

# LONDON'S BURNING

AERIAL COMBAT OVER BRITAIN



The Avalon Hill  
Game Company

DIVISION OF MONARCH AVALON, INC.

London's Burning is Avalon Hill's Trademark for its Battle of Britain game

## 1. INTRODUCCIÓN

Adler Tag (El Día del Aguila)\_\_\_ 13 de Agosto de 1940: La principal ofensiva alemana aérea contra el único enemigo restante de Hitler, Gran Bretaña, ha comenzado. Usted es parte del "Fighter Command" que defiende Gran Bretaña de los bombarderos de la invencible Luftwaffe del Reichmariscal Hermann Goering.

Usted operará un par de cazas de la Royal Air Force (RAF) del Grupo N° 11 en el área de Londres. El sistema de juego operará contra la fuerza aérea alemana de la Luftflotte 2 (Flota Aérea 2). Durante el próximo mes, usted trabajará con ambos pilotos y tratará de controlar el terreno para interceptar las incursiones del enemigo, derribar a los aviones enemigos, e impedir a los alemanes bombardear blancos en el sudeste de Inglaterra. Usted es uno de los "pocos" de Churchill que puede salvar a Gran Bretaña y el mundo libre de la tiranía de Hitler.

Buena suerte y buena caza.

*"Sí, ha sido un día maravilloso, Emmy. He enviado mis bombarderos a Londres; Londres está ardiendo."*

Reichmariscal Goering a su esposa, el 7 de Septiembre de 1940

## 2. COMPONENTES DEL JUEGO

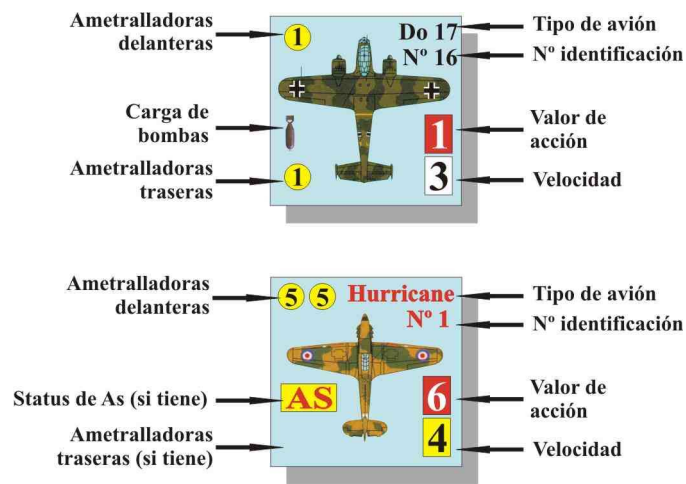
Londres en llamas incluye los siguientes componentes:

**2.1 TABLERO DE JUEGO:** El tablero de juego muestra un mapa del sudeste de Inglaterra donde tuvo lugar la lucha crítica a la luz del día durante la Batalla de Inglaterra. El mapa se divide en hexágonos ("hexes") usados para regular el movimiento y posición de las fichas del juego. Los hexes son identificados por una letra-número de código. Cada hex representa 10 kilómetros desde un lado al lado opuesto y está basado en el sistema de rejilla británica usada por el RAF al tiempo de la batalla.

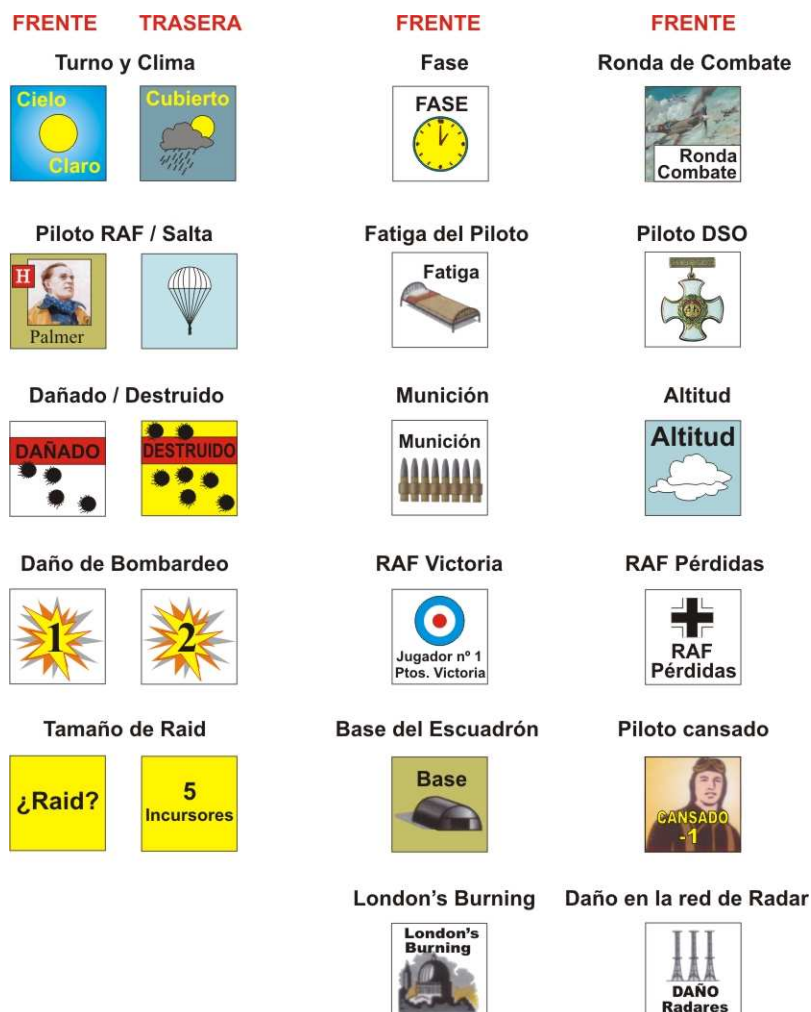
El tablero de juego también muestra un despliegue de aviones de cada unidad, un despliegue de altitud para resolver los combates aéreos, un calendario de turno y otra información de juego.

**2.2 PIEZAS TROQUELADAS:** Destroquelar cuidadosamente las 30 piezas grandes y las 160 pequeñas. Las piezas de juego consisten en "unidades aéreas" y "marcadores".

**UNIDADES AÉREAS:** Las unidades aéreas representan bombarderos y cazas individuales. En el reverso de los aviones de la RAF (Spitfires y Hurricanes) se muestra al mismo avión en su condición de "As". Los bombarderos llevan una o dos bombas marcadas en sus fichas. Los cazas no llevan bombas.



**MARCADORES:** Los marcadores se usan para registrar información del juego. Los reversos de los marcadores están vacíos a menos que se indiquen de otra manera.



Estos marcadores se usan solamente en la Regla Opcional 14.4

FRENTE

TRASERA

FRENTE

FRENTE



Estos marcadores se usan solamente en la Regla 15 de dos jugadores

FRENTE

TRASERA

FRENTE



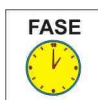
**2.3 REGLAS DE JUEGO:** Este folleto incluye reglas para juego en solitario, versión de dos jugadores y notas históricas.

**2.4 DADOS:** 6 dados de 6 caras.

**2.5 CONTENEDORES:** Usted necesitará tener tres cajas opacas (o recipientes similares): uno para poner las unidades aéreas alemanas, uno para poner los marcadores de Tamaño de Raid, y (en la versión de dos jugadores) uno para poner los marcadores de blanco.

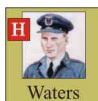
### 3. PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

Colocar las dos partes del tablero lado con lado. La información de juego se registra colocando los marcadores en las casillas apropiadas. Cambie los marcadores cuando se registre algún cambio.



**3.1 DÍA Y TIEMPO:** Ponga el marcador de Fase sobre la casilla "7 a.m." y el marcador de Tiempo sobre la casilla "13 de Agosto" del Calendario. El marcador de Tiempo tiene por un lado un Cielo Claro y por el reverso, Lluvia. Agosto 13 es cielo claro. Ponga el marcador Ronda de Combate en la casilla "1" de la Ronda de Combate.

**3.2 R.A.F:** Usted controlará dos cazas de la RAF (Nº 1 y 2). No puede haber más de dos cazas de la RAF en juego en cualquier tiempo durante la partida.



**3.3 PILOTOS DE LA RAF:** Usted comienza el juego con ocho pilotos de la RAF (tres de Spitfire y cinco pilotos de Hurricane). Mezclarlos boca abajo y ponerlos como se indica a continuación:

- Ponga el primer marcador de piloto de la RAF en la casilla de Piloto (Spitfire o Hurricane apropiada) en el Avión #1, y ponga el segundo piloto en la apropiada

casilla de piloto del Avión #2. Usted no puede poner nunca un piloto de Hurricane que pilote un Spitfire, o viceversa.

- Ponga los próximos dos pilotos en la casilla de Reserva de la RAF en el tablero. La reserva de pilotos sirve para reemplazar a los pilotos muertos o heridos en el combate.
- Ponga cada uno de los cuatro pilotos que quedan sobre cada uno de los cuatro Domingos del calendario de juego.

A continuación, poner un Marcador de Fatiga en la casilla "Descansado" (Fatiga 0) de cada columna de Agotamiento de Piloto. Un nuevo piloto siempre comienza descansado. Aumenta su nivel de fatiga cuando él acumula misiones durante el día, y disminuye de noche.



**3.4 RAF VICTORIAS/PÉRDIDAS:** Ponga un marcador DSO (Distinguished Service Order) en la casilla "0" de cada columna de Victorias de Piloto. Un nuevo piloto comienza con cero victorias, y cada unidad aérea alemana que derriba, cuenta como una victoria hacia su condición de As. Llega a ser un As después de su quinta victoria. EXCEPCION: Uno de los ocho pilotos ya es un As. El entra en jugada con cinco victorias, pero sus cinco victorias previas no cuentan en su historial de juego.

- Ponga los marcadores de Victoria de la RAF en las casillas "0" y "00" de las Victorias Totales del Jugador. Use este marcador para registrar el número total de unidades aéreas alemanas que sus pilotos han derribado. Este es su tanteo de juego. Si hay dos jugadores de la RAF de (regla **15.1**), cada uno guarda su propio conjunto de marcadores.
- Ponga los marcadores de Pérdidas de la RAF en las casillas "0" y "00" de las Victorias Totales del Jugador. Use estos marcadores para registrar el número total de unidades aéreas de la RAF que han sido destruidas.



**3.5 BASES DE LA RAF:** Hay cinco Sectores de Aeródromos sobre el mapa. Escoja uno de estos al comienzo del juego como su base para la duración del juego y ponga el marcador de Base allí.

- Ponga sus dos unidades aéreas activas (las que corresponden a sus dos pilotos) sobre el hex de base, y ponga las dos unidades aéreas de la RAF que quedan en la casilla de Reserva de la RAF .
- Ponga un marcador de Munición en la casilla "15 segundos" de cada columna de Munición. Cada caza de la RAF tiene cinco ráfagas de 3 segundos de munición para disparar durante una misión. La munición se rellena totalmente entre misiones.
- Ponga un marcador de Altitud en la casilla de Aeródromo de cada avión de la RAF. Esto muestra que los aviones están dispersos sobre los aeródromos y los pilotos están listos para la acción.

**3.6 LUFTWAFFE:** Las unidades aéreas alemanas no aparecen sobre el mapa. En lugar de eso, se desplegarán sobre la Zona de Altitud, el marcador de Raid mostrará su ubicación sobre el mapa. No hay marcadores para pilotos alemanes, y las bases alemanas están fuera del mapa en Francia.

- Descarte el marcador de Raid. Ponga las 19 unidades aéreas alemanas comenzando con las que tienen el n° de identificación en negro en una taza para la selección aleatoria. Ponga las seis unidades aéreas de refuerzo (n° de identificación en blanco sobre fondo cyan) sobre sus respectivas zonas de despliegue por su parte activada.
- Ponga el marcador de “Londres en Llamas” en la casilla "0" de “Londres en Llamas” y el marcador Daños de Radar en la casilla "0" de Estaciones de Radar dañadas.
- Ponga los marcadores de Tamaño de Incursión en una taza para la selección aleatoria.

*“Nunca antes en el campo del conflicto humano tantos han debido tanto a tan pocos”*  
Primer Ministro Winston Churchill, 20 de Agosto de 1940

## 4. SECUENCIA DE JUEGO

Este juego se juega en "turnos". Cada turno consiste en una sucesión rígida de "fases".

**4.1 CALENDARIO:** Cada día del Calendario es un de turno. Depende de cuánto tiempo desee usted jugar, el juego puede terminar después de jugar mediante:

18 de Agosto (escenario corto)

6 de Septiembre (escenario regular)

15 de Septiembre (escenario largo).

**4.2 FASES:** Cada turno tiene seis fases que se desarrollan siempre en la sucesión siguiente. Cambie el marcador de Fase en el tablero para anotar la fase actual.

**TIEMPO FASE DE DETERMINACION:** Ajuste el Turno/marcador de Tiempo para el día a Lluvia o Cielo Claro.

**7 A.M:** Posible raid alemán. Si hay un raid, debe resolverse completamente antes del comienzo de la próxima fase.

**10 A.M :** Posible raid alemán. Igual que arriba.

**2 P.M:** Posible raid alemán. Igual que arriba.



**5 P.M:** Posible raid alemán. Igual que arriba.

**FASE DE NOCHE:** Las unidades aéreas destruidas pueden reemplazarse; el daño provocado por las bombas puede repararse, y los pilotos de la RAF pueden recuperarse de la fatiga. Cuando acabe, marque el comienzo del próximo día en el Calendario y repetir la sucesión de turno.



