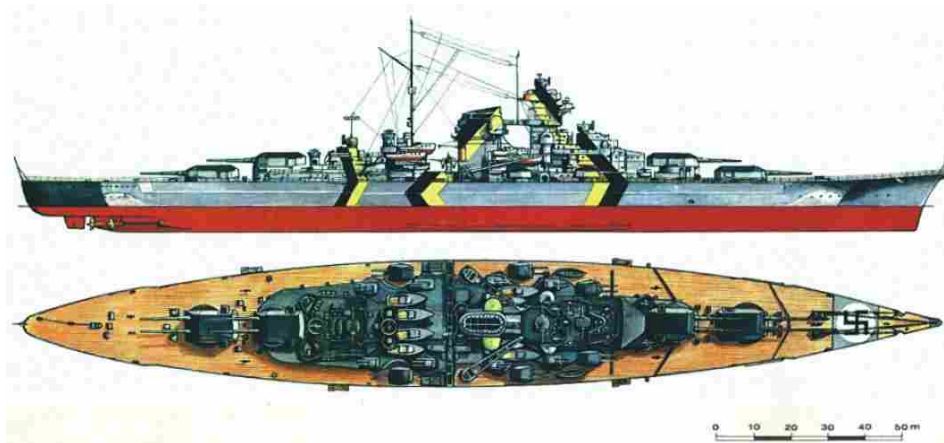
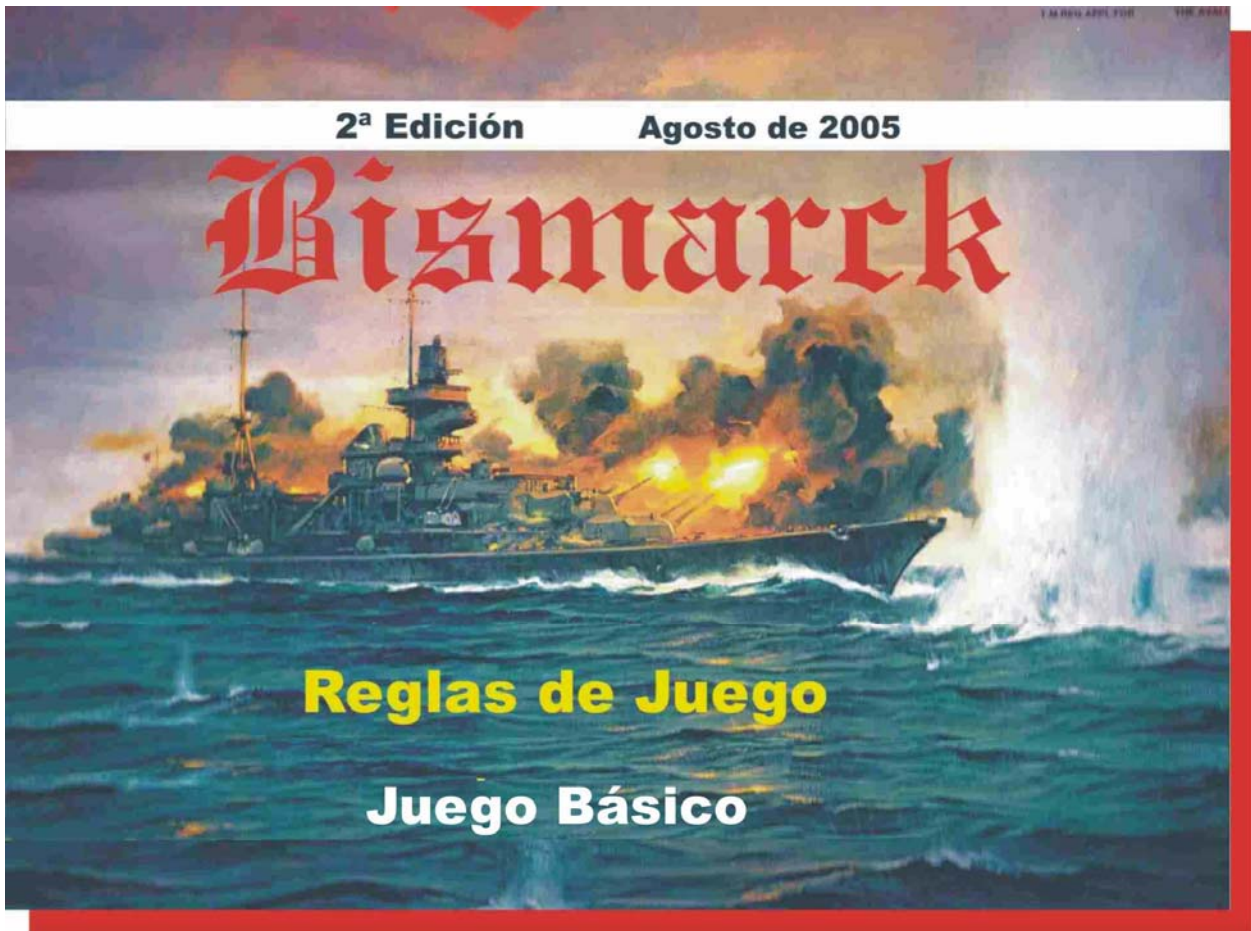




Bismarck



1.0 INTRODUCCIÓN

BISMARCK es una actualización completa del juego del mismo nombre publicado por Avalon Hill que fue publicado al principio de los años sesenta. El juego incluye ahora, sin embargo, una presentación más histórica de la campaña aunque mantiene mucho de su simplicidad y facilidad de juego anteriores. BISMARCK se compone de tres juegos de complejidad progresiva. El **Juego Básico** enfrenta al acorazado alemán *Bismarck* y al crucero pesado *Prinz*

Eugen contra el poderío de la armada británica y puede jugarse en menos de 2½ horas. El **Juego Intermedio** se amplía sobre el escenario histórico proporcionando varias órdenes alternativas de batalla que podrían haber ocurrido. El **Juego Avanzado** utiliza un sistema de combate representado por miniaturas, similar al empleado en otro juego de Avalon Hill, "JUTLAND", para presentar lo último en tácticas de combate naval. Los jugadores deberían jugar cada juego en el orden presentado puesto que es el método más fácil de asimilar el sistema de juego.



1.1 Fondo Histórico

Al anochecer del 21 de Mayo de 1941, el acorazado alemán *Bismarck*, acompañado por el crucero pesado *Prinz Eugen* salió sigilosamente de su base noruega de Bergen para dar comienzo a uno de los capítulos más dramáticos de la historia naval. Sus órdenes: limpiar el Atlántico de buques mercantes aliados. El éxito significaría el aislamiento y la eventual derrota de Gran Bretaña. La derrota significaría la pérdida del único acorazado operacional de Alemania y un retraso indefinido al horario estratégico de la Kriegsmarine.

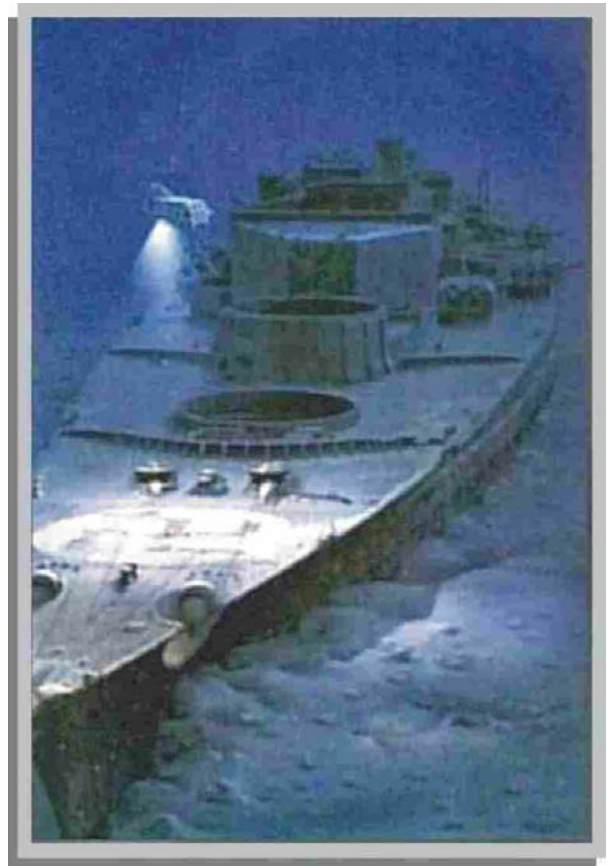
El éxito de la operación dependía de la habilidad del *Bismarck* de esquivar a las fuerzas aéreas británicas y a la pantalla de búsqueda naval que se extendía desde Gran Bretaña hasta Groenlandia. Una vez fuera, en la enorme extensión del Atlántico, sería difícil para los Británicos el mantener sus patrullas ofensivas de búsqueda con la fuerza suficiente para derrotarla.

Aprovechando el mal tiempo en las regiones árticas, el *Bismarck* y el *Prinz Eugen* navegaron al norte de Islandia y por los Estrechos de Dinamarca entre Islandia y Groenlandia. Al pasar, el *Bismarck* fue descubierto por los cruceros británicos *Suffolk* y *Norfolk*, quienes radiaron inmediatamente la posición del *Bismarck*. Temprano a la mañana siguiente, los acorazados británicos *Hood* y *Prince of Wales*, guiándose por las señales de radio, los interceptaron. En una de las batallas navales más famosas de la historia, el *Bismarck* hizo saltar por los aires al *Hood* y dañó al *Prince of Wales* que entonces rápidamente se retiró fuera de servicio. Aunque la victoria era grande, el *Bismarck* aún estaba en peligro mientras los dos cruceros británicos se mantuvieron en contacto. Los barcos británicos se acercaban desde todas las direcciones y solo era cuestión de horas el que se reanudara la batalla.

El Almirante Ludjens, el Comandante alemán decidió que la operación era demasiado arriesgada para continuar con ella y ordenó un cambio de rumbo de modo que el *Bismarck* volviera hacia atrás al puerto francés de Brest mientras que el *Prinz Eugen* debía mantener el rumbo original y proseguir con la misión. Este movimiento cogió totalmente por sorpresa a los británicos por lo que el *Bismarck* pudo sacudirse de encima a sus perseguidores siguiendo su rumbo hacia Francia sin ser detectado cuando fue enviado un desafortunado mensaje de radio de Ludjens a Alemania detallando la victoria de la mañana anterior. Los británicos captaron la fuente de la señal y la persecución fue reanudada. El salto que había dado el *Bismarck* significaba que el portaaviones *Ark Royal* era todo lo que había entre él y la salvación. Dos ataques aéreos fueron lanzados desde ese portaaviones con la esperanza de detener al

Bismarck. Un golpe afortunado dañó el timón del *Bismarck* forzándole a reducir la velocidad. Esto era exactamente lo que los británicos necesitaban. Al día siguiente, temprano, los acorazados *King George V* y *Rodney* alcanzaron al *Bismarck* mientras su tripulación estaba intentando reparar la avería en vano. Con esta desventaja y en las condiciones en que se encontraba, el *Bismarck* estaba condenado a ser derrotado. A pesar de estar disparándole durante casi dos horas, los acorazados británicos eran incapaces de hundirlo, aunque habían puesto fuera de combate todos sus cañones. Finalmente fue necesaria la utilización de torpedos para enviar al poderoso *Bismarck* al fondo del mar.

El juego BISMARCK reconstruye esta operación con todo detalle. Cada jugador o bando controla el orden de batalla británico o alemán tal y como se desarrolló en la realidad. El jugador alemán intenta abrir paso en el Atlántico al *Bismarck* y al *Prinz Eugen* y ganar Puntos de Victoria hundiendo a los convoyes y barcos enemigos. El jugador británico debe utilizar su superioridad para localizar, arrinconar y hundir al *Bismarck*.



El *Bismarck* en el fondo del mar



JUEGO BÁSICO

1.2 Breve sinopsis del juego

El Juego Básico se juega por turnos, representando cada uno de ellos cuatro horas reales. En cada turno, ambos jugadores mueven en secreto cualquiera o todos sus barcos y unidades aéreas bajo su mando en el Tablero de Búsqueda. Cada jugador entonces puede dirigir la atención a zonas en las que tiene naves buscadoras y/o unidades aéreas en un esfuerzo por localizar los barcos del opositor. Si una unidad aérea localiza un barco enemigo en su zona, puede lanzar un ataque aéreo. Si se descubren barcos adversarios en la misma zona, pueden proceder a combatir en el Tablero de Batalla. Los barcos se disparan simultáneamente y los daños se registran en el BLOC DE REGISTRO DE IMPACTOS. El juego continúa hasta que el *Bismarck* regresa a puerto, es hundido o cuando se acaba el tiempo. El jugador que haya conseguido más Puntos de Victoria, gana el juego.

2.0 COMPONENTES

2.1 Inventario de partes

1. Caja de Juego y Tapa.
2. Dos Tableros de Búsqueda idénticos.
3. Un Tablero de Batalla.
4. Una hoja de fichas troqueladas.
5. Un juego de 6 Cartas de Ayuda al Jugador.
6. Dos Telémetros e Indicadores de Maniobras de Combate.
7. Un Bloc de Registro de Impactos.
8. Dos dados (uno blanco y otro de color).
9. Un manual de Reglas.

2.2 Tablero de Búsqueda

Hay dos Tableros de Búsqueda idénticos, (uno para cada jugador) en el juego. Cada jugador utilizará su Tablero de Búsqueda para maniobrar sus buques y unidades aéreas, intentando localizar a los barcos y convoyes enemigos. Todos los movimientos y localización de las unidades en el Tablero de Búsqueda deben ser ocultados de la vista de su adversario. Los jugadores pueden optar por poner la mitad de la caja verticalmente entre los dos tableros (poniendo un tablero encima de la tapa de la caja para mantenerlo en su sitio) o poner cada tablero en lugares diferentes para lograr eso.

