

BLUE MAX

CORRECCIONES Y ACLARACIONES A LAS REGLAS (Versión 1.0)

MANIOBRAS

Repetición de Maniobras Restringidas (pág. 9):

Puede repetirse UNA vez una Maniobra Restringida que se haya realizado el turno anterior, siempre y cuando NO sea una Maniobra No-Repetible.

Nota: Repetir una Maniobra Restringida supone completar una maniobra compleja o acrobática.

COMBATE

Combate en el Mismo Hexágono (pág. 10):

El Número de Velocidad de la maniobra efectuada por el atacante EN ESE MISMO TURNO es inferior al Número de Velocidad de la maniobra efectuada por el aeroplano objetivo.

BARRENAS

Mientras un aeroplano está cayendo en Barrena:

- No tiene encaramiento. A pesar de ello, se le puede disparar estando en su mismo hexágono, respetando las restricciones por velocidad (el atacante tiene que haber realizado una maniobra de velocidad inferior a la de barrena).
- Todos los disparos sobre un aeroplano que cae en barrena se consideran CON Deflación.
- Un aeroplano que cae en barrena NO puede perseguir ni disparar.

Cómo Salir de Barrenas (pág. 14):

Un aeroplano que por cualquier razón entra en barrena NO podrá intentar salir de ella (en la Fase de Recuperación) hasta el SIGUIENTE TURNO.

Efectos de la Barrena (pág. 14):

Los aeroplanos que se encuentran en barrena caen al siguiente nivel de altitud automáticamente en la Fase de MOVIMIENTO.

ALTURA

Vuelo a Baja Velocidad / Intento de ascensión a Altura Prohibida (pág. 18):

Un aeroplano en una de esas dos situaciones tirará para ver si entra en barrena en la FASE DE PROBLEMAS.

OBSERVADORES

Ángulo Ciego (pág. 16):

Un Observador puede disparar a un objetivo situado en el hexágono de su ángulo ciego si dicho aeroplano enemigo está a DISTINTA ALTURA.

Un observador también puede disparar contra un aeroplano que está en su MISMO HEXÁGONO, siempre y cuando esté a distinta altura, encarado en su misma dirección, y haya efectuado una maniobra de velocidad menor. Es decir, puede disparar contra un aeroplano perseguidor situado en el mismo hexágono si está a distinta altura. En este último caso no habría Deflación.

COLISIONES (NUEVA REGLA)

Si al final de la Fase de Movimiento dos o más aeroplanos se encuentran en el mismo hexágono y a la misma altura, puede producirse una colisión en vuelo.

Por cada aeroplano en el hexágono se lanza 1D6 al final de la Fase de Movimiento y antes de la Fase de Combate. Si dos o más aviones obtienen un 6 en la tirada, se ha producido una colisión entre ellos. Para determinar los daños producidos, por cada avión implicado se tira 1D6

y se suman los resultados, lo que dará la columna correspondiente en la Tabla de Resultados del Combate. Una vez obtenida esta columna, por cada aeroplano implicado en la colisión se lanza 1D6 y se aplican los resultados antes de empezar la Fase de Combate.

En el caso de colisiones direccionales, se aplican los resultados de idéntica manera a un impacto direccional en la Fase de Combate.