**4.3 TIEMPO:** al comienzo del juego, usted debe decidir si usa el tiempo histórico, como está mostrado sobre el Calendario, o la Tabla Opcional de Tiempo. La Tabla Opcional de Tiempo no puede usarse si usted juega el escenario corto (hasta el 18 de Agosto).

El Tiempo sobre cada turno es o Lluvia o Cielo Claro. Ponga el marcador de Tiempo del lado apropiado para mostrar el tiempo del día. En días de lluvia, no es posible ningún raid alemán, pero queda todavía una Fase de Noche.

Si usted elige usar la Tabla Opcional de Tiempo, el Día del Águila es siempre Cielo Claro. Tire un dado al comienzo de cada turno subsiguiente y consulte la Tabla Opcional de Tiempo para determinar el tiempo para ese día.

Cualquiera forma que usted use, histórico u opcional, usted no puede cambiar entre ellos durante el juego. Si usted escoge histórico, usted debe continuar con histórico, y si usted escoge opcional, usted debe continuar con opcional.

**4.4 RETIRADAS DE LA LUFTWAFFE:** A principios de algunos turnos (ver el calendario), usted debe retirar algunas unidades aéreas alemanas de la batalla. Quite las unidades del montón activo o de la casilla de Aviones Destruídos y póngalos aparte.

**4.5 REFUERZOS DE LA LUFTWAFFE:** La *Luftflotte 2* recibe refuerzos al comienzo de turnos especificados como se indica en el calendario. Agregue estas unidades al montón de unidades activas. Ellos representan nuevas unidades de combate adjuntas a *Luftflotte 2* más bien que aviones de reemplazo.

## 5. PATRULLAS Y RAIDS

Los aviones de *Luftflotte 2* se estacionan en aeródromos en Francia fuera del borde inferior del mapa. Ellos se agrupan sobre Francia y entran en juego como un Raid durante una fase del juego. El radar británico informará un raid cuando el primero entra en juego sobre el borde inferior. El raid volará un rumbo aleatorio hasta que alcance un blanco no dañado. Lanzará entonces sus bombas y volará un rumbo aleatorio de regreso para salir del mapa a Francia. La composición y la altura del raid se determinan accidentalmente.

**5.1 BLANCOS:** Los blancos para los raids alemanes incluyen todos los aeródromos, estaciones de radar, el convoy, El puerto de Dover, el depósito de petróleo del Támesis (Thameshaven), y los hexes de Londres sobre el mapa.

**5.2 POSICIÓN DE LA RAF Y PATRULLAS:** al comienzo de cada fase de luz del día en días claros, cada piloto activo de la RAF puede prepararse para un raid alemán de una de tres maneras:

- Posición alerta en su base. Si el piloto espera en su base, ninguna acción es necesaria antes de un posible raid alemán.
- Posición alerta en un aeródromo satélite no dañado. Si el piloto mueve al aeródromo satélite, simplemente mueve su unidad aérea al hex del campo satélite. El piloto no puede mover a un aeródromo de emergencia o a un aeródromo de sector a excepción de su propia base, ni puede moverse a un campo satélite que actualmente tiene daños de bombas. El piloto no sufre fatiga por hacer este movimiento. Su avión se considera estar listo para operaciones en el aeródromo satélite.
- Vuele una "patrulla" sobre cualquier blanco. Un piloto no puede patrullar en hexes sin blancos. Si el piloto vuela una patrulla, mueve su marcador de Fatiga una casilla hacia arriba en la columna de Fatiga del Piloto para volar una misión. Mueva el caza a cualquier hex de blanco de su elección. Escoja una altitud para el caza y cambie el marcador de Altitud del avión a la deseada en la casilla de la columna de Altitud.

Los pilotos que están "tocados", "lanzados en paracaídas" o "muy fatigados" están inactivos y no pueden prepararse para la batalla (ver **11.2**)

### ¿Raid?

**5.3 RAIDS ALEMANES:** Después de elegir la posición o condición de patrulla de los pilotos activos de la RAF, saque un marcador de Tamaño de Raid al azar para la fase actual de luz del día. El marcador pondrá o Ningún Raid, [#] Raids o Remix. Si usted saca el marcador Remix, ponga todos los marcadores de Tamaño de Raid en la taza, lo sacude y vuelva a sacar.

- Si ninguna Incursión ocurre, todos los aviones de la RAF que estén patrullando deben aterrizar en sus bases de escuadrón. Mueva las unidades aéreas de la RAF a sus hexes de base, y mueva los marcadores de Altitud de los aviones a las casillas de aeródromo. La fase ha terminado. Coloque el marcador de Raid aparte (no se vuelve a poner en la taza hasta que el marcador Remix salga en otra fase posterior).
- Si una incursión ocurre, usted debe desempeñar los siguiendo tres pasos. (Coloque el marcador de Raid aparte hasta que el marcador Remix aparezca en una fase posterior).
  - 1) **UBICACION:** Tire un dado para determinar el hex de comienzo del raid, Ponga el marcador de raid sobre el mapa en el hex de comienzo 1 a 6 de la fila "A", que corresponda a la tirada del dado.
  - 2) **ALTITUD:** Tirar dos dados para determinar la altitud y sume el resultado. Agregue 1 al total después del 7 de Septiembre (cuando el Blitz históricamente comenzó). La casilla de Altitud del tablero incluye una columna para la Altitud según la tirada de los dados.
  - 3) **UNIDADES ATACANTES:** El marcador de Raids indica el número de aviones atacantes. Si más de un hex de Londres y Thameshaven están dañados actualmente, el tamaño del raid se aumenta (ver **10.4**). Se sacude



la taza de unidades Alemanas para mezclarlas, y se sacan fuera el número correcto de unidades. No se miran las frentes de estas unidades, se ponen boca abajo a la altitud que corresponda en la Casilla de Altitud del Tablero. Si no hay el número de unidades aéreas suficientes en la taza para satisfacer el raid que corresponde (debido a pérdidas alemanas previas), el raid se anula inmediatamente.

EJEMPLO: Son las 2 P.M. la fase del 9 de Septiembre y usted saca un marcador de Tamaño de Raid de "5 Incursores". Tira dos dados para la altura y consigue un resultado de 7, que llega a ser un 8 porque el Blitz ha comenzado. Un resultado de 8 corresponde a 15.000. Thameshaven y un de hex de Londres están actualmente dañados, por lo tanto usted debe sacar 6 incursores (5+1) y los pone boca abajo a 15.000 sobre la Casilla de Altitud. Tira otro dado para la ubicación inicial y consigue un 2, usted pone el marcador grande de Incursión sobre el 2 comenzando por el hex que encara en la dirección de la flecha.

**5.4 RESOLVIENDO LOS RAIDS:** Un Raid consiste en un número indefinido de "impulsos". Cada impulso representa cinco minutos de tiempo real. Las acciones en cada impulso se desempeñan en la sucesión siguiente de pasos. Repita esta sucesión hasta todos los cazas de la RAF y los incursores alemanes hayan sido destruidos, aterrizados, o salidos del mapa.

**MOVIMIENTO DE LA RAF:** Los cazas de la RAF se mueven en el mapa.

**RONDA DE COMBATES:** Si uno o ambos cazas de la RAF terminan su movimiento en el mismo hex del raid alemán, se produce un combate aéreo. El combate aéreo se resuelve en una a cuatro consecutivas "rondas". Cada ronda se divide en dos "segmentos".

- **SEGMENTO DE LA RAF:** Los cazas de la RAF pueden cada uno hacer lo siguiente: "huir", "pasar" (no hacer nada), o "atacar" (escoger un blanco e intentar dispararlo). Los blancos a los que se disparan pueden ser capaces de devolver el fuego.
- **SEGMENTO DE LA LUFTWAFFE:** Las unidades aéreas alemanas dañadas deben volver a su base. Los combatientes alemanes que no regresan intentarán atacar a los cazas de la RAF.

**MOVIMIENTO DE LA LUFTWAFFE:** El Raid alemán sigue una trayectoria aleatoria de vuelo sobre el mapa.

**BOMBARDEO:** Si el Raid entra en un hex de blanco no dañado durante su movimiento, inmediatamente para y los incursores lanzan sus bombas.

**RONDAS DE COMBATE:** Si el Raid termina su movimiento en el mismo hex de uno o ambos cazas de la RAF, se produce el combate. Siga el mismo procedimiento de combate como arriba excepto que el Segmento de la Luftwaffe ocurre antes del Segmento de la RAF en cada ronda.

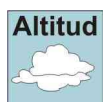
**SALTAR PASOS:** Durante algunos impulsos, no habrá ninguna actividad durante un paso determinado. En este caso, saltar el paso e ir al próximo paso en la sucesión. Por ejemplo, si los cazas de la RAF no interceptan durante su movimiento, no habrá rondas de combate. Se omite este paso y se va al paso de Movimiento de la Luftwaffe.

## 6. COMO MOVER

El avión británico mueve durante el paso de Movimiento de la RAF, y el avión alemán mueve durante el paso de Movimiento de la Luftwaffe.

**6.1 DESPEGUE:** Si un caza activo de la RAF está sobre un aeródromo, puede despegar durante su paso de movimiento. Cambie el marcador de Fatiga del piloto arriba una casilla para volar una misión y mueva el marcador de altitud para “Ground Nivel” (Nivel de tierra). Le cuesta todos sus puntos de movimiento el despegue. Ajuste la cara del avión para cualquier lado deseado del hex (ver 6.5). Los pilotos que estén “tocados” o agotados (nivel de fatiga F6) no pueden despegar.

**6.2 VELOCIDAD DE LOS AVIONES:** Cada unidad aérea tiene una velocidad impresa de 3 o 4. Este es el número máximo de "puntos de velocidad" que puede mover durante su paso de movimiento. Un avión mueve desde un hex al hex adyacente. Cuesta un punto de velocidad para moverse a un hex. Los hexes no pueden saltarse. Se puede mover menos que la velocidad máxima.



**6.3 ALTITUD:** Hay siete niveles de altitud para volar, desde Nivel Ground (Nivel de Tierra, debajo de los 1.000 pies) a 30.000 pies. (Los Británicos utilizaban el código "Ángeles" para 1.000 pies de altitud; así Ángeles 15 era igual 15.000 pies) Todos los bombarderos tienen un techo máximo de 25.000 pies.

**ASCENDER:** Cuesta un punto de velocidad ascender un nivel de altura. Un avión no puede ascender más de dos niveles (gastando dos puntos de velocidad) durante su paso de movimiento. Cuando está ascendiendo, el avión permanece en su mismo hex pero mueve su marcador de Altitud arriba una casilla.

**DESCENDER:** Un avión puede descender libremente un nivel de altitud por cada hex en el que entra (no hay costo de punto de velocidad aparte de uno por entrar en el hex). Alternativamente, un avión puede gastar un punto de velocidad para bajar cualquier número de niveles en el mismo hex.

**MOTOR DAÑADO:** El avión con el motor dañado (ver 9.1) debe descender un nivel de altura por cada hex que entra. Ese avión no puede ascender (van cayendo hacia tierra).

**ATERRIZAJE:** El avión de la RAF es el único que puede aterrizar en un aeródromo sobre el mapa. Al aterrizar, el avión debe descender al nivel de Aeródromo. Los aterrizajes de un avión son sin riesgo si el hex contiene un aeródromo sin daños (de cualquier tipo) o la base propia del piloto sin importar que esté dañada por las bombas. Un avión que aterriza, no puede despegar nuevamente durante la misma fase de luz del día.

**SE ESTRELLA:** Si un avión aterriza en un aeródromo dañado a excepción de su base, o en un hex sin un aeródromo, se estrella y se destruye. Para los aviones de la RAF estrellados, tirar un dado para la supervivencia de piloto en la Tabla “Bail Out” del tablero – **Tabla de Supervivencia del piloto**–.

**6.4 INCURSIONES ALEMANAS:** Las unidades aéreas alemanas no se mueven sobre el mapa. Se mueve únicamente el marcador de Raid sobre el mapa. Los incursores se mueven como un grupo.

**VELOCIDAD DEL RAID:** El Raid se mueve a la velocidad 3 a menos que se componga enteramente de aviones de velocidad 4, en ese caso se mueve a la velocidad 4. Donde los incursores comienzan boca abajo, usted debe presumir que algunos de ellos son de velocidad 3 hasta que se de a conocer de otra manera.

**LA TRAYECTORIA DE VUELO:** La trayectoria de vuelo de un raid se determina accidentalmente en cada impulso simplemente antes del movimiento. Desde su hex de comienzo, un raid moverá en una dirección hacia el noroeste hasta el borde superior del mapa (fila de hexes "O"). Tan pronto como un raid entra en el hex de un blanco no dañado o en un hex de Londres (esté o no dañado), parará para bombardear. Un raid ignorará todos los blancos dañados excepto Londres. Después de lanzar las bombas, el raid volará una trayectoria accidentalmente determinada hacia el borde inferior (línea de hexes "A") donde saldrá del mapa.

**EL DIAGRAMA DE LA TRAYECTORIA DE VUELO:** Tire un dado al comienzo del movimiento de un raid y consulte el Diagrama de Trayectoria de Vuelo del Tablero. El raid seguirá una de seis trayectorias según la velocidad de la incursión y la tirada del dado. Note que el diagrama trabaja para un movimiento a lo largo del eje sudeste-noroeste en la rejilla de hexes. Un raid no moverá nunca a lo largo del eje sudoeste-noreste de la rejilla excepto en la fila del hex "O" como se explica más adelante.