En cada Tablero de Búsqueda está impreso un mapa del Atlántico Norte donde se desarrolló la operación Bismarck. El mapa está dividido en "Zonas" cuadradas. Cada "Zona" tiene aproximadamente 90 millas de longitud. Los barcos solo pueden entrar o moverse por las Zonas que contienen una rejilla de coordenadas (EXCEPCIÓN: Ver CARTA DE EFECTOS DEL TERRENO). Las unidades aéreas pueden entrar en Zonas con o sin una red de coordenadas. Ninguna unidad puede entrar en una parte del mapa que no tenga una Zona. Las Zonas parciales que tengan una red de coordenadas (y la base aérea de Burdeos) a lo largo del borde del Tablero y a lo largo de algunos bordes de tierra se consideran y se utilizan como Zonas normales. Las Zonas parciales sin una red de coordenadas salvo Burdeos no pueden ser entradas por ninguna unidad.

Cada red de coordenadas se compone de una letra y uno o dos dígitos. Se utilizan para identificar a esa Zona en particular y establecer las Zonas en las que pueden entrar los barcos. Todos los rasgos significativos del mapa del Tablero de Búsqueda están identificados en la Carta de Efectos del Terreno impresa en la última hoja de este Manual.

2.3 Tablero de Batalla

Durante el procedimiento de búsqueda, cuando se descubren barcos enemigos en la misma Zona del Tablero de Búsqueda, el juego puede revertir al Tablero de Batalla donde se resolverá el combate barco a barco. Al comienzo de cualquier batalla, los barcos defensores se sitúan en el hexágono central (denominado de ahora en adelante como hex). Los barcos atacantes se sitúan en cualquiera de los hexágonos exteriores a lo largo de cualquier borde determinado al azar por medio de una tirada del dado.

2.4 Fichas de unidad y marcadores

En el juego se incluye una hoja de fichas troqueladas que representan todos los barcos de guerra más importantes y las unidades aéreas que participaron en la campaña, además de algunos barcos opcionales que podrían haber estado involucrados. También se incluyen diferentes tipos de fichas marcadoras para ser usadas como ayudas. Hay suficientes fichas y marcadores para el Juego Básico y el Avanzado. Algunas de las reglas opcionales del Juego Intermedio requieren que los jugadores provean sus propias fichas. Únicamente aquellas fichas de barcos y unidades aéreas que figuran en la CARTA DE ORDEN DE APARICIÓN DEL JUEGO BÁSICO de cada jugador y los marcadores listados a continuación se utilizarán en el Juego Básico. Todos los demás deberán ser situados aparte. Su uso se explicará en el juego en que deben ser incluidos.



2.41 Identificación de los marcadores

2.411 Fichas de barcos y aviones en el Tablero de Búsqueda



Ficha de barco



Unidad aérea torpedera



Flotilla de destructores



Unidad de bombardero en picado



Ficha de submarino



Unidad aérea de caza

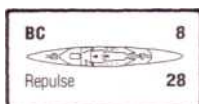


Unidad aérea de reconocimiento de Largo Alcance (LR recon)



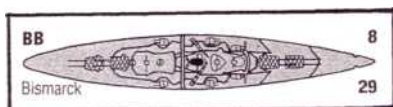
Unidad aérea de Bombardero de Nivel

2.412 Fichas Tácticas de barcos



NOTA: No hay fichas tácticas para submarinos o destructores.

2.413 Fichas Tácticas Avanzadas de barcos (Usadas solo en el Juego Avanzado)



NOTA: Todas las fichas tienen una raya blanca sobre un fondo azul. No hay Fichas Tácticas Avanzadas para submarinos o destructores.

2.414 Marcadores



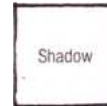
Visibilidad



Tiempo



Unidad aérea vuelve a la base



Sombra (perseguidor)



Posición



Unidad Naval volviendo a la base (Usado también para Agrupación de Fuerzas)



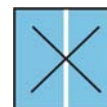
Agrupación de Fuerzas



Número



Escolta de Convoy



Cuadrante

2.42 Fichas de barcos

Cada barco tiene una ficha de la mitad de su tamaño (fichas pequeñas) que lo representa en el Tablero de Búsqueda. En esta ficha se halla impresa información que se necesita para jugar.

Anverso de la ficha
modo movimiento

Reverso de la ficha
modo patrulla





2.421 Nacionalidad:

	Anverso de la ficha	Reverso de la ficha
Alemania	Letras doradas sobre fondo negro	Letras negras sobre fondo dorado
Gran Bretaña	Letras blancas sobre fondo rojo	Letras rojas sobre fondo blanco
Francia (no se usa en el Juego Básico)	Letras blancas sobre fondo azul	Letras azules sobre fondo blanco
U. S. A. (no se usa en el Juego Básico)	Letras blancas sobre fondo verde	Letras verdes sobre fondo blanco

2.422 Tipo general de barco

Acorazado

- BB – Acorazado
- BC – Crucero de Batalla
- PB – Acorazado de bolsillo (más conocido como Crucero Acorazado)

Crucero

- CA – Crucero Pesado
- CL – Crucero Ligero

Portaaviones

- CV – Portaaviones

Destructor

DD o CT – Destructor. (CT es la abreviatura que corresponde al Contra Torpedero, un destructor francés muy rápido, no utilizado en el Juego Básico).

Submarino

SS o UB – Submarino (UB es la abreviatura que corresponde a U-Boat, no utilizado en el Juego Básico).

2.423 Modos de Movimiento y de Patrulla

Cuando la ficha está por su lado anverso, el barco está en movimiento. Cuando está por el reverso, el barco está patrullando. El barco que esté en modo de movimiento, puede ir a su máxima velocidad. El barco que está patrullando no se puede mover, pero tiene una mayor capacidad de búsqueda. Los portaaviones no patrullan.

2.424 Fuerzas de Búsqueda

Los números a la izquierda indican la Fuerza de Búsqueda durante los turnos diurnos. Los números a la derecha muestran la Fuerza de Búsqueda durante los turnos nocturnos.

2.425 Nombre

El nombre del barco.

2.426 Valor de Evasión

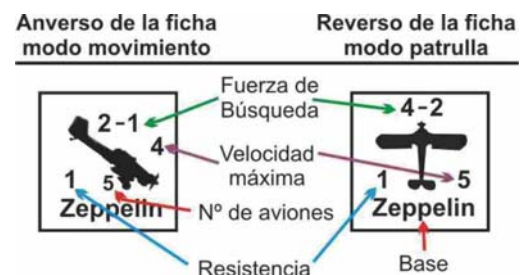
La velocidad máxima de un barco en nudos. En el Tablero de Búsqueda, el Valor de Evasión se utiliza para determinar si una nave puede escapar de un barco perseguidor.

2.427 Velocidad máxima

La mayor cantidad de zonas que un barco puede recorrer en un turno. Ningún barco tiene una velocidad mayor a dos.

2.43 Fichas de unidades aéreas

Existen dos tipos de fichas de unidades aéreas utilizadas en el Juego Básico: Unidad aérea de reconocimiento de gran alcance y el bombardero. Las fichas de bombarderos se dividen en dos sub-tipos: Bombarderos de Nivel y Torpederos. La silueta en el anverso de la ficha indica el tipo de unidad aérea que representa.









2.431 Nacionalidad:

	Anverso de la ficha	Reverso de la ficha
Alemania	Letras negras sobre fondo gris azulado	Letras gris azulado sobre fondo blanco
Gran Bretaña	Letras negras sobre fondo marrón	Letras marrones sobre fondo blanco



2.432 Todas las unidades aéreas de bombarderos utilizadas en el Juego Básico tienen la silueta de Bombardero de Nivel o de Torpedero en la parte delantera de la ficha y cualquiera de las siluetas de reconocimiento o nada en la parte de atrás.

-  - Reconocimiento con Base en tierra
-  - Reconocimiento con Base en barco
-  - Torpedero
-  - Bombardero de Nivel
-  - Bombardero en Picado
-  - Caza

2.433 Todas las unidades aéreas denominadas LR tienen en su ficha la silueta de Reconocimiento con Base en Tierra y la palabra "Patrulla" (Patrol) escrita en el anverso.

2.434 Modo. Todas las unidades aéreas de Reconocimiento LR tienen un modo de Movimiento y otro de Patrulla. Cuando la ficha está por su lado principal, la unidad aérea LR está en modo de Movimiento. Cuando la ficha está por su lado contrario, la unidad aérea LR está de patrulla. Igual que las fichas de los barcos, las unidades aéreas LR que patrullan tienen una velocidad máxima reducida, pero una mayor capacidad de búsqueda.

Las unidades aéreas de bombarderos tienen un modo de Ataque y otro de Reconocimiento. (EXCEPCIÓN: Las unidades alemanas de Bombarderos de Nivel no tienen modalidad de Reconocimiento). Cuando la cara principal de la ficha está boca arriba, la unidad de bombardero está en modo de Ataque. Puede atacar a cualquier barco enemigo que haya localizado en la Zona donde se halla. Cuando la parte de atrás de la ficha esté boca arriba, la unidad de bombardero está en modo de Reconocimiento. Tiene una mayor Resistencia, una mayor capacidad de Velocidad y Búsqueda, pero no puede dar comienzo a un ataque aéreo. Las unidades aéreas LR no pueden efectuar nunca ataques aéreos.

2.435 Fuerza de Búsqueda. Idénticas en función a la Fuerza de Búsqueda de los barcos.

2.436 Resistencia. Representa el número de turnos que puede permanecer en el aire una unidad aérea.

2.437 Máxima Velocidad. Representa el número máximo de Zonas que puede recorrer una unidad aérea en un turno.

2.438 Base. Posición desde la cual opera una unidad aérea. (Tanto portaaviones como una base en tierra).

2.439 Nº de aparatos en vuelo. Este valor solo se utilizará para el Juego Intermedio, siendo ignorado en el Juego Básico.

2.5 Información de los marcadores en el Tablero de Búsqueda

Estos marcadores se han provisto como ayuda para identificar la posición o la misión de los barcos en el Tablero de Búsqueda y tan solo se utilizan en dicho Tablero de Búsqueda.

2.51 Convoy. Dos acorazados británicos son destinados como escolta del convoy al comienzo del juego. Un marcador de "Convoy" se coloca encima de los barcos para marcar su misión especial. La flecha indica en qué dirección se desplaza el convoy.

2.52 Agrupación de Fuerzas (Task Force). Los barcos que se muevan y entren en combate como una sola fuerza, deben ser agrupados en una Agrupación de Fuerzas. Se utiliza un marcador de Agrupación de Fuerzas para identificar a esa Agrupación de Fuerzas en el Tablero de Búsqueda.

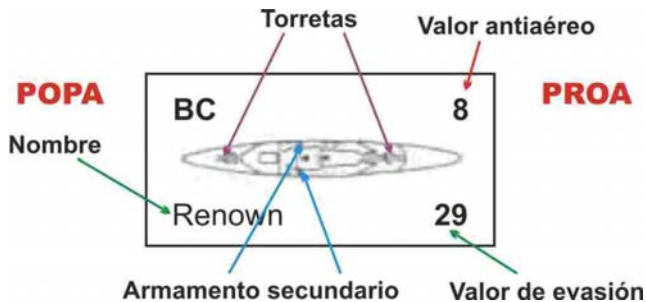
2.53 Persecución. Un marcador de Persecución se utiliza para recordar a los jugadores qué barcos del Tablero de Búsqueda son perseguidos. Se coloca un marcador en la Zona en la que se encuentren los barcos perseguidos.

2.54 Posición. Estas fichas ayudan a rastrear la posición de los barcos enemigos que han sido localizados tras la búsqueda. El tipo de símbolo impreso en la ficha de Posición indica el tipo de barco localizado. Dada la gran variedad de tipos de barcos que se incluyen en el juego, solo se han provisto un número limitado de fichas de posición. Si los jugadores necesitan más fichas de posición, podrán hacérselas ellos mismos o utilizar otro tipo de marcadores utilizados en el Juego Intermedio o Avanzado. Los marcadores de números son preferibles. Simplemente escriba el tipo de barco que está rastreándose en el marcador.



2.6 Información de los marcadores en el Tablero de Batalla

Usados solo en el Tablero de Batalla. Estas fichas han sido especialmente diseñadas para encajar exactamente en los hexágonos del Tablero de Batalla.



2.61 Valor Antiaéreo. No se utiliza en el Juego Básico.

2.62 Valor de Evasión. El mismo Valor que en la ficha de barco en el Tablero de Búsqueda. En el Tablero de Batalla, el Valor de Evasión determina la habilidad del barco para escabullirse del combate.

2.63 Nombre. Nombre del barco.

2.64 Torretas y Armamento Secundario. Indica la posición de esa sección de cañones en la ficha del barco.

2.7 Información de los marcadores de Ayuda al Jugador

Usados en la Carta de Ayuda al Jugador para guardar registro del tiempo, la resistencia de los barcos y aviones o la visibilidad.

2.8 Materiales de Ayuda al Jugador

2.81 Cada jugador recibe una Carta de Ayuda al Jugador que corresponda con la nacionalidad del bando con el que está jugando. En la Carta se indica el Orden de Batalla, el Registro del Tiempo y las Tablas de Visibilidad. También recibe las Tablas del Juego Básico que contienen las Tablas de Búsqueda y Persecución. La colocación óptima de esta Carta es arriba a la derecha de la tapa de la caja entre los Tableros de Búsqueda.

2.82 El Bloc de Registro de Impactos

El Bloc de Registro de Impactos se usa para guardar registro del daño y de las salvas disponibles para cada barco. Tan solo la parte del Bloc de Registro de Impactos llamada "Bloc de Registro de Impactos del Bismarck" se utiliza en el Juego Básico.

