

CAMPAÑA BLUE MAX

SECUENCIA DE JUEGO

1) INICIO DE LA CAMPAÑA

La campaña comienza en cualquier momento entre Enero de 1917 y Octubre de 1918.

2) CREACIÓN DE UNIDADES

Tripulaciones: 12 Pilotos y 6 Observadores.

Aeroplanos: 8 Cazas y 4 Aviones de Observación / Bombardeo.

3) DETERMINAR QUÉ BANDO TENDRÁ LA INICIATIVA LA PRIMERA SEMANA

Cada bando lanza 1D6; el que obtenga la cifra más alta tendrá la iniciativa durante la primera quincena. El siguiente turno la iniciativa pasará al otro bando, y así sucesivamente.

4) TURNO DE JUEGO (1 TURNO = 1 QUINCENA):

4.1) Tipo de Misión: El bando en posesión de la iniciativa escoge la misión que intentará realizar esta quincena. En función de ella, el otro bando efectuará una respuesta (ver Tabla de Misiones).

No puede repetirse una misión hasta que se han realizado todas las posibles misiones. *Excepción:* Puede repetirse una vez una misión de observación (1.1, 1.2 y 1.3) que ha fracasado.

4.2) Tipo y Número de Aviones por Misión.

4.3) Asignación de Tripulaciones.

4.4) Colocación Inicial de Objetivos y de Escuadrillas.

4.5) Inicio de la Misión.

4.6) Fin de la Misión.

4.7) Consecuencias post-Misión.

4.8) Puntos de Experiencia. Habilidades Especiales.

4.9) Reemplazos:

Pilotos (menos de 12): +1D3+1 Novatos.

Observadores (menos de 6): +1D3 Novatos.

Aeroplanos de Caza (menos de 8): +1D3

Aeroplanos de Observación / Bombardeo (menos de 4): +1D2

No se pueden superar las cifras máximas iniciales de Pilotos, Observadores o Aeroplanos de cualquier tipo.