**BORDE DEL MAPA:** Si la trayectoria de vuelo de un raid llevaría a los incursores fuera al borde izquierdo o al borde diestro del mapa, cambie la trayectoria del raid para que mueva a lo largo del borde. Por ejemplo, si un raid comienza su movimiento en el hex G11 y el dado da como resultado un 6, su trayectoria de vuelo le enviaría fuera del mapa. En vez de eso, el raid debería seguir la trayectoria de vuelo 5 a lo largo del borde del mapa.

**LONDRES:** Si una incursión alcanza el hex del borde superior del mapa sin haber entrado en un hex de blanco válido, alterará automáticamente su curso hacia Londres. El raid mantendrá su velocidad pero mueve a lo largo de una trayectoria directa desde el hex de la fila "O" hasta que alcance un aeródromo no dañado o el hex de Londres, donde parará para bombardear.

**LA TRAYECTORIA DE REGRESO:** Después de lanzar las bombas, un raid volará hacia el borde inferior (el hex de la fila "A"), usará el diagrama de la Trayectoria de Vuelo de Raid normalmente, solo que ahora el raid se moverá en una dirección sudeste. Cuando regresa un raid nunca para en los blancos porque ha lanzado ya sus bombas.

**ALTITUD DEL RAID:** El raid no cambiará su altitud durante el movimiento excepto para esquivar una barrera de globos (se verá más adelante). La altura de los incursores puede cambiar durante el combate aéreo o bombardeando, pero esto no requiere gastar puntos de velocidad.

**LOS CAZAS DOMINAN:** A veces un raid únicamente contiene cazas (o no tuvieron bombarderos desde el principio, o sus bombarderos han sido derribados o averiados y

están fuera de combate). Cuando un raid no tiene bombarderos, mueve a la velocidad 4 sobre una trayectoria de regreso a Francia durante sus movimientos subsiguientes.

**6.5 ENCARANDO EL AVIÓN:** Los cazas de la RAF y el marcador de Raid debe terminar siempre su movimiento "encarando" un lado del hex, no un ángulo de hex (ver el avión de muestra en el diagrama del tablero). El lado del hex al que se encara un avión debe ser directamente opuesto al lado del hex que atravesó para entrar en el hex. Por ejemplo, si un avión gastó su último punto de velocidad para mover desde el hex C5 al hex D4, entonces debe encarar al hex E4. La cara de una unidad es importante para determinar los ataques de frente (ver 7.5). No tiene ningún efecto sobre el movimiento. Las flechas en los hexes de comienzo 1 a 6 muestran los iniciales encaramientos del raid.

**6.6 AVIONES EN EL MISMO HEX:** Un caza de la RAF puede entrar libremente, mover y acabar su movimiento en un hex ocupado por otro caza de la RAF. Sin embargo, un caza de la RAF debe terminar su movimiento inmediatamente si entra en un hex ocupado por el marcador de Raid. Asimismo, el Raid debe terminar su movimiento inmediatamente si entra en un hex ocupado por uno o ambos cazas de la RAF. Una "intercepción" ocurre en ambos de estos casos (ver 7.2).

**6.7 BARRERAS DE GLOBOS:** Dover y los cuatro hexes de Londres contienen barreras de globos. Ninguna unidad aérea puede entrar en un hex con barreras de globos a 5.000 pies o al nivel de Tierra. Debe estar a 10.000 pies o más altos para poder entrar. Si un raid alemán intenta entrar en el hex a menos de 10.000 pies, debe primero gastar la velocidad indicada para ascender a 10.000 pies.

**6.8 SALIENDO DEL MAPA:** Los cazas de la RAF no pueden volar nunca fuera del mapa. Los incursosres alemanes deben salir del mapa desde cualquier hex de la fila "A" para volver a Francia al final de su raid. Cuando un raid en su trayectoria de regreso alcance cualquier hex de la fila "A", debe gastar un punto de velocidad para salir a Francia. Ponga los incursosres supervivientes entre las unidades activas de la Luftwaffe y mézclelos después de que salgan.

## 7. IDENTIFICACIÓN E INTERCEPTACIÓN.

Cuando los incursosres Alemanes se sacan del montón, se ponen boca abajo sobre la Casilla de Altura del Tablero. Usted no puede mirar sus caras hasta que ellos sean "identificados".

**7.1 IDENTIFICACIÓN:** Cuando una intercepción ocurre o cuando un raid alcanza su blanco para bombardear, todos los incursosres se identifican. Póngalos boca arriba y determine su Altitud Exacta. Si es interceptado por cazas de la RAF, la identificación tiene lugar después que todo movimiento de la RAF se termina. En otras palabras, usted no puede interceptar con un caza para identificar a los incursosres antes de mover el segundo caza. La identificación ocurre únicamente una vez por raid.

**ALTITUD EXACTA DEL RAID:** Tan pronto como todos los incursosres estén boca arriba, se tiran dos dados y se suma el resultado. Compare el total con la Tabla de Altitud Cierta de los Incursosres. El resultado puede ser ningún cambio o un ajuste arriba o abajo de un nivel de altura para los incursosres. La altura cierta de la incursión

no puede ir nunca más abajo que el Nivel de Tierra (o más abajo de 10.000 pies si el hex contiene barreras de globos), ni puede ir más arriba de 25.000 pies.

**COBERTURA DE CIMA:** La escolta de cazas de los incursores volaba frecuentemente a una altitud más alta que los bombarderos para proveer cobertura de cima. Si cualquier caza alemán está presente con el raid, use el mismo resultado de dados que se utilizan para los bombarderos en la Tabla de Altitud Cierta de los Incursores para determinar la Cobertura de Cima. Los ajustes de altura de cobertura aplican aún cuando no hay bombarderos en la incursión.

EJEMPLO: Un raid de cinco aviones se informa a 15.000 pies. Alcanza Dover, que no está dañado, por tanto, se detiene para bombardear. Las unidades aéreas se ponen boca arriba y dan a conocer: Me109 #3 y #6, Me 110 #12, y Do17 #21 y #22. El jugador consulta la Tabla de Altura Cierta de Incursores, tira dos dados y consigue un resultado de 6, por lo tanto los bombarderos y el caza con # I.D impar. permanecen a 15.000 pies, pero los cazas con # I.D par, (Me 109 #6 y Me 110 #12) suben un nivel a 20.000 pies.

**7.2 INTERCEPTACIÓN:** La interceptación ocurre cuando aviones de la RAF y alemanes ocupan el mismo hex. Si uno o ambos cazas de la RAF terminan su movimiento en el mismo hex que el Raid, el caza o cazas de la RAF son los interceptores. Si el Raid termina su movimiento en el mismo hex que uno o ambos cazas de la RAF, los alemanes son los interceptores.

Cada caza de la RAF únicamente puede interceptar o ser interceptado una vez por incursión. Los cazas de la RAF pueden interceptar en impulsos diferentes; no tienen por qué interceptar juntos. Sin embargo, el combate de un impulso se resuelve siempre antes de proceder al próximo impulso.

**7.3 CASILLA DE ALTITUD:** Cuando una interceptación ocurre, el subsiguiente combate se resuelve en la Casilla de Altitud del Tablero.

**ALEMANES:** Primero identifique a todos los incursores y determine la Altitud Exacta de los Incursores y la Cobertura de Cima. Si esta información se determinó en un impulso previo (por ejemplo, cuando los incursores bombardearon su blanco), usted no lo cambie.

**INGLESES:** Quite todo caza de la RAF del hex del Raid y póngalos sobre la Casilla de Altitud del Tablero a su altura correcta. Cualquier caza de la RAF que no esté en el hex del Raid, no puede participar en el combate.

**LA COLOCACION:** Los cazas "interceptores" (pero no los bombarderos) pueden ponerse en las casillas Fuera del Sol o Atacando de Frente de la Casilla de Altitud del Tablero si ellos lo ven oportuno. De otra manera, poner las unidades aéreas en cualquier lugar de la Casilla de Altitud del Tablero. El avión no tiene que ser colocado en ningún orden especial.

**7.4 FUERA DEL SOL:** Los pilotos de combate son entrenados para acercarse al enemigo por la posición encima del sol para hacer más difícil para el enemigo el que los localice. Un caza que intercepta puede ponerse en la casilla Fuera del Sol si está un nivel de altitud más arriba que el avión interceptado y el interceptor entra en el hex. de combate desde la dirección del sol. La dirección del sol es diferente para cada fase. Vea

el diagrama del sol en el mapa. Por ejemplo, el sol está en el este en la fase de las 7 a.m., por lo tanto para luchar con el sol a favor en esta fase, un interceptor debe entrar en el hex. de combate desde el este. Todos los cazas interceptores que lo deseen y reúnan estos requisitos en la posición Fuera del Sol.

**7.5 ATAQUE DE FRENTE:** Un caza al interceptar puede ponerse en la casilla de ataque de frente (Head-On) si hay cualquier unidad aérea enemiga en el mismo nivel de altitud o a un nivel más arriba o más abajo, y el interceptor entra en el hex. de combate directamente encarado al avión enemigo (ver 6.5). Todos los cazas que reúnen este requisito y lo deseen, pueden ponerse en la casilla de ataque de frente.

A veces un caza entrará en el hex. de combate desde una dirección y altura que coincide con ambos casos (de frente y fuera del sol). En este caso, poner el caza en la casilla de ataque de frente, pero recibe también el beneficio de estar fuera del sol.

## 8. COMBATE AÉREO.

El combate aéreo ocurre como resultado de una interceptación.



**8.1 RONDAS:** El combate aéreo se resuelve en uno a cuatro "rondas" consecutivas (ver la Tabla de Rondas de Combate del Tablero). Cada ronda se divide en dos "segmentos": Si los alemanes interceptan, el Segmento de la Luftwaffe viene primero en cada ronda. Si la RAF intercepta, el Segmento de la RAF viene primero.

**SEGMENTO DE LA RAF:** Los cazas de la RAF pueden cada uno hacer lo siguiente: "retirarse", "pasar" (no hacer nada), o "atacar" (escoger un blanco e intentar dispararle). Los blancos sobre los que se disparan pueden ser capaces de devolver el fuego.

**SEGMENTO DE LA LUFTWAFFE:** Las unidades alemanas dañadas, puede que se requiera su retirada. Los cazas alemanes que no se retiran intentarán atacar a los cazas de la RAF.

**FIN DEL COMBATE:** Al final de cada ronda, tirar un dado. Si el resultado es igual o menor que el número de la Ronda de Combate, el combate aéreo termina inmediatamente (los aviones han perdido contacto el uno del otro). Cualquier caza de la RAF en el combate debe retirarse inmediatamente y aterrizar en su base o en cualquier aeródromo no dañado. Si el resultado es más alto, mueva el marcador de Ronda de Combate adelante y pelee la próxima ronda. El combate termina automáticamente después de cuatro rondas.

**8.2 RETIRADA:** Cuando una unidad aérea se retira, escapa de la zona y situación de combate. Una unidad aérea debe retirarse al comienzo del segmento de su lado si existen razones para ello. Una unidad de aire no puede retirarse durante un segmento enemigo, ni puede atacar en el mismo segmento que se retira.

**RAF:** Al comienzo de un Segmento de la RAF, un caza de la RAF puede retirarse voluntariamente. Si se retira, debe aterrizar inmediatamente durante ese segmento. Quite el caza de la Casilla de Altitud y póngalo sobre su base o cualquier aeródromo no dañado.



Un caza de la RAF debe retirarse:

- Si su piloto está herido. El caza aterriza inmediatamente.
- Si está sin munición. El caza aterriza inmediatamente.
- Si el avión alemán más cercano en la Casilla de Altitud está a dos o más niveles de altitud lejos del caza de la RAF. Ha perdido el contacto con el enemigo y aterriza inmediatamente.
- Si su motor está averiado. El caza inmediatamente hace un aterrizaje forzoso (9.1).

**LUFTWAFFE:** Al comienzo de un Segmento de la Luftwaffe, un avión alemán debe retirarse:

- Si su piloto está herido. Ponga la unidad en el montón de la Luftwaffe (a menos que también tenga el motor dañado y en ese caso se estrella).
- Si su(s) motor(es) está(n) averiado(s). Determine si el avión dañado se estrella o llegará a Francia (ver 9.1). Si se estrella, ponga el avión en la casilla de Aviones Destruídos. Si llega a Francia, ponga el avión en el montón de la Luftwaffe.

**8.3 PASAR:** Cuando un avión "pasa" durante una ronda de combate, permanece en el combate a su altitud actual, pero no ataca.

- Un caza de la RAF puede pasar voluntariamente durante un Segmento de la RAF.
- Los bombarderos alemanes que no se retiran deben pasar durante el Segmento de la Luftwaffe. Los bombarderos alemanes no pueden atacar nunca.
- Los cazas alemanes que no se retiran y que no tienen un blanco válido de combate deben pasar.

**8.4 ATAQUE:** Un caza puede atacar durante su segmento de una ronda. Cada ataque consiste en selección del blanco, chequeo de acción, disparar, y devolver el fuego.

**8.41 SELECCIÓN DEL BLANCO:** Para comenzar un ataque, un caza debe primero seleccionar un avión enemigo como su blanco. El blanco puede estar a su misma altitud, un nivel más alto, o un plano más bajo. Un caza no puede seleccionar nunca un blanco a dos o más niveles arriba o abajo.