2.83 Telémetro e Indicador de Maniobras de Combate

Estos instrumentos solo se utilizan en el Juego Avanzado.

3.0 PREPARACIÓN PARA JUGAR

Ambos jugadores deciden qué nivel van a jugar. Se aconseja que se familiaricen primero con el Juego Básico, antes de aventurarse con los juegos más avanzados. Cada jugador coge una Carta de Ayuda con el "Juego Básico" boca arriba y la coloca en un sitio apropiado donde no le vea su rival. No debe permitírsele al otro jugador ver la Carta durante todo el juego. Los jugadores ponen también su Carta de Tablas del Juego Básico en un lugar apropiado. Ambos jugadores cogen también sus fichas de barcos y aviones que van a utilizar y las colocan en el Tablero de Búsqueda según se detalla por el orden de aparición. Solo los barcos y unidades aéreas que estén enumerados en la lista por orden de aparición del Juego Básico, serán utilizados en este juego. El resto de las fichas serán utilizadas en las versiones más avanzadas. Una ficha del Tablero de Batalla por cada acorazado, crucero y portaaviones también es sacado fuera y dejado a un lado con el Tablero de Batalla para ser usado en combate naval o aéreo. Cada jugador coge una hoja del Bloc de Registro de Impactos. El juego comienza.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

El Bismarck se juega por turnos. Cada turno se divide en varias fases que deberán ser realizadas según la secuencia explicada a continuación.

4.1 Fase de Disponibilidad de unidades. El jugador británico coloca en el Tablero de Búsqueda cualquier barco que pueda entrar en juego en el presente turno. Las unidades aéreas disponibles desde la Zona de descanso y reacondicionadas en el presente turno, podrán volver a su base.



4.2 Fase de Visibilidad. El jugador alemán determina las condiciones de visibilidad para el presente turno. Los barcos pueden entrar o separarse de la Agrupación de Fuerzas o Convoy en esta fase.

4.3 Fase de Determinación de Persecución. Cada uno de los jugadores podrá elegir una unidad aérea o barco en la misma Zona en la que se encuentre un barco enemigo localizado para poder perseguirlo. El barco deberá tener el mismo o mayor Valor de Evasión que el barco al que está intentando perseguir. Todos los barcos asignados a perseguir deberán moverse en esta fase. La Tabla de Persecución se utiliza entonces para determinar el éxito de la tentativa de persecución.

4.4 Fase de Movimiento Aéreo. Todas las unidades aéreas pueden moverse a su máxima velocidad. Las unidades aéreas que deben volver a la base se retiran del Tablero de Búsqueda y se colocan en la Casilla de Registro de Tiempo para volver después de un tiempo de descanso y reacondicionamiento.

4.5 Fase de Movimiento de Barcos. Todos los barcos que estén en juego y que no se hayan movido en la Fase de Determinación de Persecución, pueden moverse a su máxima velocidad.

4.6 Fase de Búsqueda. Cada jugador puede buscar en cada Zona en la que tenga suficiente capacidad de búsqueda según determine el nivel de visibilidad para el presente turno.

4.7 Fase de Ataque Aéreo. Una unidad aérea en Modo de Ataque y en la misma Zona que un barco enemigo localizado, puede efectuar un ataque aéreo contra dicho barco. Las unidades aéreas que volaron desde la base en ese turno y les quede aún movimiento que efectuar, pueden volver a la base después de haber resuelto el combate.

4.8 Fase de Combate Naval. Si ambos jugadores tienen uno o más barcos situados en la misma zona, pueden efectuar el combate entre estos barcos en el Tablero de Batalla, si uno u otro jugador lo desean.

4.9 Fase de Oportunidad. El jugador británico tira 2D y consulta la Tabla de Oportunidad para determinar si el *Bismarck* y/o el *Prinz Eugen* localizan un convoy o son ellos mismos localizados por la búsqueda general. Al final de la Fase de Oportunidad, cada jugador mueve su marcador de

turno al próximo turno en la casilla de registro del tiempo. Esta secuencia de fases se seguirá en cada turno.

5.0 ACTIVIDAD DE LOS BARCOS EN EL TABLERO DE BÚSQUEDA

5.1 Movimiento de Barco

5.11 Cada jugador podrá mover en su turno todas, algunas o ninguna de sus fichas de barcos en el Tablero de Búsqueda. No es obligatorio mover alguno de sus barcos en un turno.

5.12 Un Crucero podrá moverse hasta dos Zonas en cada turno.

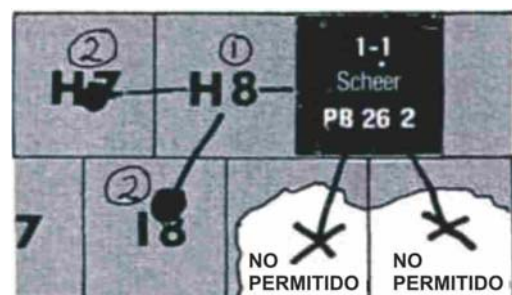
5.13 Un Acorazado o un Portaaviones con una velocidad máxima de "2" podrá moverse dos Zonas en turnos no consecutivos. Deberá alternar turnos en los que se mueva dos Zonas con turnos en los que mueva menos de dos Zonas.

5.14 Un Acorazado con una velocidad máxima de "1" (ya sea el *Rodney*, *Ramillies* o el *Revenge*), podrán moverse una Zona por cada turno.

5.15 Todos los movimientos efectuados por los Acorazados o los Portaaviones están sujetos a las limitaciones de combustible (ver sección 5.2). La velocidad máxima de cualquier nave puede reducirse debido al daño de la batalla.

5.16 Un barco puede moverse a menos de su velocidad máxima o nada. No está obligado a moverse.

5.17 Cuando haya movimientos, todas las Zonas en las que se entre deben estar adyacentes a las Zonas de las que se salga. Una ficha de barco no podrá entrar en una Zona en la que no haya una red de coordenadas. Hay varias excepciones que son enumeradas en la "Clave de Efectos del Terreno".





5.18 Hay algunas restricciones de entrada y salida en ciertos puertos que impiden a una nave moverse a ciertas Zonas adyacentes. Estas restricciones se detallan en la *“Clave de Efectos del Terreno”*. Los barcos alemanes no pueden entrar en la Zona del Mar de Irlanda (estas Zonas tienen red de coordenadas negras en lugar de blancas). Tampoco pueden los barcos alemanes entrar en una Zona que tenga puertos británicos. Por lo demás, un barco puede entrar en una Zona adyacente a la que ocupa siempre y cuando ésta tenga una red de coordenadas.

5.19 Cualquier número de barcos pueden entrar y/o ocupar la misma Zona sin cometer ninguna falta. Un barco no puede salirse del Tablero de Búsqueda.

5.2 Asignación de combustible para Acorazados y Portaaviones

5.21 En el Juego Básico, los Cruceros están exentos de cualquier gasto de combustible. Pueden moverse dos zonas en cualquier turno sin penalización. Un Acorazado o un Portaaviones con una velocidad máxima de “2”, debe gastar un factor de combustible en cada turno en que se mueva 2 Zonas.

5.22 Mientras un Acorazado o un Portaaviones con una velocidad máxima de “2” tenga por lo menos un factor de combustible, puede mover una Zona en cada turno sin el menor gasto de combustible.

5.23 Cuando un Acorazado o un Portaaviones gasta todos los factores de combustible disponibles, no podrá moverse normalmente y de allí en adelante deberá entonces hacer uso de su movimiento de emergencia.

5.24 Los barcos que efectúan un movimiento de emergencia, podrán moverse una Zona cada dos turnos. Estos turnos alternos son los denominados “C” en la Casilla de Registro del Tiempo. Los barcos en movimiento de emergencia no pueden moverse en un turno que no tenga impresa la letra “C”.

5.25 Un Acorazado con una velocidad máxima de “1” gasta un factor de combustible solo si mueve una Zona en un turno no etiquetado “C”. Una vez que gasta todo el combustible disponible, solo podrá moverse con movimiento de emergencia.

5.26 Cada jugador anota su gasto de combustible marcando un recuadro en la Sección de Combustible en la Hoja del Bloc de Registro de Impactos según el nombre del barco por cada factor de combustible

gastado. Con el fin de asegurar que los rápidos Acorazados y Portaaviones no gasten combustible moviendo dos Zonas en dos turnos seguidos, se sugiere que el jugador anote el número de turno en el recuadro de gasto de combustible. Bajo ninguna circunstancia podrá un Acorazado o un Portaaviones mover dos zonas en dos turnos consecutivos.

5.27 Un barco cuya velocidad ha sido reducida por daños de combate todavía conserva su velocidad máxima original en lo que respecta al gasto de combustible. EJEMPLO: Como resultado de un daño en combate, la velocidad del *Bismarck* ha sido reducida a un máximo de una Zona por turno. No tiene que gastar un factor de combustible cada vez que mueva una Zona en un turno que no sea “C” como lo haría el *“Rodney”*. Para fines de gasto de combustible se considera que tiene una velocidad máxima de “2”, aunque ya no pueda mover dos Zonas por turno.

5.28 Bonificación Alemana. En el primer turno de juego, cada barco alemán puede mover tres Zonas sin gasto alguno de combustible o cada barco alemán puede mover cuatro Zonas con el gasto de un factor de combustible, o bien cada barco puede mover cinco Zonas con el gasto de dos factores de combustible. Los turnos posteriores se jugarán normalmente. Todos los barcos alemanes no tienen la obligación de usar la misma bonificación.

5.29 Los Portaaviones no pueden mover dos Zonas en el turno en el que lancen unidades aéreas.

5.3 Patrullas de barcos

5.31 Todos los barcos, a excepción de los Portaaviones tienen la capacidad de patrullar. El patrullar permite a los barcos tener una mayor fuerza de búsqueda cuando estén buscando a los barcos enemigos. Patrullando también mejoran las posibilidades de que el *Bismarck* o el *Prinz Eugen* localicen un convoy.

5.32 Un barco puede cambiar al modo de patrulla o viceversa en cada turno. Cualquier cambio debe efectuarse antes de que el barco se mueva (EXCEPCIÓN: 8.24).

5.33 Un barco no puede moverse en absoluto mientras esté patrullando. Solo podrá moverse cuando esté en modo de Movimiento.

5.34 Un barco que está de patrulla, lo está únicamente si el modo de Patrulla de su ficha está boca arriba.



5.4 Agrupación de Fuerzas (Task Force)

5.41 Uno u otro jugador puede combinar dos o más de sus barcos, si ocupan la misma Zona en una Agrupación de Fuerzas en la Fase de Visibilidad. No hay ningún límite en cuanto al número de barcos que pueden estar en la misma Agrupación de Fuerzas.

5.42 Los barcos que entran en una Agrupación de Fuerzas tienen la ventaja de que pueden iniciar el combate contra los barcos enemigos como un grupo individual. Si varios barcos están en la misma Zona con barcos enemigos pero sin estar en una Agrupación, solo un barco podrá iniciar el combate. Los otros barcos en la misma Zona podrán añadirse o no al combate más tarde.

5.43 Todas las fichas de barcos que operan en una Agrupación serán quitadas del Tablero de Búsqueda y serán reemplazadas por una ficha numerada de Agrupación de Fuerzas. Las fichas de barcos se colocarán en el recuadro de Agrupación de Fuerzas en la Carta de Ayuda al Jugador correspondiente que coincida con el número de la ficha de la Agrupación de Fuerzas. No hay límite para el número de Agrupaciones de Fuerzas que quiera organizar el jugador británico. Si acaba las fichas, podrá utilizar las fichas RTB.

5.44 La ficha de Agrupación de Fuerzas se moverá durante la Fase de Movimiento de barcos. La ficha de Agrupación de Fuerzas utilizará la velocidad máxima del barco más lento de la Agrupación. El movimiento de la ficha de Agrupación de Fuerzas constituye el movimiento de todos los barcos de dicha Agrupación. El gasto de combustible de una Agrupación se determina individualmente para cada barco. Los barcos podrán salirse de la Agrupación solamente en la Fase de Visibilidad, antes de que otros barcos empiecen a moverse. El jugador tendrá plena libertad para combinar los barcos en la Agrupación si están en la misma Zona.

5.45 Una Agrupación de Fuerzas puede patrullar con la misma Fuerza de Búsqueda que cualquier barco de la Agrupación. Girar la ficha de la Agrupación a su lado blanco para indicar que está patrullando.

6.0 ACTIVIDAD DE LAS UNIDADES AÉREAS EN EL TABLERO DE BÚSQUEDA

6.1 Movimiento de las unidades aéreas

6.11 Cada jugador podrá mover en su turno todas, algunas o ninguna de sus fichas de unidades aéreas. La unidad aérea puede entrar o pasar a través de cualquier zona del mapa (EXCEPCIÓN 6.12).

6.12 Ninguna unidad aérea alemana puede moverse a través de dos zonas consecutivas que contienen una parte de Gran Bretaña. Las unidades aéreas alemanas pueden volar a través de Irlanda (Eire).

6.13 En un turno, una unidad aérea puede mover cualquier número de zonas consecutivas en cualquier dirección o combinación de direcciones hasta la velocidad máxima impresa sobre el lado de la ficha que está boca arriba. La velocidad máxima de una unidad aérea puede cambiar dependiendo del modo en el que está circulando la unidad aérea.

6.14 Cualquier número de unidades aéreas puede entrar o atravesar la misma zona. El movimiento de unidades aéreas no tiene ningún efecto en el movimiento de los barcos y viceversa. Las unidades aéreas no pueden abandonar el mapa de búsqueda.

