador. Si el resultado es empate, Aliados contra Alemanes, entonces las fuerzas se enfrentan, y la batalla continúa con el próximo jugador que dice la zona, comenzando otra ronda doble de jugada.
4. Los efectos de Raid on St. Nazaire, 2nd Happy Time o Black Gap jugado en la ronda primera durarán durante la segunda ronda. Si una tormenta se juega en la primera ronda y no golpea, pasará a la segunda ronda.



EJEMPLO DE BATALLA DE DOS JUGADORES:

El Jugador **A** dirige y saca el Convoy ONS 5, de 1943 que es un convoy vacío en el Atlántico Norte y vale 4 P.V. Mira su mano, anuncia la zona "subs" y juega B-24 Liberator con un valor anti-sub de 4. El Jugador **B** juega la manada de lobos Steinbrink. Ambos jugadores sacan una carta. El Jugador **A** juega el Grupo de Escolta B7. El Jugador **B** tiene el U-201 en su mano con un valor sub de 2, pero si utiliza esta jugada entonces el Jugador **A** tendría la mejor oportunidad de ganar. Por eso, el jugador **B** decide jugar Achatas con Centimetric ASV Radar.

Los jugadores ahora tiran un dado para "?". El jugador **B** saca con el dado 6 para Steinbrink. El

Jugador **A** saca con el dado 3 para el Grupo de Escolta B7. El lado Aliado gana 12:6, y el Jugador **B** tiene la jugada única más alta sobre el lado Aliado (3+2=5), por tanto, él gana la baza y toma el convoy y a Steinbrink como su premio.

14 REGLAS DE JUEGO AVANZADO PARA VARIOS JUGADORES.

Una vez esté cómodo con el juego básico, puede usar las siguientes reglas para agregar más tomas de decisiones a costa de que el juego dure más tiempo. Estas reglas son para varios jugadores; no deben usarse cuando participen solo dos jugadores.

Selección de Convoy: En vez de quitar 20 cartas de convoy al comienzo del juego, se utilizarán todas las 40 cartas de convoy en la pila de convoy. El jugador que va primero en la ronda, coge dos cartas de convoy. Él entonces selecciona una para la batalla y descarta la otra en una pila de descarte de convoy que se pone aparte de la pila de convoy normal. De los 40 convoyes en juego, usted aún peleará por 20, pero tendrá más elección.

Descartar la Mano: En vez de descartar una carta, puede elegir descartar su mano entera. Si hace esto, debe descartar todas sus cartas de la presente ronda. No puede retener algunas cartas mientras descarta otras.

Dividir los Despojos: El jugador que gana una baza debe compartir los despojos en vez de guardarlos todos. El ganador de la baza recoge el convoy y las cartas normales perdedoras y las distribuye entre sí mismo y cada jugador que haya jugado en el lado ganador de la ronda (en una batalla extendida, se reparte con los jugadores ganadores en la última ronda de la batalla).

Para ganar una parte de los despojos, usted debe tener una carta con un valor de combate de "1" o más en la zona declarada, sobreviviendo al final de la batalla. Si usted jugó en el lado ganador pero su valor de combate era "0", o por el golpe de una tormenta ha descartado, o su jugada se perdió como la víctima del destino, entonces no recibe una parte de los despojos.

Cada jugador del bando ganador debe recibir una carta de despojos antes de poder recibir una segunda carta de despojos (y cada uno debe recibir una segunda antes de poder recibir una tercera, etc.). El ganador de la baza no tiene que distribuir los P.V. igualmente, simplemente las cartas.

Si usted jugó una carta de destino contra una víctima, ésta no cuenta para ningún despojo al final de la batalla.

Dentro de las restricciones arriba indicadas, el ganador baza no tiene por qué cumplir ninguna de las promesas que hizo a otros jugadores con respecto a la división de despojos. Simplemente porque usted prometió la mayor parte a alguien por apoyar su bando, eso no significa que no pueda guardar la mayor parte para usted mismo y darle una porción menor cuando gane la batalla.