Si el blanco está en un plano más bajo, el caza que ataca debe picar inmediatamente un nivel abajo para desempeñar el ataque. Para los cazas de la RAF, asegúrese de ajustar el marcador de Altitud para mostrar el cambio en la altura.

Si el blanco está a un nivel más alto, el caza que ataca debe ascender inmediatamente un nivel para desempeñar el ataque.

La selección del blanco es la única oportunidad para las unidades aéreas de cambiar de altitud durante el combate aéreo. No pueden picar o ascender si no hay un avión de blanco en el nivel inmediatamente más abajo o más arriba que el de ellos (respectivamente). El cambio de altitud en el combate no requiere puntos de velocidad.

Debe seleccionarse un blanco para cada caza que ataque antes de efectuar cualquier chequeo de acción por cualquiera de los combatientes. Dos o más cazas pueden seleccionar el mismo avión enemigo como blanco.

Un caza no puede cambiar de blanco una vez se ha comenzado a disparar, aún cuando suceda que otro caza haya derribado el blanco. Sin embargo, no se requiere que un caza ataque el mismo blanco en las rondas subsiguientes. Puede escoger un blanco diferente para cada ronda.

Si un caza alemán tiene que escoger entre dos blancos de la RAF (a la misma altitud, o un plano más alto o más bajo), tire un dado para determinar que blanco selecciona: sobre un dado de 1-3 selecciona el caza de la RAF #1; sobre un dado de 4-6, selecciona el caza de la RAF #2.

**8.42 CHEQUEO DE ACCIÓN:** Cada avión tiene impreso un valor de acción, que va desde 0 (pobre) a 7 (alto). Para ser capaz de dañar a su blanco, un caza atacante debe superar el valor de acción de su blanco.

Para hacer un chequeo de acción, tirar un dado por el caza atacante y un dado por el avión de blanco. Modifique cada dado como se indica a continuación:

#### Dado del Atacante

- ✓ + El valor impreso del avión
- ✓ +2 Si el atacante picó desde Fuera del Sol (solo en la primera ronda).
- ✓ +1 Si el atacante picó pero no Fuera del Sol.
- ✓ -2 Si el atacante asciende para atacar.
- ✓ -1 Si el piloto atacante está Cansado.
- ✓ -1 Si el avión ha sido tocado (en un ataque previo).

#### Dado del Blanco

- ✓ + El valor impreso del avión
- ✓ +1 Por cada avión amigo no atacado en la misma altitud.
- ✓ +1 Si se han lanzado las bombas (solo bombarderos).
- ✓ -1 Si el piloto del blanco está Cansado.
- ✓ -1 Si el motor, el piloto o el avión ha sido tocado (en un ataque previo).

Todos los modificadores al dado son acumulativos, y es posible que una unidad tenga un resultado de acción negativo.

Si el resultado de acción del atacante es mayor que el resultado de acción del blanco, el atacante puede disparar ahora al blanco. De otra manera, el atacante no obtuvo el ángulo de disparo y no puede disparar al blanco en esta ronda.

Los chequeos de acción y los disparos se desempeñan de uno en uno. Cuando dos o más cazas atacan el mismo blanco, el blanco debe tirar un dado de chequeo de acción para cada ataque. Cualquier daño infligido sobre el blanco durante el primer ataque afectará a su resultado de acción para el segundo y subsiguientes ataques con los modificadores enumerados arriba.

Cuando ambos cazas de la RAF atacan el mismo blanco, ellos pueden atacar en cualquier orden. Cuando dos o más cazas alemanes atacan el mismo blanco, resuelven el ataque por el #I.D. Así el alemán con el #I.D. más bajo va primero, luego el próximo #I.D. más alto, etc.

**BONUS POR PICAR:** Si un caza atacante selecciona un blanco a un nivel más bajo, inmediatamente pica para atacar. Este picar da el atacante un modificador positivo a su acción para este ataque únicamente. Además, el modificador por Fuera del Sol únicamente puede usarse en la primera ronda de combate, y solo si el caza está a un nivel de altitud más arriba del blanco. Si el caza ataca un blanco al mismo nivel, o si “pasa”, no recibe el modificador positivo de Fuera del Sol en esta primera ronda.

**PENALIZACIÓN POR SUBIR:** Si un caza atacante selecciona un blanco a un nivel de altitud más arriba, inmediatamente asciende un nivel para atacar, pero recibe un -2 de modificador al valor de acción para el ataque.

**AVIONES NO ATACADOS:** El avión del blanco recibe un modificador de +1 a la acción por cada combatiente amigo a la misma altitud que el blanco que no ha sido seleccionado como un blanco. Por ejemplo, si tres aviones alemanes están a 20.000 pies, y los cazas de la RAF atacan dos de ellos, ambos aviones del blanco reciben un modificador de +1 a su acción por el avión alemán no atacado. Este modificador no aplica si el avión amigo no atacado está a una altitud diferente que el blanco.

**EL COMPARTIMIENTO DE BOMBAS VACÍO:** Un bombardero que ha lanzado ya sus bombas recibe un modificador de +1 a su acción. Los bombarderos con el motor dañado o los pilotos heridos automáticamente lanzan sus bombas.



**PILOTOS CANSADOS:** Un piloto de la RAF cuyo nivel actual de fatiga es F4, F5, o F6 está cansado y tiene un modificador de acción con -1 (ponga un marcador Cansado sobre el avión para mostrar eso). Los pilotos alemanes no se cansan nunca.

**8.43 LOS DISPAROS:** Los atacantes que ganan sus chequeos de acción pueden disparar a sus blancos. El número de veces que un atacante puede disparar es con base al chequeo de acción.: Si el resultado de acción del atacante excedió al resultado de la acción del blanco por uno, el atacante dispara una vez. Si excedió al resultado de acción del blanco por tres, puede disparar tres veces, etc.



**MUNICIONES:** Cada caza de la RAF tiene cinco ráfagas de 3 segundos de munición. Mueva el Marcador de Munición hacia arriba por cada ráfaga que

dispare. Una vez que un caza de la RAF ha gastado sus cinco ráfagas, debe retirarse del combate en su próximo segmento.

Un caza atacante de la RAF que gana el chequeo de acción puede disparar menos ráfagas que el número de disparos resultados del chequeo pero debe disparar por lo menos una vez. Por ejemplo, si el caza gana su chequeo de acción por dos, puede disparar una o dos veces. Sin embargo, usted debe declarar el número de disparos que hará antes de tirar el dado para determinar los impactos. Usted no puede usar los disparos adicionales después de ver el resultado de los disparos declarados. Por ejemplo, si usted declara un disparo, y falla, usted no puede usar los disparos adicionales.

Un caza alemán atacante disparará siempre el número de veces que resulte de la acción, **pero nunca más de tres**. Si gana su chequeo de acción por más de tres, ignora la demasía. Usted no toma nota del gasto alemán de munición; la munición alemana no se acaba nunca.

Cuando atacan, los cazas usan sus ametralladoras delanteras cuando disparan. Éstas se clasifican como o dobles "4" o dobles "5". Para cada disparo declarado, el caza atacante tira dos dados. Por cada resultado del dado de 4 o menos (5 o menos para doble "5"), el avión que dispara marca un impacto sobre su blanco. Después de contar el número total de impactos marcados, usted determinará el daño hecho al blanco.

EJEMPLO: El Spitfire #1 con ametralladoras doble "4" dispara tres veces a su blanco. Tira seis dados, y los resultados son 2, 1, 5, 4, 6 y 2. El 5 y 6 fallan, pero los otros cuatro dados aciertan, se marcan cuatro impactos sobre el blanco.



**REGISTRO DE DAÑOS:** Cada avión tiene una casilla correspondiente de daños. Todo avión tiene una posición de Piloto, una o dos posiciones de Motor (dependiendo si el aparato es de un solo motor o de dos motores), y una o dos posiciones de Fuselaje (Frame). Los tipos de aeronave con dos o más tripulantes también tienen una posición de Artillero (artillero trasero). Las posiciones se marcan 1-6, correspondiendo a la tirada del dado.

Después de determinar el número de impactos sobre un avión, tire un dado nuevamente por cada impacto. El número del dado es el número de posición que recibe el impacto. Por ejemplo, dos impactos se marcaron sobre el Me109 #3, el jugador tira un dado nuevamente para cada impacto, sacando un 1 y 5. Por lo tanto, un impacto se marcó sobre el Motor y un impacto sobre la posición del Fuselaje.

Ponga un marcador de Impacto en la posición del avión donde recibe el impacto. Si la misma posición es impactada dos o más veces, de la vuelta al marcador para mostrar el lado Destruído.

Dos o más impactos en la misma posición, **excepto la posición de Artillero**, destruye un avión. Los impactos se acumulan de más de un ataque, pero si cualquier posición de Piloto, Motor, o Fuselaje se destruye, el avión se destruye. Ponga el avión destruido en el Casilla de Aviones Destruídos del Tablero después de devolver el fuego.

Cuando un avión es destruido, cualquier ataque adicional sobre él que no se haya resuelto, se anula. Un atacante cuyo ataque se anula no puede cambiar de blanco.

**8.44 DEVOLVER EL FUEGO:** La mayoría de los aviones alemanes tienen una ametralladora trasera. Tales blancos devolverán el fuego inmediatamente después de que se dispare sobre ellos.

Si un caza atacante de la RAF no gana el chequeo de acción, no puede disparar, y la devolución de fuego no es posible. Si un caza atacante de la RAF dispara, sin considerar si acierta o falla, la devolución de fuego es posible.

El avión con una Ametralladora Trasera impresa de "1" puede devolver el fuego. El avión sin una Ametralladora Trasera impresa no puede devolver el fuego.

Si el artillero trasero está herido o muerto *desde ese ataque u otro previo*, no puede devolver el fuego.

El número de disparos del blanco se corresponde con el valor de la mitad del número de disparos que hizo el atacante. Redondee cualquier fracción para arriba a menos que el atacante pique desde fuera del sol, en ese caso, redondee cualquier fracción para abajo. Si el número de los disparos de regreso se redondea abajo a cero, no hay devolución de fuego.

Una Ametralladora Trasera impresa de "1" del blanco puede tirar un dado por cada disparo, y cada resultado de 1 resulta en un impacto.

EJEMPLO: Un Spitfire pica (pero no fuera del sol) y dispara tres veces (seis dados) a un Me110, consiguiendo cuatro impactos. Los cuatro impactos resultan con los dados en 1, 2, 4 y 6; uno golpeó sobre el Motor de babor, uno sobre el Motor de estribor, uno sobre el Artillero trasero, y uno sobre el Fuselaje. El Me110 inmediatamente responde con dos disparos (mitad de tres rodeado hacia arriba). Por lo tanto, se tiran dos dados (uno por disparo) y los resultados son 6 y 2, así que ningún impacto se marca sobre el atacante.

**8.5 ATAQUES DE FRENTE:** Un ataque de frente ocurre cuando un interceptor hace el encaramiento de frente (ver 7.5). Solo los interceptores pueden hacer ataques de frente, y únicamente en la primera ronda de un combate.

Seleccione un blanco como de costumbre. El blanco puede estar al mismo nivel de altitud o un plano más alto o más bajo. Si el interceptor asciende o pica para hacer su ataque de frente, mueva el marcador de altitud al nivel del blanco.

No hay chequeo de acción para un ataque de frente. Un ataque de frente es automático. Sin embargo, el atacante se limita a 1 disparo en un ataque de frente. (El tiempo de disparo es solo de un par de segundos cuando la velocidad relativa de acercamiento está en más de 500 millas por hora).

El blanco devuelve el fuego inmediatamente con un disparo de sus ametralladoras frontales. El blanco no devuelve el fuego si su piloto está herido por un ataque previo o si el interceptor picó desde fuera del sol.

Trate todos los impactos en un ataque de frente como al Motor o al Piloto (esto aplica a ambos el atacante y el blanco). Por lo tanto, cualquier impacto al Artillero (4) se considera como un impacto al Piloto, y trate cualquier impacto al Fuselaje (5-6) como

un impacto al Motor. Si el aparato tiene dos motores, un 5 impacto al motor de babor y un 6 impacto al motor de estribor.

**8.6 LÍMITES AL ATAQUE DE FRENTE Y FUERA DEL SOL:** Los Ataques de Frente y Fuera del Sol se limitan a los interceptores solo en la primera ronda de combate. Para el resto del combate, ningún avión puede usar las casillas de Ataque de Frente y Fuera del Sol en la Casilla de Altitud del Tablero. (Después del enfoque inicial, el combate llega a ser una persecución revuelta).

**8.7 CAZA-BOMBARDEROS:** El Me110 #13 es un caza-bombardero. El trato es como un bombardero hasta que lance su bomba. Después de lanzar su bomba, se le trata como un caza, pero agrega +1 a su valor de acción por tener vacío el compartimiento de bombas.

## 9. DAÑOS EN LOS AVIONES

Los impactos sobre un avión afectan como sigue en el combate y vuelo:

**9.1 MOTOR:** Cada aparato tiene una o dos posiciones de Motor. Cada impacto sobre una posición de Motor rebaja el valor de acción del avión en -1. Dos o más impactos sobre el mismo motor destruye un avión, aún cuando tenga un segundo motor.

Un bombardero con un impacto en el motor, inmediatamente lanza sus bombas.

**ATERRIZAJE FORZOSO:** Un avión con un impacto en el motor se daña y debe retirarse durante su segmento de combate. El avión debe aterrizar inmediatamente durante ese segmento, pero su radio de acción es limitado (el aparato pierde altura y va cayendo a tierra).