6.2 Resistencia Aérea

6.21 Cada unidad aérea tiene un valor de resistencia que indica el número máximo de turnos que puede mantenerse en el aire. Una unidad aérea puede permanecer en el aire menos turnos que los permitidos por su valor de resistencia, pero nunca puede permanecer en el aire más turnos que los permitidos por su valor de resistencia. Si una unidad aérea no puede volver a su base por haber agotado el último turno de su resistencia, es eliminada del juego y se conceden dos puntos de victoria al oponente por su pérdida. Un jugador no puede decidir volar cualquier unidad aérea más allá de su resistencia aunque acepte la pérdida de puntos de victoria.

6.22 Para calcular la resistencia, cuenta el turno en el que una unidad aérea abandona la base y el turno en el que vuelve a la base como turnos de estar en el aire. Por ejemplo, una unidad aérea con una velocidad máxima de '6' y una resistencia de '2' puede volar cualquier número de zonas hasta seis de su base en un turno, pero debe volver a aquella base en el siguiente turno. El movimiento no usado no puede ser guardado de un turno al siguiente.



6.23 Algunas unidades aéreas tienen una resistencia de un turno. Estas unidades aéreas deben despegar y aterrizar en el mismo turno. Tal unidad aérea debe despegar de su base en la fase de movimiento aéreo y volver a la base al final de la fase de ataque aéreo del mismo turno. Su movimiento total en ambas fases no puede exceder su velocidad máxima. Por ejemplo, una unidad aérea de bombardero torpedero con una velocidad máxima de '5' y una resistencia de '1', vuela dos zonas desde el *Ark Royal* durante la fase de movimiento aéreo, lanza un ataque con torpedos durante la fase de ataque aéreo y vuelve tres zonas hasta el *Ark Royal*, que se ha alejado una zona durante su movimiento, al final de la fase de ataque aéreo. Los jugadores también tienen la opción de volar unidades aéreas con una resistencia mayor que 1 por solamente un turno.

6.24 Se han incluido marcadores de Resistencia de Unidades Aéreas como una ayuda en el rastreo del número de turnos que unidades aéreas de recon LR (éstas tienen mayor resistencia) pueden permanecer en el aire. Cuando una unidad aérea de recon LR vuela desde su base, el correspondiente marcador de '*Return to Base*' (Volver a la Base) es colocado en la casilla de registro de tiempo en el turno en el que la unidad debe volver a la base.

6.3 Reconocimiento y Patrulla

6.31 Las unidades aéreas de Bombarderos británicos tienen tanto el modo de reconocimiento como el de ataque. Cada vez que una unidad aérea de bombardero británica salga de su base, el jugador británico debe decidir en cual de los dos modos operará para su entera misión en el aire. Una vez en el aire, el modo de una unidad de bombardero británica no puede ser cambiada. El modo en el que está operando se indica poniendo ese lado de la ficha boca arriba. Solo las unidades aéreas de bombardero en el modo de ataque pueden lanzar un ataque aéreo. Las unidades aéreas de bombardero británicas, en el modo de reconocimiento, tienen una capacidad de búsqueda y de velocidad mejoradas, pero no pueden lanzar un ataque aéreo.

6.32 Las unidades aéreas de recon LR nunca pueden lanzar un ataque aéreo. En lugar de un modo de ataque, tienen un modo de patrulla. Como en la patrulla de los barcos, una unidad aérea de recon LR puede cambiarse a o del modo de patrulla en alguno o en cada turno que está en el aire colocando el lado apropiado de la ficha boca arriba. Cualquier cambio a o del modo de patrulla debe ser hecho antes de que la unidad se mueva durante ese turno.

6.33 *NOTA:* Mientras está en el modo de patrulla, la velocidad máxima de la unidad aérea de recon LR se reduce a '2', pero su capacidad de búsqueda resulta aumentada.

6.4 Descanso y Reacondicionamiento de las Unidades Aéreas

6.41 Cada unidad aérea que vuelve a la base después de completar su misión en el aire debe sufrir un período de descanso y reacondicionamiento antes de que pueda volver a la acción.

6.42 Una unidad aérea que ha estado en el aire y vuelve a su base de casa debe permanecer fuera del juego en el siguiente turno para el descanso y el reacondicionamiento. Por ejemplo, una unidad aérea vuelve a su base de casa durante el turno de las '08:00, del 23 de mayo'. Debe gastar el turno de las '12:00, del 23 de mayo', en descanso y reacondicionamiento. Puede volver a la acción en el turno de las '16:00, del 23 de mayo'. El jugador que la controla, retira la unidad aérea del tablero de búsqueda y la coloca en el cuadro de las '16:00, del 23 de mayo' en la Casilla de Registro de Tiempo. Durante la Fase de Disponibilidad de Unidad del turno de las '16.00, del 23 de mayo', la unidad aérea es devuelta a su base de casa y puede emprender el vuelo en ese mismo turno.

6.43 Las unidades aéreas no pueden despegar de ninguna otra base, ni tampoco aterrizar en ninguna otra base que no sea la suya.

6.44 Después del descanso y el reacondicionamiento, una unidad aérea debe ser devuelta a su base de casa.

6.45 Es preferible que las unidades aéreas con base en portaaviones sean colocadas en España o en Groenlandia en lugar de en sus portaaviones base para evitar la congestión de fichas en los portaaviones. Únicamente se debe recordar que su verdadera posición está en sus portaaviones base.

7.0 BÚSQUEDA

7.1 Visibilidad

7.11 En cada turno durante la fase de visibilidad, el jugador alemán determina, por tirada de dados, el nivel de visibilidad para ese turno. Este nivel de visibilidad determina en qué zonas pueden ser buscados los barcos enemigos.



7.12 En ambas cartas de ayuda al jugador está impresa una casilla de visibilidad que comprende nueve niveles de visibilidad. Cada nivel se muestra como un cuadrado. El número en cada cuadrado representa la fuerza mínima de búsqueda capaz de buscar en una zona en ese nivel de visibilidad. Por ejemplo, durante la fase de visibilidad, el jugador alemán determina que el nivel de visibilidad para ese turno es '5'. Ambos jugadores pueden buscar solo en aquellas zonas en las cuales tengan barcos y/o unidades aéreas cuyo total de la fuerza combinada de búsqueda sea '5' o mayor.

7.13 Al principio del juego, ambos jugadores colocan un marcador de visibilidad en el nivel '4' de su casilla de visibilidad. El jugador británico tendrá que usar un marcador en blanco. En el futuro, cualquier cambio del tiempo está basado en la posición actual del marcador en la casilla.

7.14 Durante la fase de visibilidad de cada turno, a excepción del primer turno del juego, el jugador alemán lanza dos dados, comprueba la suma de los dados en la Tabla de Cambio de Visibilidad y avanza el marcador de visibilidad o lo atrasa a lo largo de la casilla de visibilidad el número de cuadros iguales a y en la dirección indicada por el resultado. El resultado es el nivel de visibilidad para el turno en progreso. En el primer turno de juego el nivel de visibilidad es automáticamente el nivel '4'.

7.15 Si el cambio de visibilidad hiciera que el marcador de visibilidad se salga del final de la casilla de visibilidad, el marcador de visibilidad permanece en el cuadro al final de la casilla y el exceso es ignorado.

7.16 En la parte de abajo de alguno de los cuadros de visibilidad hay modificadores a la tirada de los dados para el cambio de visibilidad. Si un marcador de visibilidad está en uno de estos cuadros al principio de la fase de visibilidad, la tirada de dados para el cambio de visibilidad para ese turno es cambiada de acuerdo con esa modificación. Por ejemplo, si el marcador de visibilidad está en el nivel '7' al principio de la fase de visibilidad y el jugador alemán saca un '7' en su tirada de dados para el cambio de visibilidad, el resultado de los dados se cambia con la modificación de +1 de '7' a '8'.

7.17 El nivel de visibilidad 'X' significa que no puede hacerse ninguna búsqueda en ese turno.

TABLA DE CAMBIO DE VISIBILIDAD

1	▲ 6
2	▲ 5
3	▲ 4
4	▲ 3
5	▲ 2 Niebla
6	▲ 1 Niebla
7	0
8	▼ 1 Niebla
9	▼ 2
10	▼ 3 Niebla
11	▼ 4
12	▼ 5 Niebla
13	▼ 6 Niebla

7.2 Procedimiento de Búsqueda

7.21 Durante la fase de búsqueda, el jugador británico puede anunciar alguna o todas las zonas con rejilla de coordenadas en las cuales tiene barcos, unidades aéreas y/o la capacidad costera de búsqueda cuyo total de la fuerza combinada de búsqueda iguala o excede el nivel de visibilidad.

7.22 Después de que el jugador británico ha completado su búsqueda, el jugador alemán puede anunciar a su vez alguna o todas las zonas con rejilla de coordenadas en las cuales tiene barcos, unidades aéreas y/o la capacidad costera de búsqueda cuyo total de la fuerza combinada de búsqueda iguala o excede el nivel de visibilidad.

7.23 Según se va anunciando cada zona, el jugador contrario debe declarar si realmente algún barco (nunca unidades aéreas) está en la zona en ese turno. Después del primer turno, solamente el jugador alemán, también debe declarar si alguno de sus barcos ha pasado por la zona en ese turno. Si el barco (o barcos) es (o son) localizado(s), el oponente debe declarar el número y el tipo general (acorazado, portaaviones o crucero) de todos los barcos en la zona. También debe revelar que los tipos están en la misma Agrupación de Fuerzas. Por ejemplo, el jugador alemán busca en una zona que contiene el *Hood* y el *Prince of Wales* en una Agrupación de Fuerzas y el *Suffolk* y el *Kenya* en patrulla. El jugador británico declara que hay dos acorazados en una Agrupación de Fuerzas y dos cruceros en la zona.

7.24 Si una búsqueda es acertada, el jugador buscador no tiene que declarar el tipo de fuerza buscadora que lo localizó. Él no revela nada.

7.25 La búsqueda es voluntaria. Un jugador puede renunciar a alguna o a todas sus búsquedas elegibles.

7.26 Cuando se suma la fuerza de búsqueda en una zona, el jugador buscador debe comprobar si el turno actual es de día o de noche. El lado izquierdo de la fuerza de búsqueda en la ficha se usa solo en los turnos de día. El lado derecho de la fuerza en la ficha se usa solo en los turnos de noche. Nunca cuentan las fuerzas de búsqueda de los barcos en una Agrupación de Fuerzas. Usa solo la fuerza de búsqueda en la ficha de Agrupación de Fuerzas. Si la Agrupación de Fuerzas está en el modo de patrulla utiliza solo la fuerza de búsqueda de patrulla de un barco en la Agrupación de Fuerzas. Las fuerzas de búsqueda de todos los demás barcos en la Agrupación de Fuerzas, deben ser ignoradas.



7.27 El jugador británico tiene una fuerza inherente de búsqueda de '4' puntos de búsqueda en cada una de las zonas ocupadas por las Islas Faeroe, las islas Shetland, la costa de Irlanda, la costa de Gran Bretaña y Hvalfiord. El jugador alemán tiene una fuerza inherente de búsqueda de '4' puntos de búsqueda en cada una de las zonas ocupadas por la costa de Noruega y Francia. Todas las fuerzas de búsqueda costeras se reducen a '3' por la noche.

7.28 Una unidad aérea solo puede buscar en la zona que ocupa. No puede buscar en ninguna de las zonas a través de las cuales se mueve.

7.29 Los barcos que están en el puerto no pueden ser localizados por la búsqueda desde el mar, ni por una combinación de búsqueda de aire y de mar. Únicamente pueden ser localizados por la búsqueda aérea.

7.3 Niebla

7.31 Cuando se determina el nivel de visibilidad para cada turno, ambos jugadores comprueban si la tirada de dados para el cambio de visibilidad, incluyendo cualquier modificador, resulta también en niebla (*fog*). Si hay niebla, el marcador de visibilidad se ajusta normalmente, pero ningún jugador puede llevar a cabo una búsqueda en ninguna zona de niebla en ese turno. La búsqueda puede llevarse a cabo normalmente en alguna o en todas las zonas que no tengan niebla.

7.32 La niebla ocurre automáticamente en el primer turno del juego. Bergen, por lo tanto, no puede ser buscado en el primer turno.

7.33 Ningún tipo de combate (naval o aéreo) puede ocurrir en una zona con niebla.

8.0 PERSECUCIÓN

8.1 Determinación de la Persecución

8.11 Solo el jugador británico tiene la capacidad de perseguir a los barcos o Agrupaciones de Fuerzas enemigos (nunca unidades aéreas) localizados por la búsqueda o la persecución en el turno anterior. Un barco o Agrupación de Fuerzas que es seleccionado para la persecución debe hacer su movimiento (si hace alguno) antes de que el intento

de persecución sea resuelto y luego revelar su nueva posición si la persecución ha sido acertada. El oponente entonces puede reaccionar al movimiento del barco perseguidor con su propio movimiento naval y aéreo.

8.12 Para determinar si un barco puede ser perseguido en cada turno, un jugador debe dar los siguientes pasos en la fase de Determinación de Persecución:

- a. Determinar la asignación de la persecución
- b. Determinar la capacidad de evasión
- c. Determinar el mantenimiento del contacto

8.13 Por cada barco o Agrupación de Fuerzas contrario que se vaya a perseguir, el jugador británico puede asignar un barco (excepto los portaaviones), Agrupación de Fuerzas o unidad aérea en la misma zona que una unidad perseguida. Nunca puede haber más de una unidad persiguiendo a un barco solo o a una Agrupación de Fuerzas. Una unidad que está persiguiendo no puede buscar en el mismo turno.