Ejemplo de despojos: En el ejemplo para cinco jugadores de la página 8, el jugador **B** ganó la baza. Él debe compartir los despojos con el jugador **E** quien también jugó en el lado ganador. El Jugador **B** debe dar al jugador **E** por lo menos una de las cartas

de despojo. Él decide dar el U38 (1 P.V.) y guardar el convoy y el U501 (8 P.V. en total) para sí mismo.

15 REGLAS PARA JUGARLO EN SOLITARIO

1. Se ponen los dos mazos de fuerza por separado (el de los alemanes y el de los aliados). El jugador elegirá uno de los dos bandos desde el principio hasta el final.
2. Se utilizan todos los convoyes. Cuando se acaben las cartas de los mazos de fuerza, se utilizarán los de descarte, una vez bien barajados. Se continúa así hasta luchar por el último convoy. Entonces quedará terminado el juego y podrá verse el resultado de la batalla total.
3. Cada batalla por cada convoy durará una ronda, salvo que haya empate (ver más adelante).

SECUENCIA DE JUEGO

- 1 **RESOLUCIÓN DE LA INICIATIVA.** Se tira un dado = 1-3 Iniciativa aliada, 4-6 Iniciativa alemana. Se coloca la ficha de iniciativa con el lado que corresponda hacia arriba. En las siguientes rondas se hace por turno, una vez un bando, la siguiente, el otro bando.
- 2 Se coloca el convoy.
- 3 Se cogen 4 cartas del mazo del bando que tiene la iniciativa.
- 4 Se descartan las que no proceden (por año, océano).
- 5 Se elige zona o zonas (hasta 2 combinadas). Aún puede descartarse alguna carta que no tenga factor de combate para esa zona o zonas.
- 6 Se mira si el convoy es "víctima" de alguna de las cartas en la mano (en ese caso, esa carta **dobla** su factor de combate. Si es "?" pasa a ser "??").
- 7 Se colocan las cartas que van a luchar.
- 8 Se anuncia entonces qué se va a hacer con cada carta especial, tormenta, vaca lechera, almirante, etc.
- 9 Se cogen ahora 4 cartas del otro bando.

- 10** Se descartan las que no proceden (año, océano).
- 11** Se miran las “víctimas del destino” (si es el convoy, esa carta **dobla** su factor de combate). Si es una carta enemiga (se mira en los dos bandos), la carta “víctima” va a parar al bando que tiene la carta “ganadora” como botín al final de la batalla aunque ese bando no gane esa batalla y la carta “ganadora” se descarta también al final de la batalla (no cuenta como botín para el lado ganador).
- 12** Se colocan las cartas que van a luchar.
- 13** Se soluciona ahora todas las cartas especiales, de tormenta, de almirante, vaca lechera, etc. Las cartas que resulten anuladas como consecuencia de utilizar alguna carta especial, se descartan ahora. El bando que no tiene la iniciativa aún puede descartar alguna carta que tenga factor de combate “0” para la zona o zonas convenidas.
- 14** Se tiran los dados para los factores “?” y se resuelve la batalla. Gana el lado que sume más factores de combate.
- 15** El bando ganador retira su botín para P.V. (el convoy y las cartas enemigas de combate, excepto las especiales y las de “bonus”).

EN CASO DE EMPATE. Puede darse un empate en la suma de los factores de combate o también en el caso de que ninguno de los bandos tenga cartas que utilizar en la lucha. En ese caso: Se va cogiendo **de una en una** cartas del mazo de cada bando (empezando por el que tiene la iniciativa) hasta que uno de los dos resulte vencedor.

CARTAS ESPECIALES

ALMIRANTES: Una de dos cosas:

- 1 Anula una carta enemiga.
- 2 Cambia de zona o zonas.

TORMENTA: 1 Dado = 1-3 Anula 2 cartas enemigas, 4-6 pasa la carta al enemigo que puede utilizarla de la misma manera.

VACA LECHERA: Antes de la batalla se elige una carta propia para abastecer (o proteger). Después de la batalla la carta “protegida” no pasa a ser botín de guerra aunque ese bando resulte perdedor, más bien la carta “protegida” puede participar en la próxima batalla como carta **adicional** de su bando pero solo si reúne los

requisitos de año, océano, etc. Si no es así, se descarta entonces.

RESTO DE CARTAS ESPECIALES: Anulan una carta enemiga.