**RAF:** Un avión de la RAF con un impacto en el motor debe descender por lo menos un nivel de altura por cada hex. en el que entre. Esta restricción limita el alcance del avión. Por ejemplo, si se retira a 10.000 pies tiene un alcance máximo de tres hexes.

El avión de la RAF dañado aterriza sin riesgo si el hex. de aterrizaje contiene un aeródromo no dañado (de cualquier tipo) o la base propia del piloto aunque esté dañada por las bombas.

Si un avión de la RAF aterriza en un aeródromo dañado a excepción de su base, o en un hex. sin un aeródromo, se estrella y se destruye. Usted debe lanzar un dado para la supervivencia de piloto en la Tabla de Supervivencia del Piloto.

**LUFTWAFFE:** Un avión alemán con el motor dañado debe mover directamente hacia el hex. que le haga salir del mapa en dirección a Francia.

Un aparato alemán de un solo motor y que tenga un impacto en el motor y un avión con dos motores que tenga un impacto en ambos motores debe descender un nivel de altitud por cada hex. en el que entra.



Un avión con dos motores y que tenga un impacto en un solo motor debe descender un nivel de altitud para cada dos hexes entrados. Por ejemplo, tal avión si se retira a 10.000 pies tiene un alcance máximo de seis hexes (en vez de tres).

Si el avión alemán aterriza en cualquier lugar del mapa, se destruye. Si el avión alemán tiene alcance suficiente para salir del mapa a Francia (cuesta un punto de movimiento para salir ver 6.8), aterriza sin riesgo. Póngalo en el montón activo de la Luftwaffe.

**BARRERAS DE GLOBOS:** Un avión se estrella si entra en un hex con barrera de globos a 5.000 pies o al Nivel de Tierra. Un avión alemán evitará un hex con barreras de globos en todo lo posible.

**9.2 PILOTO:** Cada avión tiene una posición de Piloto. El primer impacto sobre la posición del Piloto rebaja el valor de acción del avión en -1. Dos o más impactos sobre la posición de Piloto destruye el avión.

Un bombardero con un impacto al piloto inmediatamente lanza sus bombas.

Un piloto que ha recibido un impacto durante un ataque previo no puede disparar si está implicado en un ataque de frente. (Esta situación ocurre solo si dos o más cazas hacen un ataque de frente contra el mismo blanco).

Un avión con un impacto al piloto debe retirarse durante su próximo segmento de combate. Usted debe aterrizar inmediatamente el avión durante ese segmento. A menos que haya daño en el motor, un impacto a un piloto de la RAF le permite aterrizar normalmente, y un impacto a un piloto alemán devuelve su avión a Francia. Ponga el avión alemán en el montón activo de la Luftwaffe.

**9.3 ARTILLERO:** Algunos aviones tienen una posición de Ametrallador trasero. El primer impacto hiere al artillero y el segundo impacto lo mata. Un artillero trasero herido o muerto no puede devolver el fuego, pero el avión no es destruido cuando él muere. Los impactos adicionales no ocasionan ningún daño adicional.

**9.4 FUSELAJE:** Cada avión tiene una o dos posiciones de Fuselaje. Cada impacto sobre una posición de Fuselaje rebaja el valor de acción del avión en -1. Dos o más impactos sobre la misma posición de Fuselaje destruye el avión, aún cuando tenga una segunda posición de Fuselaje.



**9.5 SALVAMENTO DEL PILOTO:** Cuando un avión de la RAF es destruido en el combate o sobre el terreno (durante un bombardeo o en aterrizaje forzoso), el piloto debe lanzarse en paracaídas (en el supuesto de que no esté muerto). No se guarda ningún registro de los pilotos alemanes, por lo tanto usted no tiene necesidad de determinar el lanzamiento en paracaídas de ellos.

Consulte la Tabla de Supervivencia del Piloto lanzando un dado. Hay un resultado en el que el piloto se matará. La oportunidad aumenta sobre hexes de mar cerca de la costa y más aún en hexes de alta mar. El rescate del mar mejora en y después del 23 de Agosto.

Si el piloto sobrevive, quite el piloto de la posición de Piloto y póngalo sobre el hex donde el avión se destruyó (puesta la ficha del lado del paracaídas). El piloto debe permanecer allí hasta la Fase de Noche. Ponga el avión en la casilla de Aviones Destruídos.

Si el piloto se mata, quite su marcador del juego.

## 10 EL BOMBARDEO

Los blancos de tierra se dañan bombardeando. La regla **5.1** define cuáles son los blancos de tierra.

**10.1 BLANCOS:** El bombardeo ocurre cuando un raid alcanza un hex de blanco no dañado o un hex de Londres (sin importar que esté o no dañado), Un hex de Londres puede siempre ser bombardeado, aún cuando esté dañado ya.

Si los incursores no han sido identificados aún (ver **7.1**), ellos se identifican sobre el hex de blanco al comienzo del paso de Bombardeo.

**10.2 BOMBARDEO EN PICADO:** Cuando un raid alcanza su hex de blanco, cualquier "bombardero en picado" del raid picará a baja altitud antes del fuego antiaéreo y efectuará el bombardeo. El Me110 #13 y los dos Ju87 son bombarderos en picado.

Los bombarderos en picado por encima de los 5.000 pies picarán a 5.000 pies. Esto no cuenta contra su movimiento, forma parte de su acción de bombardeo. Los bombarderos en picado a 5.000 pies o más abajo no cambiarán de altitud. Si hay una barrera de globos sobre el hex del blanco, los bombarderos en picado picarán únicamente hasta 10.000 pies con anterioridad a bombardear.

Los bombarderos en picado deben permanecer a su baja altitud en el vuelo de regreso. Ellos no pueden recobrar ninguna altitud perdida en sus picados excepto para evitar una barrera de globos.



**10.3 EL BOMBARDEO:** Los bombarderos llevan uno o dos puntos de bombas impresos. Cada bomba caída desde 10.000 pies o más altos ocasiona un punto de daño. Cada bomba caída desde 5.000 pies o menos ocasiona dos puntos de daño.

Se va sumando los puntos totales de daño infligidos sobre un blanco, restados por cualquier fuego antiaéreo (ver más adelante) y puesto un marcador de Daño de Bombas sobre el hex por valor del total. Si el total excede de 10, ignore la demás.

Las bombas lanzadas durante el combate aéreo nunca causan daño.

**FUEGO ANTIAÉREO:** Hay dos tipos de cañones antiaéreos: pesados y ligeros. Solamente un blanco a punto de ser bombardeado puede disparar AA, y únicamente si tiene un símbolo de cañón AA. El fuego de AA reduce el daño total de las bombas en un punto. (En este juego, el fuego de AA afecta el resultado de los bombardeos; no daña a

los aviones). Los cañones AA Pesados afectan a los bombarderos a cualquier altitud. Los cañones AA Ligeros afectan solamente a los bombarderos a 5.000 pies o menos.

**EL DAÑO MEDIO:** La red de estaciones de radar llamada "Chain Home", eran blancos difíciles de dañar porque las ráfagas de bombas hacían poco efecto sobre las estructuras abiertas de torre. Por lo tanto, si el blanco es una estación de radar, divide el daño total a la mitad (después de restar el fuego AA) antes de marcar el daño. Redondee hacia arriba cualquier fracción.

EJEMPLO: Si los incursores lanzan 5 bombas sobre Dover desde 25.000 pies, por el AA pesado, el daño es 4. Si los incursores lanzan 5 bombas desde 15.000 pies sobre una estación de radar, el daño es 3 (la mitad de 5). Si los incursores lanzan 5 bombas sobre Lympne desde 5.000 pies (baja altitud y ningún AA), el daño es 10.

**10.4 EFECTO DE LOS DAÑOS:** Los blancos de terreno que se dañan tienen efectos adversos para el RAF:

**AERÓDROMOS:** Un aeródromo dañado está fuera de acción (sus nexos de comunicación han sido cortados, su equipo de servicio aéreo ha sido destruido, ha habido bajas en el personal, y la pista de aterrizaje está llena de cráteres).

Los cazas de la RAF no pueden aterrizar o despegar desde aeródromos dañados, con la excepción de su base donde puede hacerlo sin considerar el daño.

Si un caza activo de la RAF está sobre un aeródromo que se bombardea, el avión se destruye inmediatamente. Esto sucede si por lo menos un punto de daño por las bombas se inflige sobre el campo. Ponga el avión en la casilla de Aviones Destruídos del Tablero, y tire un dado para la supervivencia de piloto en el Tabla de Supervivencia del Piloto (realmente, el piloto trata de alcanzar la seguridad de una trinchera). Los aviones y pilotos de la RAF en la casilla de Reserva no son afectados.

Un piloto cuya base está actualmente dañada recupera un solo nivel de Fatiga del Piloto durante la Fase de Noche (ver **12.2**).



**ESTACIONES DE RADAR:** La red de estaciones de radar "Chain Home" funciona como un sistema temprano de alarma. A medida que van eliminándose los pedazos de la red, los británicos son más lentos para responder a las incursiones de enemigo.

Guarde el registro del número de estaciones de radar actualmente dañadas en la columna de "Chain Home Estaciones Dañadas". Cuando un raid aparece, los aviones de la RAF deben demorar su movimiento en ese mismo número de impulsos. Por ejemplo, si dos estaciones están dañadas, el raid alemán consigue dos movimientos completos (después de la colocación inicial) antes que la RAF pueda mover. Esta restricción aplica a los aviones de la RAF de patrulla así como también sobre el terreno.

Si los incursores mueven en un hex de blanco donde un caza de la RAF patrulla pero no ha movido aún, todavía se produce un combate pero con los alemanes como interceptores.

**LOS BARCOS:** El daño sobre Dover y sobre el convoy no tiene ningún efecto adverso sobre la RAF.



**LONDRES Y THAMESHAVEN:** Londres era el más grande y la mayoría de los blancos importantes en Inglaterra para la Luftwaffe. Use el marcador "Londres en Llamas" para guardar registro del número de hexes de Londres y Thameshaven actualmente dañados. Si dos o tres hexes se dañan, aumenta el tamaño de los incursores en un avión. Si cuatro o los cinco hexes se dañan, aumenta el tamaño de los incursores en dos aviones. Esto no aplica cuando sale "Ningún Raid". Por ejemplo, si el hex de Thameshaven y dos hexes de Londres están dañados actualmente, y el tamaño del raid es de "5 Incursores", usted sacaría seis incursores.

## 11. FINAL DEL RAID.

Cuando acaba un raid, usted debería reajustar las unidades y marcadores según las siguientes reglas antes de adelantar el marcador de Fase y comenzar la próxima fase.

**11.1 ATAJO:** Una fase de luz del día acaba después que los incursores vuelven a Francia y todo avión de la RAF ha aterrizado. Usted puede terminar una fase de luz del día más pronto si no es posible ningún combate adicional. Por ejemplo, si el raid ha bombardeado su blanco, y los aviones de la RAF han aterrizado ya o han sido destruidos, entonces usted no tiene que molestarse en tirar un dado para el vuelo de regreso del raid.

**11.2 PILOTOS DE LA RAF:** La condición de un piloto de la RAF al final de un raid determina si estará disponible para la acción adicional ese día.

**ACTIVO:** Un piloto de la RAF que ha sido dañado y tiene un aterrizaje sin riesgo y que ha aterrizado inmediatamente, regresa a su base al final del raid. Este movimiento libre no aumenta su fatiga.

**SALVADO DE APUROS:** Un piloto de la RAF que ha sobrevivido en la Tabla de Supervivencia del Piloto, queda fuera de acción para el resto del día. Deje su marcador en el hex donde ha sido sacado de apuros hasta la Fase de Noche. Su avión se destruye.

**AGOTADO:** Un piloto de la RAF que llega al nivel F6 de Fatiga también permanece fuera de acción para el resto del día. No puede volar ninguna misión más hasta que consiga dormir algo (ver **12.2**).

**HERIDO:** Al final del raid, determine el destino de cada piloto de la RAF que haya recibido un impacto. Tire un dado para cada piloto herido y consulte la Tabla de Resultado de Herida. Hay tres resultados básicos:

- El piloto queda conmocionado el resto del día. No puede hacer ninguna salida más ese día y no se recupera de la fatiga esa noche (**12.2**), pero no es dañado de ninguna otra manera. Quite el marcador de impacto durante la Fase de Noche.
- El piloto está herido y fuera de acción para dos o más semanas. Ponga el marcador de piloto donde corresponda en el calendario para mostrar esto. Si el avión del piloto herido no es destruido, quítelo del mapa y póngalo en la casilla

de Reserva de la RAF. También anote cuántas victorias personales tiene el piloto herido (o ponga un marcador de daño de bomba del número correcto debajo de él). Cuando vuelva a la lucha, sus victorias previas todavía le cuentan hacia su condición de as.

- Los pilotos que mueren de sus heridas se quitan del juego. Si su avión no es destruido, quítelo del mapa y póngalo en la casilla de Reserva de la RAF.

EJEMPLO: Si un piloto es herido el 26 de Agosto por dos de semanas, él vuelve como un piloto de Reserva el 9 de Septiembre; pero resulta herido por tres semanas, él no volvería dentro del espacio de tiempo del juego.

**11.3 AVIONES DE LA RAF:** Cualquier impacto en el Fuselaje o Motor a los aviones de la RAF se reparan inmediatamente (quite los marcadores de impacto) y la munición se rellena totalmente al final de un raid. Esto no aplica al avión destruido. El avión destruido puede ser reemplazado únicamente durante la Fase de Noche.