8.14 Si la unidad perseguidora es un barco, su valor de evasión actual debe ser igual a o mayor que el valor de evasión actual del barco o del barco más lento en una Agrupación de Fuerzas que va a ser objeto de persecución. Si no es igual a o mayor que el valor de evasión del barco perseguido, el barco no puede efectuar la persecución. Si el perseguidor es una Agrupación de Fuerzas, todos los barcos en la Agrupación de fuerzas deben ser más rápidos que el barco o la Agrupación de Fuerzas perseguido(a). Si no es igual o mayor que el valor de evasión del barco o Agrupación de Fuerzas perseguido(a), el barco o la Agrupación de Fuerzas no puede efectuar la persecución. El jugador británico entonces puede seleccionar otro barco o Agrupación de Fuerzas en la misma zona para perseguir. Las unidades aéreas no tienen que comprobar el valor de evasión. Las dos condiciones requeridas para asignar a una unidad aérea como perseguidora consisten en que debe ser capaz de permanecer en el aire durante ese turno y que ella, sola, debe ser capaz de efectuar una búsqueda en el turno que se persigue. Por ejemplo, una unidad aérea de recon LR en el modo de patrulla solo puede perseguir en turnos de día cuando el nivel de visibilidad es '6' o menos, o en turnos de noche cuando la visibilidad es '3' o menos.

8.15 Una vez que la unidad o la Agrupación de Fuerzas perseguidora ha sido seleccionada, el barco que va a ser perseguido efectúa su movimiento para el turno, entonces cualquier jugador tira un dado y cruza el resultado con el nombre de la unidad perseguida en la Tabla de Persecución. Si el resultado es '*Contacto Perdido*' la persecución no



tiene éxito. Si el resultado es 'Contacto Mantenido', la unidad es perseguida satisfactoriamente, y su nueva posición debe ser revelada. El jugador perseguidor no tiene que revelar los nombres o los tipos de barcos que efectúan la persecución.

8.16 Un jugador debe asegurarse de que se mantiene el contacto con la unidad perseguida en cada turno. Incluso si un barco enemigo ha sido satisfactoriamente perseguido en un turno anterior, todavía debe consultar la Tabla de Persecución en el turno actual para determinar si se sigue manteniendo el contacto. Si un jugador persigue a una Agrupación de Fuerzas que se ha disuelto en la fase de visibilidad, el oponente debe revelar que barcos (por el tipo general) han dejado la Agrupación de Fuerzas.

8.17 La visibilidad actual puede afectar a la tirada del dado en la Tabla de Persecución como se explica en la misma Tabla de Persecución.

8.18 Si el barco o la Agrupación de Fuerzas perseguida se ha movido dos zonas, el jugador que lo controla debe anunciarlo antes de que se consulte la Tabla de Persecución. La tirada del dado en la Tabla de Persecución entonces debe ser aumentada en '1' para aquel barco o Agrupación de Fuerzas.

8.19 No es preciso que un barco o una unidad aérea sigan al barco que están persiguiendo en su fase de movimiento.

8.2 Persecución de Alta Velocidad

8.21 La persecución de alta velocidad puede ocurrir solo si se lleva a cabo una búsqueda acertada por el jugador británico en la primera de las dos zonas entradas por un barco o Agrupación de Fuerzas enemiga en su movimiento. Si, durante la Fase de Búsqueda, el jugador británico localiza un barco que ha pasado por la zona en la que él busca, inmediatamente puede intentar perseguir al barco o Agrupación de Fuerzas con una de las Agrupaciones de Fuerzas, barco o unidad aérea que califiquen para perseguir en la zona. Puede ser intentada la persecución incluso si el barco o la Agrupación de Fuerzas ha sido localizado en la otra zona de su movimiento.

8.22 El jugador perseguidor usa el mismo procedimiento descrito en 8.15 para determinar el éxito de la persecución. El barco perseguido todavía gana un modificador de '1' (+1) a la tirada del dado en la Tabla de Persecución por haber movido dos zonas.

8.23 Si la persecución tiene éxito, el barco o la Agrupación de Fuerzas perseguido debe revelar su posición final, si no es ya conocida, y alguno o todos los barcos y unidades aéreas británicos en la zona de búsqueda que no hayan utilizado su movimiento máximo y que no están en movimiento de emergencia pueden mover una zona hacia la zona del barco perseguido. Los rápidos Acorazados y Portaaviones deben ser capaces de gastar un factor de combustible para entrar en la zona si esta fuera la segunda zona de su movimiento.

8.24 Un barco en el modo de patrulla puede cambiarse inmediatamente al modo de movimiento para seguir al barco perseguido. Si es un Acorazado o Portaaviones de patrulla, entonces debe ser capaz de gastar un factor de combustible para moverse.

9.0 COMBATE

9.1 Combate Aéreo

9.11 Cada unidad aérea de bombardero tiene la capacidad de atacar a cualquiera de los barcos situados en la zona de búsqueda que ocupa. Las unidades aéreas LR recon no pueden realizar ataques aéreos.

9.12 Las unidades aéreas no pueden atacar a otras unidades aéreas enemigas. Las unidades aéreas no pueden ser eliminadas en combate. Las unidades aéreas solo son eliminadas si son incapaces de regresar a la base.

9.13 Una unidad aérea de bombardero puede lanzar un ataque aéreo solo si ha comenzado su misión en el modo de ataque. Si la unidad aérea de bombardero ha volado desde la base en el modo de reconocimiento, no puede cambiarse al modo de ataque y no puede lanzar un ataque aéreo. Las unidades aéreas de bombardero no pueden atacar barcos en puertos enemigos.

9.14 Todos los ataques aéreos se llevan a cabo durante la fase de ataque aéreo después de que toda la búsqueda ha sido completada, pero antes de que cualquier combate naval haya comenzado.

9.15 El jugador británico lleva a cabo alguno o todos los ataques aéreos que desee hacer primero. Luego, el jugador alemán hace lo mismo.

9.16 Cada unidad aérea británica de bombardero tiene permitido hacer dos ataques por cada turno de día. Las unidades aéreas de bombardero alemanas



pueden hacer un ataque por turno de día. No se permite a las unidades aéreas hacer ataques aéreos de noche. Una unidad aérea de bombardero británica puede asignar sus dos ataques a un barco o asignar un ataque a cada uno de dos barcos diferentes de su elección.

9.17 Para resolver el combate aéreo, el jugador defensor coloca la ficha de batalla de cada uno de sus barcos en la zona del ataque boca abajo en el Tablero de Batalla. El jugador atacante asigna los ataques que tiene disponibles en esa zona de la manera que desee. Para cada ataque, lanza dos dados y consulta la Tabla de Bombardeo apropiada en el Tablero de Batalla para ver el resultado.

9.18 Cualquier daño infligido surte efecto inmediatamente y es registrado para ese barco en la hoja de registro de impactos. Si se produce daño, debe ser revelado el nombre del barco al jugador atacante de modo que él pueda mantener un registro de daño en su hoja de registro de impactos. Si no se produce daño, el nombre del barco no tiene que ser revelado.

9.2 Combate Naval. Determinación y Preparación

9.21 Cuando han sido localizados barcos contrarios en la misma zona, puede producirse un combate naval a elección de uno o de ambos jugadores. Puede producirse más de una acción naval en la misma zona en el mismo turno. El combate naval es voluntario. Un barco o Agrupación de Fuerzas solo puede atacar a barcos enemigos en la misma zona.

9.22 Un jugador no puede iniciar el combate contra un barco enemigo o Agrupación de Fuerzas si sus barcos en la zona no tienen permitido atacar.

9.221 Los Portaaviones nunca pueden atacar a barcos enemigos.

9.222 Un barco o Agrupación de Fuerzas no puede atacar a un barco enemigo o Agrupación de Fuerzas si su nivel de evasión actual es menor que el del enemigo a no ser que el oponente acepte el combate. Cuando una Agrupación de Fuerzas ataca, su nivel de evasión actual es el del barco más rápido que puede atacar. El nivel de evasión de una Agrupación de Fuerzas defensora es el del barco más lento de la Agrupación.

9.223 Un barco o Agrupación de Fuerzas no pueden atacar a un barco enemigo o Agrupación de Fuerzas si ya ha sido comprometido en otra acción de combate.

9.224 Un barco o Agrupación de Fuerzas perseguidor solo puede atacar al barco o Agrupación de Fuerzas que está persiguiendo.

9.225 No puede efectuarse ningún combate en el nivel de visibilidad X.

9.23 Un jugador solo puede anunciar ataques contra los barcos y Agrupaciones de Fuerzas que ha localizado en ese turno por la búsqueda o la persecución. El jugador británico siempre anuncia sus ataques primero.

9.24 Cuando anuncia su intención de iniciar el combate naval, un jugador debe atacar cada barco individual contrario (p. ej. no en Agrupación de Fuerzas) o la Agrupación de Fuerzas separadamente. Un barco solo o Agrupación de Fuerzas no puede estar implicado en más de un combate naval en el mismo turno. Ambos jugadores también deben anunciar los niveles de evasión actuales implicados. Los nombres de los barcos no tienen que ser revelados.

9.241 Cuando un jugador puede elegir entre más de un barco individual enemigo o Agrupación de Fuerzas para atacar, él anuncia el tipo general de barco que desea atacar. Las Agrupaciones de Fuerzas son identificadas por el barco más poderoso que tengan en la Agrupación en el siguiente orden: Acorazado, Crucero y, finalmente, Portaaviones. Si un chequeo de niveles de evasión todavía permite la opción de elegir el objetivo del tipo mencionado, el barco o la Agrupación de Fuerzas a ser atacada debe ser determinada al azar (por ejemplo, sacando su ficha de búsqueda de una taza).

9.242 Cuando un jugador puede elegir entre más de un barco individual o Agrupación de Fuerzas con el que hacer el ataque, él debe declarar el tipo que desea usar. Si todavía hay más de un barco o Agrupación de Fuerzas de ese tipo, debe seleccionar uno al azar.

9.25 Todos los demás barcos no envueltos en el combate pueden entrar en el combate más adelante como un refuerzo.

9.26 En las raras ocasiones en las que tanto el *Bismarck* como el *Prinz Eugen* estén en la misma zona, pero no en Agrupación de Fuerzas, hay una posibilidad de que ambos puedan estar implicados en acciones separadas de combate. Si esto ocurre, asume que las acciones separadas ocurren simultáneamente aun cuando sean resueltas una tras otra. El barco o Agrupación de Fuerzas seleccionado para



Bismarck

una acción no puede participar en la otra. La primera acción seleccionada debe ser la primera acción luchada. La segunda acción de combate no puede comenzar hasta que la primera acción de combate se haya completado.

9.27 Los barcos no pueden salirse de la Agrupación de Fuerzas en la fase de combate naval. Cuando se determina el combate, las Agrupaciones de Fuerzas deben ser tratadas como unidades individuales. Una vez que una Agrupación de Fuerzas se envuelve en combate naval, no todos los barcos en dicha Agrupación tienen que participar en el mismo, como se explica a continuación.

9.271 Si una Agrupación de Fuerzas contiene un Portaaviones, el Portaaviones no tiene que participar en el combate mientras que al menos otro barco en la Agrupación de Fuerzas realmente participe en el combate. El único modo de garantizar el ataque a un Portaaviones es el de cogerlo solo.

9.272 Si una Agrupación de Fuerzas contiene uno o varios barcos cuyos niveles de evasión son más altos que todos los barcos contrarios, entonces alguno o todos esos barcos puede(n) evitar el combate dejando al menos un barco cuyo nivel de evasión sea el mismo o más alto que el barco enemigo más rápido, para luchar. Los barcos que se escapan pueden entrar en el combate en una ronda posterior a opción del jugador que los controla. Deben entrar en el Tablero de Batalla desde el lado frente al entrado por el enemigo o (si es parte de la fuerza atacante) a lo largo del lado seleccionado al principio del combate.

EJEMPLO: Determinación de Combate:

El jugador británico tiene satisfactoriamente perseguido al *Bismarck* con el crucero pesado *Suffolk*. Mueve el *Suffolk* hacia la nueva posición del *Bismarck* junto con una Agrupación de Fuerzas que contiene a los acorazados *Hood* y *Repulse*, los cruceros *Norfolk* y *Kenya*, el portaaviones *Victorious* y un solitario acorazado *King George V*. El jugador alemán mueve al *Prinz Eugen* y un par de unidades aéreas a la misma zona. El nivel de visibilidad es '6', tan solo el jugador alemán tiene la fuerza suficiente para buscar. Él menciona la zona y el jugador británico anuncia que tiene en aquella zona dos acorazados, dos cruceros y un portaaviones en Agrupación de Fuerzas y un crucero y un acorazado que no están en Agrupación de Fuerzas.

El jugador británico decide atacar al *Bismarck*, que tiene satisfactoriamente perseguido, con sus acorazados. (No se le permite atacar al *Bismarck* con su portaaviones). Ya que tiene algunos acorazados en la Agrupación de Fuerzas y otro acorazado solitario, debe seleccionar al azar el barco o Agrupación de Fuerzas que iniciará el combate

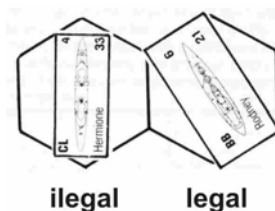
contra el *Bismarck*. Ambos pueden iniciar el combate ya que sus niveles de evasión son idénticos al *Bismarck*. El jugador británico a ciegas selecciona al *King George V* para iniciar el combate. Solo ese barco puede comenzar el combate contra el *Bismarck*. El *Hood*, el *Repulse*, y los cruceros pueden entrar en el combate en un tiempo posterior como un refuerzo si no son atacados por el *Prinz Eugen*. Nota que si la Agrupación de Fuerzas hubiera sido escogida, tanto el *Hood*, el *Repulse* como alguno o todos los cruceros podrían haber atacado al *Bismarck*.