**11.4 AVIONES ALEMANES:** El avión alemán que ha sido destruido durante el raid va a la casilla de Aviones Destruídos. Los incursores alemanes que consiguen volver a Francia van al montón activo de la Luftwaffe.

Quite todos los marcadores de impacto de las casillas de los aviones alemanes.

**11.5 PILOTOS DE LA RAF EN RESERVA:** Si un piloto de la RAF es herido o muerto, un piloto de reserva puede llamarse para reemplazarlo al comienzo de la próxima fase.

Usted puede escoger cualquier piloto que esté actualmente en la casilla de Reserva de la RAF para reemplazarlo. Si no hay ningún piloto en reserva disponible, usted debe esperar hasta que uno llegue a estar disponible en un nuevo día.

Si el nuevo avión del piloto está en la casilla de aviones de Reserva de la RAF, póngalo sobre su nueva base y ponga al nuevo piloto en la posición de Piloto de su avión. Si el avión está en la casilla de Aviones Destruídos, usted necesita reemplazarlo durante la Fase de Noche antes de ponerlo en la base (ver **12.1**). Hasta que el avión se reemplace, ponga al nuevo piloto en el hex de base.

Usted nunca puede reemplazar a los pilotos dañados, cuando ellos están agotados o conmocionados (los que están fuera de acción por ese día).

## 12. FASE DE NOCHE.

Cada turno termina con una Fase de Noche, igual los turnos que no tienen ningún raid. Durante la fase de noche, usted puede reemplazar los aviones destruidos, reparar el daño de los bombardeos, y recuperar el agotamiento de los pilotos (dormir).

**12.1 PUNTOS DE REPARACIÓN:** Ambos, la RAF y la Luftwaffe reciben dos puntos de reparación durante la Fase de Noche. Un punto de reparación se usa para reemplazar un avión destruido o para reparar un punto de daño de bomba.

Los puntos de reparación no pueden guardarse de un turno para usar en otro. Cada lado consigue dos únicos puntos de reparación durante la Fase de Noche. Si los puntos no pueden usarse, ellos se ignoran.

**REEMPLAZO DE AVIONES:** Si hay uno o dos aviones alemanes destruidos en la casilla de Aviones Destruídos, vuélvalos al montón de la Luftwaffe. Si hay más de dos aviones alemanes destruidos en la casilla, vuélvalos a su cara oculta, entonces coja dos de ellos al azar para ser reemplazados. Agregue estos dos al montón de la Luftwaffe, pero deje los otros boca abajo en la casilla de Aviones Destruídos.

Cuando usted reemplace un avión destruido de la RAF, póngalo sobre el hex de la base (con su piloto en la posición de Piloto) o póngalo en la casilla de Reserva de la RAF.

Usted no está obligado a reemplazar un avión destruido de la RAF. Usted podría escoger reparar daño de bombas en su lugar. ¡Sin embargo, un piloto sin un avión no puede luchar!

Un piloto determinado nunca puede cambiar de avión. Por ejemplo, Si un nuevo piloto #1 es un piloto de Hurricane, pero el Hurricane #1 está destruido, usted no le puede dar un Spitfire o el Hurricane #2. Usted necesita reemplazar el Hurricane #1 para él.

**REPARACIÓN DE DAÑOS DE BOMBAS:** Cada punto de reparación quitará un punto de daño de bombas en un blanco de su elección. Una vez todos los daños del blanco se han reparado, es un blanco no dañado y funciona normalmente.



**12.2 DUERMA:** Durante la Fase de Noche, cada piloto de la RAF se recupera de su fatiga durmiendo (mueva el marcador de Fatiga). El nivel de fatiga más bajo posible es el de "Descansado" (Rested). Los Nuevos pilotos siempre comienzan descansados.

Un piloto normalmente recupera dos niveles de fatiga de noche. Cambie el marcador de Fatiga del Piloto hacia abajo dos niveles para mostrar esto.

Si la base del piloto está dañada actualmente, él únicamente recupera un nivel de fatiga. Si una base dañada se repara completamente durante la misma Fase de Noche, el piloto puede recuperar dos niveles.

Un piloto que está conmocionado (fuera de acción para el resto del día) no recupera fatiga esa noche.

## 13. REGISTRO DE VICTORIA.

Usted debe tomar nota de las pérdidas de aviones durante el juego para determinar la condición de As de los pilotos individuales y su cuenta total final.

**13.1 ASES DE LA RAF:** Un piloto de la RAF llega a ser un As inmediatamente después que él destruye cinco aviones alemanes.

Un nuevo piloto comienza con cero victorias, y cada avión alemán que derriba le cuenta como una victoria hacia su condición de as. Cambie el marcador de la cruz de



“Orden de Servicios Distinguidos” (DSO) sobre la columna de Victorias del Piloto para registrar esto.

Si un piloto de la RAF daña un motor de un avión alemán, y resulta en la destrucción del avión (ver 9.1), el piloto de la RAF recibe crédito por destruir el avión. Le cuenta como una victoria.

Para simplificarlo, no hay victorias compartidas. El piloto que destruye el avión alemán recibe el crédito pleno, aún cuando otro piloto dañó primero el avión.

Tan pronto como un piloto marca su quinta victoria, él llega a ser un As. Vuelva su avión por el lado de As inmediatamente durante el combate. Solo un piloto as puede usar el lado as de un avión de la RAF.



**13.2 VICTORIAS TOTALES DE UN JUGADOR:** Usted necesita usar dos marcadores de Victoria sobre la casilla de Victorias Totales del Jugador (0 y 00) para registrar el número total de aviones alemanes que sus pilotos han derribado. Usted gana un punto de victoria por cada avión alemán destruido por uno de sus pilotos. Al final del juego, sume sus puntos de Victorias Totales del Jugador. Ese es su resultado final.



**13.3 CUENTA DE LA LUFTWAFFE:** La cuenta final de la Luftwaffe se determina por el número de aviones de la RAF destruidos durante el juego y el número de blancos dañados al final del juego. Sume el número de puntos de victoria alemanes para llegar al final de la cuenta de la Luftwaffe.

- La Luftwaffe gana 1 punto de victoria por cada avión de la RAF destruido durante el juego.
- La Luftwaffe gana 1 punto de victoria para cada estación de radar aún dañada al final del juego.
- La Luftwaffe gana 3 puntos de victoria por cada hex de Londres dañado al final del juego.
- La Luftwaffe gana 2 puntos de victoria para cada otro hex de blanco todavía dañado al final del juego.

**13.4 EL GANADOR:** Compare su cuenta final con la cuenta de la Luftwaffe para determinar qué lado gana. El lado con más puntos gana. Un empate ocurre si ambos lados tienen la misma cuenta.

## 14. REGLAS OPCIONALES.

Las siguientes reglas agregan algunas opciones al juego. Sin embargo, nosotros recomendamos que usted juegue el juego unas cuantas veces antes de tratar con estas reglas.

**14.1 FUEGO CRUZADO DE BOMBARDEROS:** Los bombarderos del mismo tipo volaban en formación cerrada para proveer apoyo defensivo de fuego cruzado.

Cuando los aviones de la RAF atacan un bombardero alemán, cada bombardero alemán no dañado del mismo tipo (Do17, He111, Ju87, o Ju88) puede usar un disparo de fuego cruzado al atacante durante el segmento de devolver el fuego. Los bombarderos que son atacados en ese segmento que no pueden devolver el fuego, no pueden hacer fuego cruzado, y los bombarderos no pueden hacer fuego cruzado a los aviones de la RAF que atacan otros tipos de bombarderos o cazas.

Si ante un fuego cruzado el bombardero tiene una elección entre dos aviones de la RAF, tire un dado para determinar que avión selecciona. Sobre un dado de 1-3, selecciona el caza de la RAF #1; sobre un dado de 4-6, selecciona el caza de la RAF #2.

Los bombarderos con uno o más impactos sobre el posición del Artillero no pueden efectuar fuego cruzado, y el fuego cruzado no se permite nunca ante los ataques de frente.

**14.2 CAMBIANDO DE BASE:** Operar desde una base dañada tiene la ventaja de que sus pilotos no son bombardeados sobre el terreno, pero la penalización de fatiga es alta. Esta regla le permite cambiar su base desde un aeródromo de sector a otro.

En una Fase de día claro (solamente), usted puede cambiar su base a otro aeródromo de sector en vez de patrullar. Cualquiera de sus pilotos que esté activo, mueva su nivel de fatiga un espacio hacia arriba, y póngalo en su nueva base. Ellos no pueden patrullar o despegar en esta fase.

**14.3 ABORTANDO LA MISIÓN:** Durante los combates aéreos, un bombardero alemán debe retirarse (abortar) si es el único avión que queda del raid. El bombardero no abortará mientras haya otro avión alemán con él. Un caza alemán solitario no abortará.



**14.4 ANTIAÉREOS Y BARRERAS DE GLOBOS:** Las baterías antiaéreas y las barreras de globos en el juego son las defensas fijas. Esta opción le permite a usted elegir el sitio de estas defensas antes de la batalla. Ignore los cañones AA y las Barreras de Globos impresos en el mapa. En su lugar, ponga las fichas opcionales en el mapa al comienzo del juego para mostrar donde están.

No ponga más de un cañón AA y una Barrera de Globos por cada hex de blanco. Usted no puede cambiar sus posiciones durante el juego.

## 15. VERSIÓN PARA DOS JUGADORES

LONDON'S BURNING también es divertido jugar como un juego para dos jugadores. Hay dos posibles versiones: Dos jugadores de la RAF luchan contra el sistema de juego, o un jugador se ocupa de la RAF y el otro jugador se ocupa de la Luftwaffe.

**15.1 JUGADORES DE LA RAF:** Ésta es ciertamente la versión más dura (y más histórica) para jugar porque los jugadores deben cooperar para derrotar a los alemanes mientras compiten para las victorias individuales. Cada jugador controla uno de los cazas de la RAF.

Al comienzo del juego, ambos jugadores tiran un dado para determinar qué piloto empieza el juego como el "líder de sección." Gana la tirada más alta. El que saque la tirada más baja empieza el juego como el "wingman" (compañero de ala). El líder de la sección tiene el marcador de "líder de sección" hasta que se le reemplace en ese caso él da al marcador al otro jugador. El marcador normalmente cambiará varias veces durante el juego.

**EL LÍDER DE LA SECCIÓN:** El líder de la sección debe actuar primero en todas las situaciones: El líder de la sección debe escoger si patrullar o no antes de que el wingman decida. El líder de la sección debe dirigir su movimiento (o escoge no mover) antes de los movimientos del wingman. El líder de la sección debe seleccionar su blanco en el combate antes que el wingman seleccione. El líder de la sección debe disparar a su blanco (y recibir el fuego de retorno) antes de los disparos del wingman, etc.

Como el líder de la sección, usted puede pedir al wingman hacer una tarea, pero no le exige que la haga. Una vez el líder de la sección escoge su acción, no puede cambiarla después de ver lo que el wingman hace.

**PILOTOS DE LA RESERVA:** Usted puede seleccionar a cualquier piloto de la reserva para reemplazar un herido (fuera de acción durante dos o más semanas) o un piloto muerto. Cuando un líder de la sección es reemplazado por un piloto de la reserva, el wingman se convierte en el nuevo líder de la sección. Si ambos pilotos de la RAF son reemplazados por nuevos pilotos en la misma fase, entonces el jugador que era el wingman se convierte en el nuevo líder de la sección.

**LOS PUNTOS DE REPARACIÓN:** Cada jugador recibe un punto de reparación durante la Fase Nocturna para que lo use como desee. El líder de la sección usa su punto de reparación primero.

**VICTORIA FINAL:** Cada jugador anota su propio Total de Victorias del Jugador para su avión. Al final del juego, combine la puntuación de los dos jugadores de la RAF y compare este número con la cuenta de la Luftwaffe para determinar qué lado vence. Luego, compare la cuenta de los dos jugadores de la RAF. El jugador con la cuenta de victorias más alta, vence. Sin embargo, ambos jugadores pierden si la cuenta de la Luftwaffe excede su cuenta combinada.

**15.2 JUGADOR DE LA RAF CONTRA JUGADOR DE LA LUFTWAFFE:** Use las mismas reglas que en la versión en solitario con las siguientes adicciones y cambios:

**REGLAS OPCIONALES:** Use toda la Regla Opcional 14 así como la Tabla de Clima Opcional (a menos que juegue el escenario corto).

**PREPARACIÓN PARA EL JUEGO:** Hay 28 marcadores de Blancos -uno para cada blanco-. Ponga todos menos los cuatro marcadores de Londres en una taza.

Ponga todos los marcadores de Tamaño de Raid excepto el Remix en una taza separada. Usted no usará el marcador de Remix.

**LOS RAIDS:** Al comienzo de cada día claro, el jugador alemán en secreto planea sus misiones para el día entero. Primero, él saca cuatro marcadores de Blancos y cuatro marcadores de Tamaño de Raid al azar. Él saca entonces un número al azar de unidades aéreas alemanas activas de la Luftwaffe igual al número total de incursores permitido por los marcadores de Tamaño de Raid y la Casilla de London's Burning. Por ejemplo, si él saca 4 Incursores, No Raid, No Raid y 6 Incursores, y tres hexes de Londres están dañados al comienzo del día, él sacaría 12 unidades aéreas alemanas.