El jugador alemán decide atacar con el *Prinz Eugen*. Puede atacar al acorazado restante (recuerda que la Agrupación de Fuerzas es identificada como 'acorazado' ya que es el tipo de barco más fuerte que tiene), o al crucero. Decide atacar al crucero. Como el jugador británico solo tiene un tipo de crucero disponible (el *Suffolk*) este barco debe defenderse del *Prinz Eugen*. Ya que los barcos fueron seleccionados para la acción de combate del *Bismarck* antes que la acción de combate del *Prinz Eugen*, la batalla del *Bismarck* debe llevarse a cabo primero.

9.28 El combate naval se lleva a cabo en la fase de combate naval en el Tablero de Batalla. El jugador defensor siempre coloca sus barcos primero en el hex del centro del Tablero de Batalla. El jugador atacante entonces coloca sus barcos en cualquiera de los hexes de su elección a lo largo de un borde del Tablero de Batalla. El jugador atacante tira un dado para determinar que borde de hexes debe usar para empezar.

9.281 En un hex, no pueden ser colocados más de dos barcos amigos. Si el jugador defensor tiene más barcos que pueden ser colocados en su hex de inicio, los barcos adicionales pueden ser colocados en cualquier hex adyacente a su hex de inicio.

9.282 Un barco siempre debe ser colocado a lo largo del hex de modo que su proa apunte hacia uno de los seis lados del hex que forman el hex que ocupa. Un barco nunca puede apuntar su proa hacia una esquina del hex. De ser colocado incorrectamente, el oponente realinea la proa para que apunte hacia uno de los dos lados del hex adyacentes. Todos los barcos en el mismo lado deben apuntar en la misma dirección al principio del combate.





9.3 Procedimiento de Combate Naval

9.31 El Combate Naval se lleva a cabo en rondas. En cada ronda, alguno o todos los barcos pueden mover uno o dos hexes. Cada barco se mueve dentro de una secuencia específica, que comienza con el barco con el valor de evasión más bajo y acaba con el barco con el valor de evasión más alto. Si dos o más barcos tienen el mismo valor de evasión, los barcos atacantes se mueven primero antes que los barcos defensores. Después de que todo el movimiento ha sido completado, los barcos enemigos pueden dispararse los unos a los otros. Después de la terminación de todo el fuego, uno o ambos lados pueden intentar o acordar retirarse, después de lo cual, los barcos que se retiran hacen un movimiento de retirada de bonificación. Esto completa una ronda.

9.32 Dentro de una fase naval de combate, los jugadores pueden luchar cualquier número de rondas. La fase naval de combate acaba solo cuando todos los barcos de un jugador implicados en el combate naval han sido hundidos o han sido satisfactoriamente retirados.

9.33 Ninguno de los sobrevivientes de una acción de combate naval puede participar en cualquier otra acción en el mismo turno. Deben esperar hasta el siguiente turno para volver a comenzar el combate.

9.4 Refuerzos

9.41 Al acabar la tercera ronda de batalla, y cada ronda a partir de entonces, cualquiera o ambos jugadores, si tienen barcos disponibles en la zona que califiquen para entrar en combate, pueden hacer una tirada del dado para refuerzos. Para cada barco individual o Agrupación de Fuerzas disponible para entrar, el jugador que lo controla tira un dado. Un resultado de '1' le permite entrar en combate en la siguiente ronda. Para cada intento posterior de ese barco particular o Agrupación de Fuerzas un adicional '1' puede ser restado del resultado de la tirada del dado.

9.42 Cuando los refuerzos entran, el jugador que los controla debe tirar un dado para determinar a lo largo de qué borde de hexes puede colocar el barco o barcos de refuerzo. Todos los barcos de refuerzo de la misma Agrupación de Fuerzas deben apuntar en la misma dirección. Los barcos de refuerzo deben estar al menos a seis hexes de distancia de todos los barcos enemigos.

9.43 Solo los barcos que pueden atacar al menos a un barco enemigo en la acción naval pueden entrar como refuerzos.

9.44 Un barco o Agrupación de Fuerzas que sea capaz de entrar como refuerzo puede retrasar su entrada. Puede entrar en cualquier ronda de combate posterior a elección del jugador que lo controla. No es obligatorio que un jugador traiga barcos de refuerzo a la batalla.

9.45 Si hay dos acciones navales separadas que ocurren en la misma zona, un jugador debe registrar en papel cada refuerzo potencial del barco y Agrupación de Fuerzas a cualquiera de las acciones navales antes de que comience cualquier combate. Un barco o Agrupación de Fuerzas que está comprometido para reforzar una acción naval no puede reforzar otra acción naval.

EJEMPLO: Del ejemplo anterior, la Agrupación de Fuerzas británica que contiene los acorazados *Hood* y *Repulse*, los cruceros *Kenya* y *Norfolk* y el portaaviones *Victorious* legalmente puede entrar como refuerzo en la acción naval contra el *Bismarck* o en la acción naval contra el *Prinz Eugen*. Antes de que comience cualquier combate, el jugador británico debe registrar a qué acción naval debe reforzar la Agrupación de fuerzas.

9.5 Movimiento Naval de Combate

9.51 En cada ronda de combate, un barco puede mover dos hexes, un hex o nada, dependiendo de su nivel actual de evasión.

9.52 Los barcos también pueden cambiar la dirección en la cual se mueven dependiendo de su nivel actual de evasión. Un cambio de dirección es definido como el cambio de dirección de la proa de un barco para apuntar hacia uno cualquiera de los dos lados del hex adyacente al que apunta su proa actualmente.

		Actual Valor de Evasión						
		0	1-3	4-10	11-17	18-24	25-29	30+
Máximo Movimiento (en hexes)		0	0	1	0 1	0 1 2	0 1 2	1 2 3*
Máximo nº de Cambios de Dirección por Ronda		0	1	1	2 1	2 1 0	3 2 1	3 2 0

* solo cruceros



9.53 El movimiento y la capacidad de virar de los barcos en el Tablero de Batalla se muestran en la Carta de Movimiento de Combate del final del párrafo anterior. Nota que en ciertos niveles de evasión, un barco tiene una opción de movimientos y giros que puede hacer. Por ejemplo, un barco con un nivel de evasión de 28 puede avanzar dos hexes y hacer hasta un cambio de dirección; o puede mover solamente un hex y hacer hasta dos cambios de dirección; o puede no moverse en absoluto y hacer hasta tres cambios de dirección.

9.54 No es obligatorio que un barco se mueva o haga cualquier cambio direccional. Puede no hacer ningún movimiento o solo parte sin recibir por ello ninguna penalización.

9.55 Un barco nunca puede moverse hacia un hex ocupado por un barco enemigo.

9.56 Un jugador puede mover físicamente una ficha de barco fuera del Tablero de Batalla o iniciar el refuerzo de barcos fuera del Tablero de Batalla. En esta situación, todos los barcos en juego deben ser cambiados el mismo número de hexes en la misma dirección para devolver el barco al Tablero de Batalla. En aquellos casos raros donde es imposible que quepan todos los barcos en el Tablero de Batalla, traza un campo imaginario de hexes externos alrededor del Tablero de Batalla. Coloca y mueve los barcos en estos hexes imaginarios.

9.57 un barco solo puede moverse hacia el hex al que apunta su proa.

9.6 Designación de Fuego Naval y Resolución

9.61 En cada ronda, después de efectuar alguno o todo el movimiento, un barco puede disparar a cualquier barco enemigo dentro del alcance "A" o "B". Un barco que está a uno, dos o tres hexes de un barco que dispara está a alcance "A". Un barco que está a cuatro, cinco o seis hexes de un barco que dispara está a alcance "B". Un barco que está a siete o más hexes de un barco que dispara está fuera de su alcance de fuego y no puede ser atacado por ese barco.

9.62 El fuego para cada barco se resuelve individualmente. Un barco puede disparar contra más de un barco enemigo. Un jugador debe desig-

nar el número de salvas que cada uno de sus barcos tiene la intención de disparar contra los barcos enemigos antes de la resolución de cualquier disparo. El procedimiento de fuego para un barco debe completarse antes de que la designación y la resolución de fuego para otro barco sean comenzadas. Si un barco es hundido antes de que todos los disparos dirigidos contra él hayan sido resueltos, las salvas restantes designadas contra ese barco, se pierden. El barco o barcos defensor(es) siempre dispara(n) después de que todos los barcos atacantes hayan completado sus disparos.

9.63 Cada barco tiene cuatro secciones de cañones, cada una de las cuales tiene un cierto sector de hexes hacia los cuales puedes disparar. El Diagrama de Sector ilustra cada sección de cañones y el sector de hexes hacia los que puede disparar. Una sección de cañones no puede disparar ninguna de sus salvas contra un objetivo que no esté en su sector. Las dos secciones de cañones de armamento secundario están más limitadas puesto que cada sección solo puede disparar a un objetivo en su sector en alcance "A". No pueden disparar a un objetivo en alcance "B". Solo las torretas de las secciones de proa y popa pueden disparar contra objetivos dentro del sector en alcances "A" y "B". El armamento principal del crucero pesado no puede disparar a un objetivo a más de cinco hexes de distancia. El armamento principal del crucero ligero solo puede disparar a un objetivo en alcance "A".

9.64 Para determinar el número total de disparos que un barco puede hacer contra un específico barco objetivo, un jugador primero tiene que sumar el total de salvas para cada sección de cañones que pueden disparar contra el objetivo. En las hojas del bloc de registro, están impresas cuatro grupos de casillas de cañones al lado del nombre de cada barco correspondiente, y están etiquetados por sección de cañones. En cada casilla hay un número de salvas que indica el número máximo de salvas que la sección de cañones puede disparar. Si hay un cero en una casilla de sección de cañones, significa que esa sección de cañones no tiene ninguna potencia de fuego.

9.651 Cuando un barco dispara contra un barco enemigo a más de un hex de distancia, su cuenta de salvas total apuntadas contra ese barco debe dividirse por la mitad (redondeando hacia ABAJO). Este es el número de disparos que el barco puede disparar. Por ejemplo, el *Bismarck* dispara todos sus cañones contra un barco a dos hexes de distancia. El número de disparos que el *Bismarck* puede disparar es de ocho (la mitad de su cuenta total de salvas de 17).



Bismarck

9.652 Un barco no divide por la mitad su cuenta de salvas disparando a un barco objetivo que ocupa el hex adyacente. En este caso, el número de disparos que puede efectuar es igual a su cuenta de salvas.

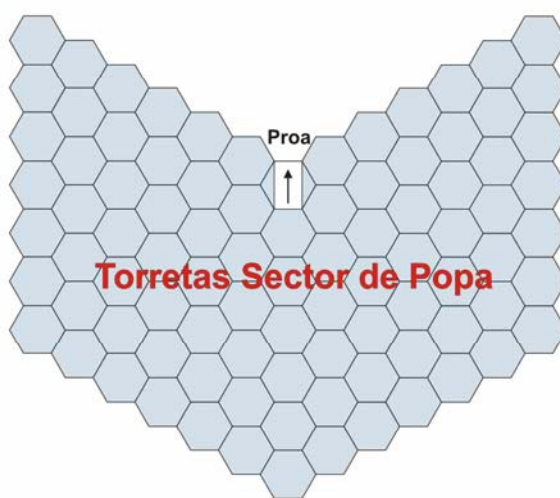
9.66 Por cada tiro disparado, el jugador atacante lanza dos dados y cruza el resultado con la columna de alcance y campo de tiro apropiada en el Tablero de Batalla. El resultado es fallo que no causa ningún daño, o un impacto que es dirigido contra una sección de cañones específica o la Línea de Flotación del barco.

9.7 Daño

9.71 Registro de Daño

9.711 Todos los impactos recibidos son registrados en la hoja de Registro de Impactos en la sección apropiada indicada en los resultados del daño. Los Impactos siempre son tachados de izquierda a derecha de modo que las casillas de cañones con la cuenta de salvas más alta sean tachadas primero. Nota que según se van recibiendo impactos en los cañones, se va reduciendo la cuenta de salvas de un barco. Como un ejemplo, el *Bismarck* ha recibido dos impactos en el armamento

DIAGRAMA DE SECTOR



9.67 La columna correcta del campo de tiro a ser usada se determina seleccionando uno de los diagramas que corresponden a la posición del barco que dispara respecto al barco objetivo.

9.68 El fuego Naval de Combate nunca es bloqueado por otros barcos. Un barco siempre puede disparar contra un barco enemigo dentro de su alcance.

9.69 Un barco al que le quede solo una casilla de cañones siempre puede efectuar un disparo.

secundario de babor, dos impactos en las Torretas de Proa, y tres impactos en la Línea de Flotación después de una ronda de combate. El daño se marca como se ilustra debajo.

BB y BC	TORRETAS DE POPA	ARMAMENTO SECUNDARIO BAVOR ESTRIBOR	TORRETAS DE POPA	LÍNEA DE FLOTACIÓN
BISMARCK	XX54321	XX1 321	7654321	XX
	VALOR DE EVASIÓN: 29			MUNICIÓN: 28

9.712 Cuando un resultado de impacto dice "Consulta el Daño Especial A" o "Consulta el Daño Especial B", el jugador atacante tira los dados otra vez en la Tabla de Daño Especial apropiada.