El número de unidades aéreas activas de la Luftwaffe es sin embargo el límite absoluto. Por ejemplo, si usted saca marcadores de Tamaño de Raid que suman 17 incursores, pero usted tiene sólo 16 unidades aéreas activas, entonces usted se limita a 16 incursores ese día.

El jugador alemán entonces empareja un marcador de Blanco con un marcador de Tamaño de Raid para cada fase de la luz del día. Él puede escoger la composición de cada raid de las unidades aéreas que él seleccionó, con las restricciones siguientes:

- Ningún incursor puede volar más de una vez por día.
- El número de unidades aéreas en un raid debe igualar el tamaño del raid indicado por su marcador de Tamaño de Raid y la Casilla de London's Burning. Si usted no tiene suficientes aviones activos para llenar un raid completamente, ese raid es cancelado.

El jugador alemán no puede cambiar la composición, tiempo o blanco de un raid después de hacer sus planes iniciales. Por ejemplo, él no puede ver lo que hace el raid de las 7 de la mañana antes de planear el raid de las 10 de la mañana.

El jugador Alemán puede bombardear un blanco aún cuando esté actualmente dañado. Sin embargo, el máximo permitido todavía es de 10 puntos de daño por blanco.

**TRAZAR MOVIMIENTOS:** El jugador alemán determina la altitud informada todavía al azar (y la verdadera altitud) de un raid tirando los dados, pero él traza el movimiento de la incursión un impulso de antemano. Él siempre se limita a los seis posibles caminos mostrados en el Camino del Vuelo de diagrama del Raid.

Primero, él escoge la situación de salida para el raid (el hex de salida 1 a 6). En ese mismo momento, él traza el próximo movimiento en secreto por escrito el número de camino de vuelo o poniendo un naipe regular (desde el as hasta el seis) boca abajo. Durante el próximo Movimiento de la Luftwaffe, él revela y ejecuta su movimiento trazado después de que él traza el próximo movimiento en secreto. Él debe escoger su situación de salida y camino del vuelo con cuidado para que el raid alcance su blanco seleccionado. El raid nunca puede desviar su blanco.

**EL COMBATE AÉREO:** Durante el Combate Aéreo, el jugador alemán puede seleccionar los blancos para sus cazas y cualquier bombardero con fuego cruzado (en lugar de al azar). Él puede retirar a sus cazas voluntariamente (pero no a sus

bombarderos). Por otra parte, si las reglas dicen que un avión debe pasar, retirarse, o abortar en una situación, entonces el avión debe hacer eso.

**FIN DEL RAID:** Al final de cada fase de la luz del día, el jugador alemán debe revelar el marcador del Blanco y el marcador del Tamaño del Raid para esa fase, aun cuando no haya ningún Raid.

**LA FASE NOCTURNA:** Durante la Fase Nocturna, el jugador alemán devuelve los cuatro marcadores de Blanco y de Tamaño del Raid a sus tazas respectivas y los mezcla antes de sacar nuevos al azar durante el próximo día claro. El avión alemán todavía se reemplaza al azar. El jugador alemán no puede escoger qué avión reemplazar.

**EL BOMBARDEO DE LONDRES:** Al comienzo del 7 de septiembre, el jugador alemán debe quitar 18 de los 24 marcadores de Blanco actualmente en el montón. Él puede seleccionar qué seis guardar. A éstos él agrega los cuatro marcadores de Londres, para un total de 10 marcadores de Blanco que él pone en la taza. Note que la parte de atrás de cada marcador de Londres especifica qué hex de Londres es el hex del Blanco.

## EJEMPLO DE JUEGO

Son las 2 p.m. de la fase del 13 de Agosto, y ambos cazas de la RAF (Spitfire #1 y Hurricane #2) permanecen en Hawkinge. El radar informa un raid de seis aviones a 10.000 pies sobre el hex de entrada 6.

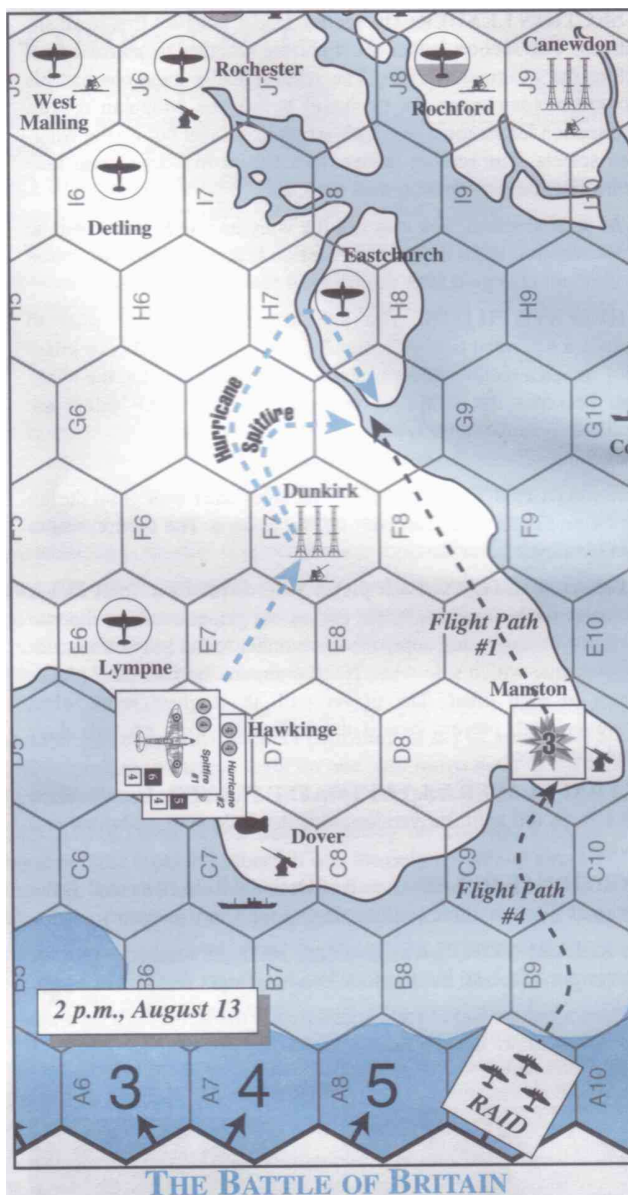
### PRIMER IMPULSO

**MOVIMIENTO DE LA RAF:** Los aviones de la RAF despegan al Nivel de Tierra, encarando hacia el hex D7. Su fatiga sube un nivel.

**MOVIMIENTO DE LA LUFTWAFFE:** La tirada del dado resulta en 4 y pone a la incursión sobre Manston, como ya está dañado, los incursores no bombardean.

### SEGUNDO IMPULSO

**MOVIMIENTO DE LA RAF:** Los cazas de la RAF mueven dos hexes a Dunkirk y suben dos niveles a Ángeles 10.

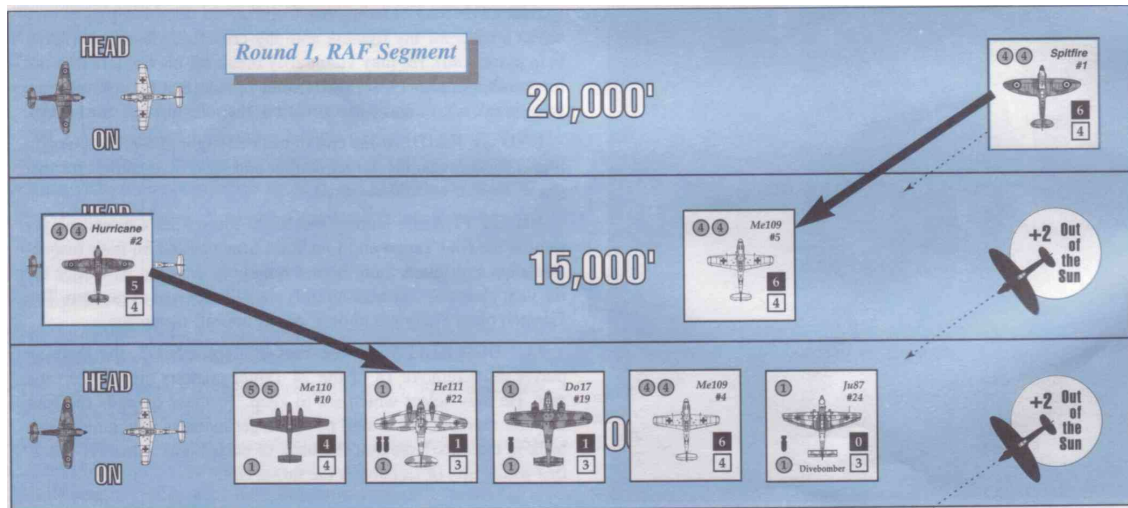




**MOVIMIENTO DE LA LUFTWAFFE:** El dado da 1 y envía el raid al hex G8. En el próximo impulso pudiera bombardear Easchurch, Rochford, o Canewdon.

### TERCER IMPULSO:

**MOVIMIENTO DE LA RAF:** El Spitfire asciende dos niveles a Ángels 20, y mueve hasta el hex. G7, y entonces intercepta moviendo en el hex. G8 desde fuera del sol. El Hurricane asciende a Ángels 15, mueve por los hexes G7 y H7, y entonces intercepta moviendo al hex. G8 para hacer un ataque de frente.



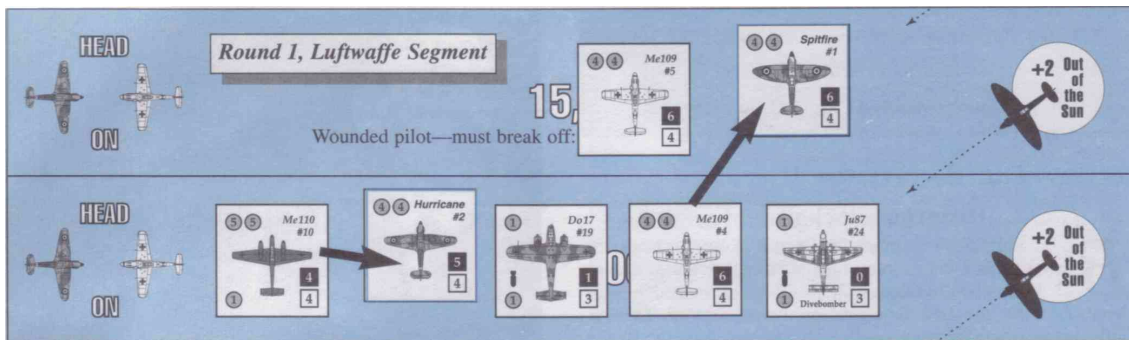
**COMBATE RONDA 1:** Los incursores dan a conocer Me109 #4, y #5, Me110 #10, Do17 #19, He111 #22, y Ju87 #24. Los dados dan un resultado de 8 sobre la Tabla de Altitud Cierta. Eso supone que no hay cambios a la altitud del raid pero pone a los cazas con # I.D impar como Cobertura de Cima. Así el Me109 #5 sube a 15.000 pies y los otros permanecen a 10.000 pies.

**SEGMENTO DE LA RAF:** El Spitfire selecciona al Me109 #5 como blanco, y el Hurricane selecciona al He111 #22.

No es necesario el chequeo de acción para el Hurricane porque ataca de frente. Así, el Hurricane y el He111 disparan cada uno una vez. El Hurricane tira dos dados y consigue 3 y 1. Ambos resultan en impactos, ahora se tira para determinar la posición de los impactos. El resultado es 1 y 5. El 1 impacta en el de Motor y el 5 también da en el Motor (en vez del Fuselaje) porque este es un ataque de frente. El Motor se destruye, por tanto el He111 se destruye y cuenta como una victoria. El He111 lanza un dado para la devolución de fuego con su ametralladora del morro, sacando un 3.

El otro combate requiere un chequeo de acción. El Spitfire tiene un valor de acción de 6+2 (fuera del sol) + 5 (dado) = 13. El Me109 tiene un valor de acción 6+6 (dado) = 12. El Spitfire gana el chequeo por 1, por eso efectúa un disparo, lanza dos dados. Saca un 5 y 4, tan solo consigue un impacto. Con un resultado de 3 en el dado consigue darle al piloto del Me109.

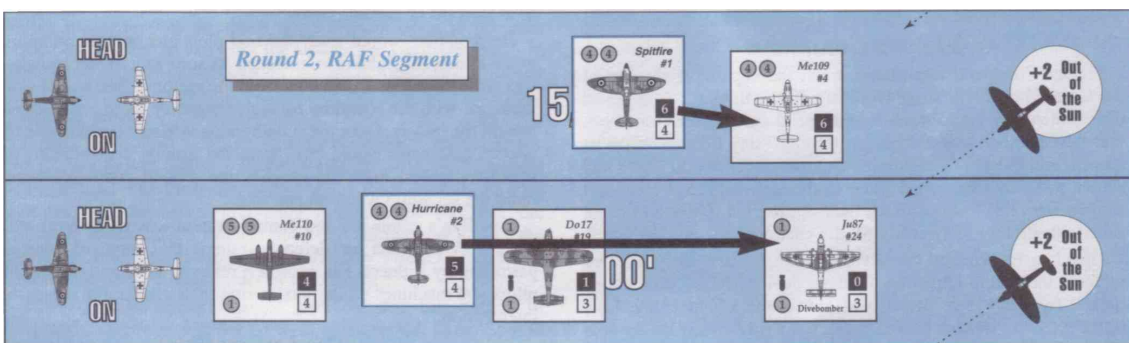




**SEGMENTO DE LA LUFTWAFFE:** El Me109 #5 debe retirarse porque su piloto está herido. Los otros dos aviones alemanes tiran un dado para determinar sus blancos, el Me109 #4 saca 2, ataca al Spitfire #1. El Me110 saca 4, ataca al Hurricane #2.