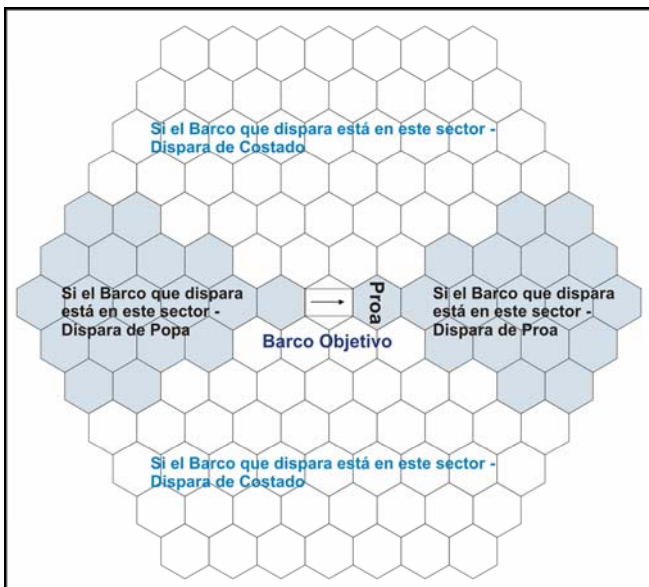


Bismarck

9.713 Todos los disparos del Combate Naval se considera que son simultáneos. El daño no surte efecto hasta que todos los disparos del combate para esa ronda hayan sido resueltos. Por ejemplo, el *Bismarck* abre fuego con una cuenta de salvas de las Torretas de Proa de siete. Si en la primera ronda recibe dos impactos en las Torretas de Proa, el *Bismarck* todavía puede contar siete salvas para las Torretas de Proa en la primera ronda; sin embargo, en la segunda ronda, el *Bismarck* solo conseguiría cinco salvas para las Torretas de Proa.

9.714 Un barco no es hundido hasta que todas las casillas de su Línea de Flotación han sido tachadas. Por ejemplo, harían falta diez impactos en la Línea de Flotación para hundir al *Bismarck*, seis impactos para hundir al *Rodney*, etc. Si un barco resulta hundido antes de que acabe la ronda de combate, éste todavía tiraría los dados para su número pleno de disparos para esa ronda. Cuando un barco que no sea el *Bismarck* resulta hundido, es quitado del juego. Cuando el *Bismarck* es hundido, acaba el juego.

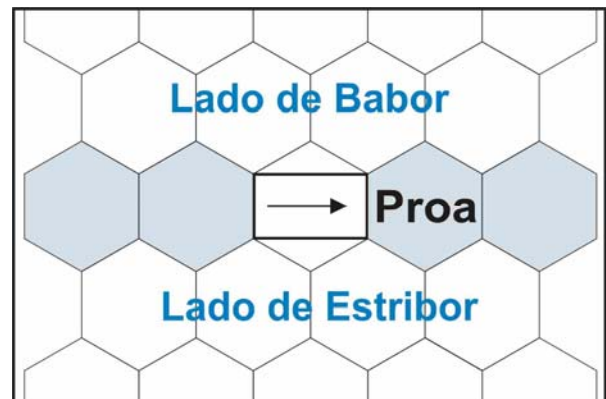
9.715 Para registrar el daño sin perder la cuenta de las salvas disponibles para la ronda actual, sigue el siguiente sistema. Para el daño recibido en la ronda actual, marca con una barra oblicua (/) en las casillas de la sección de cañones apropiada. Después de que todo el fuego haya sido completado para la ronda, cambia cada barra oblicua con una 'X'.



9.716 Una casilla de armamento secundario de Babor solo puede ser impactada por el disparo de un barco que esté en el lado de babor del barco objetivo. Una casilla de armamento secundario de

Estribor solo puede ser impactada por el disparo de un barco que esté en el lado de estribor del barco objetivo. Si un barco dispara directamente hacia la Proa o la Popa de un barco objetivo, pueden ser impactadas ambas casillas de armamento secundario tanto de Babor como de Estribor.

9.717 Un impacto recibido sobre una sección de cañones que ha sido completamente destruida con anterioridad, se trata como un impacto en la Línea de Flotación, en cambio. Por ejemplo, el *Hood* ya ha recibido un impacto en la casilla del armamento secundario de babor. El *Bismarck*, que dispara desde el lado de Babor del *Hood*, consigue otro impacto secundario. Ya que el impacto no puede ser registrado en la casilla del armamento secundario de estribor y no queda ninguna casilla sin marcar en la sección del armamento secundario de babor, el impacto secundario debe ser registrado como un impacto en la Línea de Flotación.



9.72 Daño al Valor de Evasión

9.721 Cuando un barco recibe daño hay una posibilidad de que también provoque una reducción de su valor de evasión. La reducción puede ser temporal o permanente.

9.722 En el momento en el que un barco recibe un impacto, ya sea en combate aéreo o naval que dice "REDUCE EL NIVEL DE EVASIÓN POR X CANTIDAD", debe reducirse su actual nivel de evasión en la cantidad especificada. Esta reducción es permanente y no puede ser reparada.

9.723 Por cada impacto que recibe un barco en la Línea de Flotación, incluso si también recibe el daño de evasión permanente en el mismo resultado, el nivel de evasión actual, se reduce dependiendo del



tipo de barco. Esta reducción es temporal y puede ser reparada.

9.724 El *Bismarck* reduce su nivel de evasión en '1' por cada impacto recibido en la Línea de Flotación. Todos los demás acorazados y portaaviones reducen su nivel de evasión en '2' por cada impacto recibido en la Línea de Flotación.

9.725 El *Prinz Eugen* reduce su nivel de evasión en '3' por cada impacto recibido en la Línea de Flotación.

9.726 Todos los cruceros reducen su nivel de evasión en '5' por cada impacto recibido en la Línea de Flotación.

9.727 Hay espacio para mantener un registro del nivel de evasión actual para cada barco en la hoja de Registro de Impactos.

9.728 En cualquier turno en el cual un barco se mueve una zona o no se mueve en el Tablero de Búsqueda, puede intentar reparar los factores de evasión perdidos, tirando un dado en la TABLA DE REPARACIÓN DE VALORES DE EVASIÓN. La reparación solo puede hacerse inmediatamente después de terminar todo el movimiento en la fase de movimiento del barco. Las casillas de la Línea de Flotación. NUNCA son reparadas.

TABLA DE REPARACIÓN DE VALORES DE EVASIÓN	
Dado	Número de Valores de Evasión recuperados
1	0
2	0
3	2
4	4
5	6
6	8

9.729 Un barco, cuyo valor de evasión actual está entre "16" y "24", ambos inclusive, debe utilizar una velocidad máxima de "1" en el Tablero de Búsqueda. Un barco cuyo nivel de evasión actual está entre "7" y "15", ambos inclusive, debe moverse con la velocidad de emergencia. Un barco cuyo nivel de evasión actual es de "6" o menos no puede moverse. Puede ser remolcado por un acorazado, por un barco del mismo tipo, o por dos barcos cualesquiera. Todos los barcos implicados en el remolque deben ser

colocados en una Agrupación de Fuerzas y deben moverse con la velocidad de emergencia.

9.8 Restricciones Especiales de Fuego de Combate

9.81 El *Rodney* no tiene ninguna Torreta de Popa. Tiene una tercera Torreta de Proa, pero está colocada de modo que solo puede disparar hacia los sectores de armamento secundario de babor y de estribor en el alcance 'B'. En la Hoja de Registro de Impactos, la tercera Torreta de Proa está situada con las Torretas de Popa. Debe tratarse como una Torreta de Proa al recibir el daño. Por cada impacto de costado en la Torreta de Popa que reciba el *Rodney*, el jugador británico tira un dado. Un resultado de '1' o '2' convierte el impacto en un impacto en las Torretas de Proa en la sección de cañones de Proa. Un resultado de '3', '4', '5' o '6' convierte el impacto en un impacto de Proa que debe ser recibido en la Tercera Torreta. Cuando se dispara al *Rodney de popa*, todos los impactos de popa deben ser tratados como impactos secundarios.

9.82 El *Rodney* debe disparar su Torreta de Popa (que en realidad es su 3ª Torreta de Proa) con la mitad de su fuerza (redondeando hacia abajo) si también están disparando sus Torretas de Proa principales contra un objetivo en el alcance "A". La Torreta de Popa siempre puede efectuar al menos un disparo.

9.83 En cada ronda que el *Prince of Wales* o el *King George V* disparan sus armas, hay una posibilidad de que una de las secciones de cañones sea incapaz de disparar. Una tirada del dado de '1', '2' o '3' no causa ninguna penalización para disparar. Un resultado del dado de '4', '5' o '6' obliga a la sección de las Torretas de Proa o de Popa a reducir su cuenta de salvas a la mitad de su fuerza (redondeando hacia abajo). Si hay una reducción de fuerza, una segunda tirada del dado de '1', '2' o '3' obliga a las Torretas de Proa a reducir su cuenta de salvas y un resultado de '4', '5' o '6' obliga a la Torreta de Popa a reducir su cuenta de salvas.

9.84 Los Cruceros siempre deben usar la Tabla de Daño Especial "A" si reciben daño especial, independientemente del alcance. Si el resultado es "Daño Especial B", usa la Tabla "A" de la misma forma que el *Hood*, el *Repulse* y el *Renown*.

9.9 Retirada

9.91 Intentar zafarse y retirar barcos del combate solo puede hacerse al final de una ronda de combate



naval después de que todos los disparos de combate para esa ronda hayan sido resueltos.

9.92 Si ambos jugadores acuerdan retirar todos los barcos implicados en el combate, la fase de combate naval queda inmediatamente terminada y los jugadores proceden a la siguiente fase.

9.93 Si solamente un jugador desea retirarse, o si ambos desean retirar algunos de sus barcos, cada uno puede hacerlo con cualquier barco cuyo nivel de evasión sea más alto que cada barco contrario dentro de seis hexes del mismo tipo o que sea de un tipo de barco general más grande, p. ej., un crucero no puede impedir la retirada de un acorazado dentro de seis hexes de él.

9.94 Al principio de cada ronda, incluyendo la primera ronda, los jugadores indican cuál de sus barcos tienen la intención de retirar. Se colocan marcadores en blanco encima de los barcos que se retiran. Aquellos barcos cuyo nivel de evasión se reduce y queda por debajo de los barcos contrarios dentro de seis hexes, dejan de estar en estado de retirada y pierden sus marcadores en blanco.

9.95 Al final de cada ronda, todas las fichas de barco con marcadores en blanco, DEBEN mover un hex adicional después de que haya terminado todo el combate. Ese movimiento de bonificación es igual que un movimiento normal de combate pero el barco que se retira no puede cambiar su dirección en el hex del que sale. Puede cambiar su dirección un lado de hex en el hex en el que entra.

9.96 Tanto el movimiento normal de combate como el movimiento de bonificación de un barco que se retira debe hacerse de modo que el barco nunca se mueva más cercano a un barco enemigo de lo que está en este momento, a no ser que sea imposible hacerlo de otra manera.

9.97 Si, al final de cualquier movimiento de bonificación, un barco que se retira no tiene barcos enemigos dentro de seis hexes del que él mismo ocupa, entonces se ha retirado con éxito del combate. Su ficha se retira del Tablero de Batalla y no puede estar implicado en ningún otro combate naval para el resto del turno.

9.98 Cuando un barco se está retirando, sus disparos para cada sección de cañones se dividen por la mitad (redondeando hacia arriba). Si una sección de cañones ya ha sido partida por la mitad, divide por la mitad lo que queda (redondeando hacia arriba).

9.99 Un barco puede retirarse voluntariamente, pero una vez en el proceso de retirada, un barco no puede zafarse voluntariamente del esfuerzo de retirada.

10.0 FASE DE OPORTUNIDAD

10.1 Al final de cada turno, el jugador británico debe tirar dos dados para cada barco alemán y consultar la TABLA DE OPORTUNIDAD. La primera tirada de dados siempre se aplica al *Bismarck* o a ambos barcos alemanes, si están en una Agrupación de Fuerzas. La segunda tirada de dados siempre se aplica al *Prinz Eugen* cuando no está en una Agrupación de Fuerzas. Muchas veces cuando el *Prinz Eugen* está en una Agrupación de Fuerzas con el *Bismarck*, pudiera parecer que el jugador británico no tiene necesidad de hacer una segunda tirada de dados. Sin embargo, debería hacerse de todos modos, para no revelar la posición del *Prinz Eugen* en relación con el *Bismarck*.

10.2 Hay tres tipos de resultados que aparecen en la Tabla de Oportunidad: BÚSQUEDA GENERAL; HUFF-DUFF¹; o CONVOY LOCALIZADO.

10.21 Si el resultado es un juego de tres números, el barco alemán debe revelar su posición actual a la Búsqueda General si se cumplen las tres condiciones enumeradas a continuación:

10.211 El barco está en una zona en o al este de la línea de zonas identificadas con un círculo blanco y en, o al sur, de la zona de la fila E. Esta área es definida como la línea de patrulla británica.

10.212 El nivel de visibilidad actual es igual o menor que el número a ser aplicado.

10.213 El barco no está actualmente en una zona de niebla en un turno en el que ha habido niebla.

10.214 Cuál de los tres números aplica depende de la posición del barco. Si el barco está en o dentro de dos zonas al este de una zona de círculo blanco, se usa el número de la izquierda en la columna "A". Si el barco está dentro de dos zonas de la costa de Gran Bretaña, Eire, o las Islas Shetland, se usa el número más a la derecha en la Columna "C". Si

¹ **Huff-Duff:** Es un acrónimo formado por las iniciales **High Frequency Direction Finder (HF/DF)** (Radiogoniómetro de Alta Frecuencia) acuñado durante la II Guerra Mundial y que se ha hecho famoso para referirse a este tipo de equipo. (Nota del Traductor)



ninguno de estos dos casos aplica, se usa el número del centro en la columna "B".

10.22 Si el resultado es HUFF-DUFF, se supone que el barco en cuestión ha emitido un mensaje de radio que los Británicos han rastreado hasta su origen a través de su equipo de rastreo de radiofrecuencia HUFF-DUFF. El jugador alemán debe anunciar las coordenadas de rejilla de una zona. Estas coordenadas de rejilla deben estar o en la zona que el barco ocupa actualmente o en una de las seis zonas adyacentes.

10.23 Cuando el resultado es localizado un posible convoy, el jugador alemán consigue puntos de victoria por destruir el convoy si el barco o la Agrupación de Fuerzas en cuestión reúne los dos requisitos siguientes:

10.231 El barco o la Agrupación de Fuerzas no ha sido, ni perseguido con éxito, ni localizado por la búsqueda en el turno actual.

10.232 El barco o la Agrupación de Fuerzas está en la posición y el modo requerido para localizar el convoy.

10.24 Hay dos líneas que proceden de Gran Bretaña y rotuladas como CONVOY DE ÁFRICA o ATLÁNTICO. Si un barco tiene que estar en la ruta para localizar un convoy, debe estar en una zona que contiene una de estas líneas. Si un barco debe estar a una zona de la ruta para localizar un convoy, debe estar adyacente a una zona que tenga una línea de convoy. No puede estar en la ruta. Si un barco debe estar dentro de dos zonas de una ruta de convoy, puede estar en la ruta, a una zona de la ruta o a dos zonas de la ruta.

10.25 Si un barco alemán cumple los requisitos para la localización de un convoy, y el jugador alemán desea recibir puntos de victoria por destruirlo, debe declarar el nombre del barco o barcos implicado(s) y su posición actual. El barco o barcos no pueden moverse en el Tablero de Búsqueda en el siguiente turno. Si el jugador alemán no desea atacar el convoy, no dice nada y el juego pasa al siguiente turno.

10.26 Solo puede ser destruido un convoy cada día.

11.0 TIEMPO

11.1 Noche

11.11 La línea de 55° atraviesa el Tablero de Búsqueda. Cuando llega el turno de las '20:00', en cualquier zona al sur de la línea 55° es un turno de noche. En cualquier zona al norte de la línea 55° es un turno de día. El turno de las '24:00' es siempre un turno de noche.

11.12 Los barcos implicados en combate naval durante un turno de noche solo pueden disparar contra los barcos enemigos en el alcance "A". Deben usar las tablas de combate del alcance "B" para todo el fuego de combate durante los turnos de noche. Las unidades aéreas no pueden lanzar un ataque de noche.

11.13 Cuando se consulta la Tabla de Oportunidad para un barco en una zona de noche, solo se reconoce el resultado HUFF-DUFF. No puede haber ninguna búsqueda general o ataques a un convoy en un turno de noche.

11.2 Registro de Tiempo

11.21 Cada jugador registra el paso de cada turno moviendo su marcador de tiempo al siguiente turno.

11.22 Después de que todas las fases de un turno se han completado, el turno se acaba y el marcador de tiempo se mueve al siguiente turno.

11.23 En el Juego Básico, el tiempo empieza en el turno de las '12:00 del 22 de Mayo' y acaba al finalizar el turno de las '12:00 del 27 de Mayo'.

12.00 Condiciones de Victoria

12.1 El Juego Básico se termina cuando ocurre una de las cinco situaciones siguientes.

12.11 El *Bismarck* es hundido.

12.12 El *Bismarck* entra en cualquiera de los puertos de Trondheim, Bergen, Brest o St. Nazaire.

12.13 El jugador alemán ha acumulado más puntos de los que el jugador británico le es posible alcanzar.

12.14 El juego ha alcanzado el límite del tiempo.



Bismarck

12.2 Al final del juego, ambos jugadores suman el número de puntos de victoria ganados tal y como se registra en el Plan de Puntos de Victoria. El jugador con el total más alto es declarado el ganador. En el caso de que ambos jugadores tengan la misma cantidad de puntos de victoria, el juego es un empate.

12.3 Plan de Puntos de Victoria Británico: El jugador británico acumula puntos de victoria cuando ocurran los siguientes eventos:

12.31 Hundimiento del *Bismarck* --- 30 puntos
Hundimiento del *Prinz Eugen* --- 10 puntos.

12.32 El *Bismarck* entra en un puerto amigo con al menos un impacto en la Línea de Flotación --- 6 puntos.

El *Prinz Eugen* entra en un puerto amigo con al menos un impacto en la Línea de Flotación --- 2 puntos.

12.33 El *Bismarck* entra en cualquier puerto amigo en el turno del 22 de mayo, o no se ha marchado de Bergen hacia el final del turno de las 20:00 del 22 de mayo ---14 puntos

El *Bismarck* entra en cualquier puerto amigo en el turno del 23 de mayo ---12 puntos

El *Bismarck* entra en cualquier puerto amigo en el turno del 24 de mayo ---10 puntos

El *Bismarck* entra en cualquier puerto amigo en el turno del 25 de mayo --- 8 puntos

El *Bismarck* entra en cualquier puerto amigo en el turno del 26 de mayo --- 6 puntos

El *Bismarck* entra en cualquier puerto amigo en el turno del 27 de mayo --- 4 puntos

12.34 El *Bismarck* está en el mar al final del juego con un nivel de evasión de 21 o menos - 6 puntos

El *Prinz Eugen* está en el mar al final del juego con un nivel de evasión de 21 o menos 2 puntos

12.35 Cada unidad aérea alemana que es incapaz de volver a la base --- 2 puntos

12.36 Ningún convoy ha sido hundido --- 4 puntos

12.4 Plan de Puntos de Victoria

Alemán: El jugador alemán acumula puntos de victoria cuando ocurran los siguientes eventos:

12.41 Hundimiento del *Victorious* --- 24 puntos
Hundimiento del *Ark Royal* --- 20 puntos

Hundimiento del *King George V, Prince of Wales* (cada uno) ---16 puntos

Hundimiento del *Hood* --- 14 puntos

Hundimiento del *Rodney* --- 12 puntos

Hundimiento del *Repulse, Renown* (cada uno) ---10 puntos

Hundimiento del *Revenge, Ramillies* (cada uno) --- 8 puntos

Cada Crucero Pesado hundido --- 6 puntos

Cada Crucero Ligero hundido --- 4 puntos

12.42 El jugador británico moviliza un barco con el deber de escolta (ver el orden de aparición británico) ---1 punto.

12.43 Cada unidad aérea británica que es incapaz de volver a la base --- 2 puntos

12.44 El barco alemán destruye el primer convoy --- 6 puntos

El barco alemán destruye el segundo convoy --- 6 puntos

El barco alemán destruye el tercer convoy --- 8 puntos

El barco alemán destruye el cuarto convoy --- 10 puntos

El barco alemán destruye en quinto convoy --- 12 puntos

12.45 El *Bismarck* está en el mar con daños, pero con un nivel de evasión de 22 o mayor al final del juego --- 2 puntos



Bismarck

12.46 El *Bismarck* está en el mar sin daños en la Línea de Flotación al final del juego --- 4 puntos

El *Prinz Eugen* está en el mar sin daños en la Línea de Flotación al final del juego --- 2 puntos

12.5 Cada jugador recibe puntos de victoria por causar daños a barcos enemigos todavía a flote al final de juego:

Cada impacto en la Línea de Flotación a acorazados o portaaviones --- 2 puntos

Cada impacto en la Línea de Flotación a cruceros ---1 punto

12.6 Un barco alemán nunca puede entrar en un puerto no amigo o neutral.

12.7 Si un barco alemán entra en un puerto amigo, el juego no se acaba hasta que todo el combate haya concluido. El *Bismarck* y/o el *Prinz Eugen* pueden ser atacados por mar y/o por aire en una zona de puerto en el turno en que uno de ellos o ambos entran en el puerto. Una vez que el *Prinz Eugen* ha pasado un turno en el puerto, no puede ser atacado por mar. Puede ser atacado una vez por aire. Si abandona el puerto y vuelve atrás al puerto, puede ser atacado otra vez por aire.



Traducido por:
Felipe Santamaría

BIBLIOGRAFÍA

- Barker, Ralph, *Torpedo Bomber!*, Ballantine Books, Inc., 1957.
 Bekker, Cajus., *The Luftwaffe War Diaries*, Macdonald & Co., 1964.
 Grenfell, Russell, *The Bismarck Episode*. Faber and Faber, Ltd., 1948.
 Hezlet, Sir Arthur, *Electronics and Sea Power*, Stein and Day, 1975.
 Hough, Richard, *The Hunting of Force Z*, Fontana Books, 1963.
 Janes, F.T., *Fighting Ships 1939*, Arco, 1940.
 Kennedy, Ludovic, *Pursuit, the Sinking of the Bismarck*, Wm., Collins, 1974.
 (el mejor libro individual sobre la operación del Bismarck)
 Lenton/Macdonald ship data books.
 Martienssen, Anthony, *Hitler and his Admirals*, Seeker and Warburg, 1948.
 Rohwer, J. & Hummelchen, G., *The Chronology of the War at Sea 1939-1945. Vol. I*, Arco, 1974.
 Roskill, Capt. S.W., *The War at Sea, Vol. 1*, H.M.S.O., 1954.
 Schmalenback, Paul, *Profile Warship Bismarck*, Profile Pubs., 1972.
 Scholfield, B.B., *Loss of the Bismarck, U.S.N.I.*, 1972.
 Winterbotham, F.W., *The Ultra Secret*, Dell Publishing, 1974.

Tanto Nathan Okun como Andrés Smith hicieron contribuciones de estudio enormes. La ayuda de Nathan fue principalmente en la penetración del blindaje y la artillería. Las cartas del Juego Avanzado son creación suya. La mayor parte de su investigación fue original y fue realizada en varios archivos en el área de Washington, D.C. Andrés Smith respondió a todas las preguntas difíciles que yo no podía contestar. La mayor parte de su esfuerzo lo hizo investigando en su biblioteca privada bastante extensa así como en los Archivos Públicos Ingleses.

CRÉDITOS DE DISEÑO

'Bismarck está dedicado a mi Padre y a mi Madre'

Diseño del Juego: Jack Greene, Jr.

Diseño Especial y Realización: Mick Uhl

Diseño de Componentes: Jack Greene, Jr. y Mick Uhl

Realización del Juego: Jack Greene, Jr., Nathan Okun, Andrew Smith, Wes Coates y Craig Ransom

Investigación Histórica: Jack Greene, Jr., Nathan Okun, Andrew Smith y Wes Coates

Playtesting: Wes Coates, Al Bisasky, Tony Jones, Rian van Meeteren, Craig Ransom, Arnold Blumberg, Seth Carus, Gary Sipes, Webb Ewell, Charles Vasey, Claude Blood-good, Tas Ryrie, Mark Saha, Harti Ammann, Jr. y todos los demás que sirvieron de playtest por 'mi correo'

Gráficos y Esquemas: Mick Uhl, Bob Haynes y Jean Baer











Composición Tipográfica: Colonial Composition

Impreso por: Monarch Services

Gracias Especiales a Andrés Smith, Nathan Okun, Wes Coates y Craig Ransom que proporcionaron su inestimable ayuda al diseño y dirección de este juego.

Copyright 1979, The Avalon Hill Game Company, Baltimore, MD Printed in U.S.A.

CARTA DE EFECTOS DEL TERRENO

Tipo	Descripción	Notas
1	Zona de Mar 	Las Zonas de Mar tienen un número. Cualquier unidad puede entrar en una Zona de Mar. Las zonas siguientes deberían tener una rejilla de coordenadas y son consideradas zonas de mar: F15, E19, D8, G18, L24, J18.
2	Zona de Tierra 	Las Zonas de Tierra no tienen un número. Solo las unidades aéreas pueden entrar en una Zona de Tierra.
3	Zona de Costa 	Pueden tener un número o no. Si lo tiene, es una Zona de Mar. Si no lo tiene, es una Zona de Tierra.
4	Zona de Puerto 	Los barcos y ciertas unidades aéreas pueden entrar y hacer su base en un puerto amigo. Los barcos alemanes no pueden entrar en una Zona de Puerto Británica. Si hay una flecha, un barco puede entrar o salir del puerto desde la zona hacia la que apunta la flecha.
5	Base Aérea 	Ciertas unidades aéreas pueden aterrizar y despegar desde una base aérea amiga. Los barcos no pueden usarla como un puerto.
6	Zona de Islas 	Generalmente decorativo. El jugador británico tiene una fuerza inherente de búsqueda de 4 en las Zonas de las Islas Faeroe y las Shetland.
7	Zona de Niebla 	Especiales condiciones meteorológicas pueden ocurrir en estas zonas
8	Zona del Mar de Irlanda 	Los barcos alemanes no pueden entrar en las Zonas del Mar de Irlanda.
9	Línea de Patrulla Británica 	Estas zonas marcan el Límite Occidental para la Búsqueda Aérea General Británica (ver Tabla de Oportunidad) y para los Convojes Fuera del Tablero 24.15.
10	Ruta de Convoy 	Ciertos barcos británicos en escolta de convoy deben seguir las rutas de los convojes. Los Barcos alemanes en o cerca de una zona de convoy tienen la oportunidad de localizar un convoy.

Británicos / Aliados Países e Islas

1. Gran Bretaña
 2. Eire (Irlanda)
 3. Islandia
 4. Islas Faroe
 5. Islas Shetland
- Puertos**
1. Scapa Flow
 2. Clyde
 3. Hvalfiord
 4. Plymouth
 5. Gibraltar
- Base Aérea**
1. Eire (Irlanda)

Países Alemanes

1. Francia
 2. Noruega
- Puertos**
1. Trondheim
 2. Bergen
 3. Brest
 4. St. Nazaire
- Base Aérea**
1. Bordeaux

Países e Islas Neutrales

1. España
 2. Groenlandia
 3. Azores
- Puertos**
1. Ferrol