El Me110 su acción es 4+3 (dado) = 7. La acción del Hurricane es 5+2 (dado) = 7. El Me110 no dispara.

El Me109 #4 tiene su acción 6-2 (sube) +4 (dado) = 8. El Spitfire tiene de acción 6+5 (dado) = 11, El Me109 tampoco puede disparar.



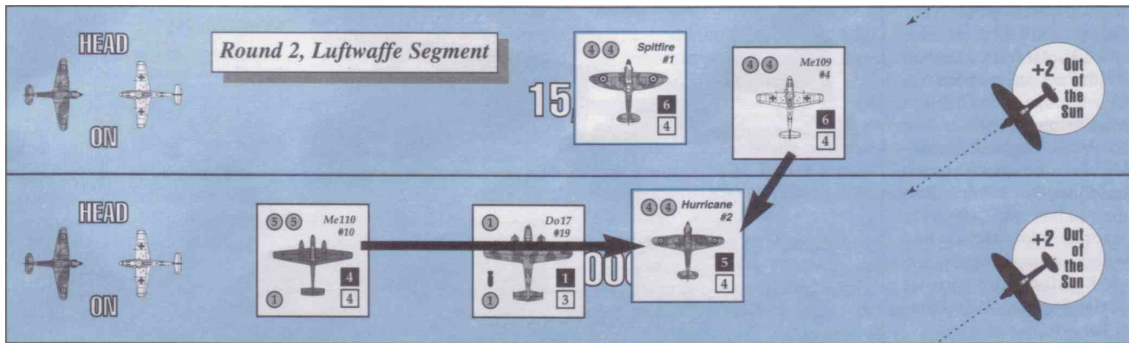
**COMBATE RONDA 2:** Al final de la Ronda 1, el jugador ha lanzado un dado con resultado de 3, por tanto el combate continúa en el Ronda 2 (un dado de 1 lo habría terminado).

**SEGMENTO DE LA RAF:** El Spitfire selecciona al Me109 como blanco, y el Hurricane selecciona al Ju87.

La acción del Hurricane es 5+6 (dado) = 11. El Ju87 su acción es 0+1 (Me110) +5 (dado) = 6, por tanto el Hurri gana por 5. El Hurri escoge disparar solo tres veces (seis dados) y consigue cuatro impactos con los dados. Los cuatro impactos con nuevos dados resultan en 4, 2, 4 y 4, por lo tanto el artillero muere y el motor se daña. El Ju87 tendría que retirarse con un alcance máximo de 3 hexes, como no lo puede conseguir, se estrella (otra victoria).

El Ju87 devuelve el fuego con dos disparos (la mitad de tres, redondeando hacia arriba). Consigue un impacto, que según el dado resulta en 6 un impacto en el Fuselaje.

El Spitfire hace su chequeo de acción contra el Me109 y pierde, no puede disparar.



**SEGMENTO DE LA LUFTWAFFE:** Ambos el Me109y Me110 sacan un 6 para la selección de blanco, ambos atacan al Hurricane (el Me109 primero). El Me109 su acción es 6+1 (picando) +4 (dado) =11. El Hurricane su acción es 5-1 (impacto) +3 (dado) = 7. El Me109 gana por 4 pero se limita a tres disparos (seis dados). Consigue cuatro impactos: Piloto, Motor, Motor, y Fuselaje 5. El Hurri se destruye y se registra como una pérdida de la RAF en la casilla de Victoria. El piloto herido es sacado de apuros posteriormente y se pone sobre el hex G8 con un marcador de golpe.

El Me110 no puede disparar porque el Hurricane ya está destruido, y el Me110 no puede cambiar de blanco.

**FINAL DEL COMBATE:** Al final de la Ronda 2, el jugador tira un dado, saca un 1, así que acaba el combate y el Spitfire inmediatamente aterriza en su base.

**MOVIMIENTO DE LA LUFTWAFFE:** Un dado de 3 envía al raid a Eastchurch. El Do17 lanza su bomba desde 10.000 pies, ocasionando un punto de daño. Para todos los efectos, el raid termina y los tres aviones alemanes que quedan vuelven al montón de la Luftwaffe. La Fase de las 2 p.m. ha terminado.

## SECUENCIA DE JUEGO

### DETERMINAR EL TIEMPO 4.3

**7 A.M.:** El sol en el Este.

**POSICIÓN DE LA RAF Y PATRULLAS 5.2:** Al comienzo de cada fase de luz del día en días claros, cada piloto activo puede estar en su base o en un aeródromo satélite no dañado. O patrullar en un hex de blanco (fatiga 1 nivel)

**PILOTOS DE LA RAF EN RESERVA 11.5:** Si un piloto es herido o muerto, un piloto de reserva puede llamarse para reemplazarlo al comienzo de la próxima fase.

**RAIDS ALEMANES 5.3:** Saque un marcador de Tamaño de Raid al azar para la fase actual de luz del día. Si saca el marcador Remix, ponga todos los marcadores de Tamaño de Raid en la taza, lo sacude y vuelva a sacar.

**No Raid** (aterrizar los cazas de patrulla y pasar a la Fase 10 A.M.)

**# Raiders UBICACION:** 1 dado para el hex de comienzo del raid de la fila "A".

**ALTITUD:** 2 dados para altitud y sumar resultado. Agregar 1 al total después del 7 de Septiembre.

**UNIDADES ATACANTES:** Si más de un hex de Londres y Thameshaven están dañados, tamaño del raid aumenta (**10.4**). Se saca el número correcto de unidades. Se ponen boca abajo a la altitud que corresponda. Si no hay suficientes, el raid se anula inmediatamente.

**IMPULSOS:** Cada impulso es así. Incursores se identifican (boca arriba) cuando son interceptados o cuando bombardean. Entonces: **ALTITUD EXACTA:** 2 dados sumados y comparar con Tabla de Altitud Cierta de los Incursores. **COBERTURA DE CIMA:** (si hay cazas). El mismo resultado de dados anterior lo indica (**7.1**).

**MOVIMIENTO DE LA RAF:** Gasta todo en despegar al nivel de Tierra y encarar. Fatiga sube 1 nivel (**6.1**). Mover 1 hex por punto de movimiento y encarar. 1 punto por subir 1 nivel (máximo 2 niveles). Bajar 1 nivel por hex entrado sin costo. 1 punto por bajar cualquier número de niveles en el mismo hex. **MOTOR DAÑADO:** Avión con motor dañado (**9.1**) debe descender un nivel por cada hex que entra. No puede ascender.

**MOVIMIENTO DEL RAID:** A velocidad 3 a menos que se componga enteramente de aviones de velocidad 4. Cuando están boca abajo, a velocidad 3 hasta que se de a conocer de otra manera. 1 dado en Diagrama de Trayectoria (si se sale del mapa por borde, modificar para que vaya a lo largo del borde) **6.4**. Si llega hasta arriba sin encontrar blanco = directo hacia Londres donde bombardeará. **REGRESO:** Igual pero hacia abajo.

**RONDA DE COMBATE:** Cuando se produce interceptación.

### SEGMENTO DE LA RAF:

**RETIRARSE: (8.2)** Aterrizar inmediatamente en ese segmento. Quitar el caza de Casilla Altitud y poner en su base o cualquier aeródromo no dañado.

Un caza de la RAF debe retirarse:

- ☐ Si su piloto está herido. El caza aterriza inmediatamente.
- ☐ Si está sin munición. El caza aterriza inmediatamente.
- ☐ Si avión alemán más cercano está a dos o más niveles de altitud. Pierde contacto con el enemigo y aterriza inmediatamente.
- ☐ Con motor averiado, el caza inmediatamente hace aterrizaje forzoso (**9.1**). Cae un nivel por cada hex que entra. Si cae en su base (aunque esté dañada) o aeródromo no dañado, bien. Si no, se estrella. 1 dado Supervivencia Piloto

**PASAR: (8.3)** Permanece en el mismo hex. No hace nada, no ataca.

**ATACAR: (8.4) SELECCIÓN DEL BLANCO:** A su misma altitud, un nivel más alto, o un plano más bajo. Si blanco está un nivel más bajo, **PICADO** Si blanco está un nivel más alto, **ASCENSO**. Ajustar marcador Altitud. Dos o más cazas pueden seleccionar el mismo avión enemigo como blanco.

**CHEQUEO DE ACCIÓN:** 1 dado por el atacante y 1 dado por blanco.

**Dado del Atacante**

- ✓ + El valor impreso del avión
- ✓ +2 Si el atacante picó desde Fuera del Sol (solo en la primera ronda).
- ✓ +1 Si el atacante picó pero no Fuera del Sol.
- ✓ -2 Si el atacante asciende para atacar.
- ✓ -1 Si el piloto atacante está Cansado.
- ✓ -1 Si el avión ha sido tocado (en un ataque previo).

**Dado del Blanco**

- ✓ + El valor impreso del avión
- ✓ +1 Por cada avión amigo no atacado en la misma altitud.
- ✓ +1 Si se han lanzado las bombas (solo bombarderos).
- ✓ -1 Si el piloto del blanco está Cansado.
- ✓ -1 Si el motor, el piloto o el avión ha sido tocado (en un ataque previo).

**ATAQUES DE FRENTE:** No chequeo de acción. 1 disparo el atacante y 1 disparo el blanco salvo que piloto está herido o si el interceptor picó desde fuera del sol.

Los impactos de ataque de frente son todos al Motor o al Piloto (para ambos aviones). Impacto al Artillero (4) = al Piloto; impacto al Fuselaje (5-6) = al Motor. Si tiene dos motores, un 5 motor de babor y un 6 motor de estribor.

**DISPAROS:** Atacantes que ganan chequeos acción pueden disparar a sus blancos. El número de disparos es la ventaja en el chequeo acción (puede ser menos). **MUNICIONES:** Cada disparo gasta una ráfaga munición (anotar).

**EFECTO DE DISPAROS:** Ametralladoras cazas son dobles "4" o dobles "5". Por cada disparo: 2 dados = 4 o menos (5 o menos para doble "5"), avión que dispara marca un impacto sobre blanco. Luego 1 dado para determinar daño. Dos o más impactos en misma posición –excepto Artillero– destruye el avión. **(8.43)**

**DEVOLVER EL FUEGO:** Avión con una Amt. Trasera de "1" puede devolver fuego inmediatamente después de que se dispare sobre ellos, salvo que artillero trasero está herido o muerto. Disparos del blanco = mitad de disparos que hizo el atacante, redondeando hacia arriba. Salvo que atacante pique desde fuera del sol, si es así redondear hacia abajo. **(8.44)**

## **SEGMENTO DE LA LUFTWAFFE:**

**RETIRARSE: (8.2).** Un avión alemán debe retirarse..

- ☐ Si su piloto está herido. Poner avión en montón de la Luftwaffe (salvo que también tenga el motor dañado y en ese caso se estrella).
- ☐ Si su(s) motor(es) está(n) averiado(s). Determinar si el avión dañado se estrella o llegará a Francia **(9.1)**. Cae un nivel por cada hex que entra. Si no tiene alcance suficiente para salir del mapa –que cuesta un punto de velocidad–, se estrella.

**PASAR: (8.3)**

- Bombarderos alemanes que no se retiran deben pasar. No pueden atacar nunca.
- Cazas alemanes que no se retiran y no tienen un blanco válido deben pasar.

**ATACAR: (8.4) SELECCIÓN DEL BLANCO:** Si caza alemán tiene que escoger entre dos blancos (a misma altitud, o un plano más alto o más bajo), 1 dado para ver que blanco selecciona = 1-3 caza #1; = 4-6, caza #2.

**CHEQUEO DE ACCIÓN y DISPAROS:** Como en el Segmento de la RAF

## **FIN DEL COMBATE**

Al final de cada ronda, 1 dado. Si resultado es igual o menor que el número de la Ronda, el combate termina inmediatamente (aviones han perdido contacto el uno del otro). Cazas de la RAF deben aterrizar en su base o en cualquier aeródromo no dañado. Si el resultado es más alto, mover el marcador de Ronda de Combate adelante y pelear la próxima ronda. El combate termina automáticamente después de cuatro rondas.

**MOVIMIENTO DE LA LUFTWAFFE:** Según el Diagrama de Trayectoria.

**BOMBARDEO:** (10) Cuando un raid alcanza un hex de blanco no dañado o un hex de Londres (aunque esté dañado). Si incursores no han sido identificados aún (7.1), ellos se identifican ahora.

Bombarderos llevan uno o dos puntos de bombas. Cada bomba caída desde 10.000 pies o más altos = un punto de daño. Bomba caída desde 5.000 pies o menos = dos puntos de daño. Se suman y se coloca marcador de daño apropiado. Si el total excede de 10, se ignora el sobrante.

**BOMBARDEO EN PICADO:** (10.2). El Me110 #13 y los dos Ju87 son bombarderos en picado. Pican a baja altitud (5.000 pies o menos, salvo ante barrera de globos que solo pican a 10.000 pies) antes del fuego antiaéreo y efectúan el bombardeo. El picar de estos no cuenta como movimiento. Luego deben permanecer a su baja altitud en el vuelo de regreso. Ellos no pueden recobrar ninguna altitud perdida en sus picados excepto para evitar barrera de globos.

**FUEGO ANTIAÉREO:** Pesados y ligeros. Reduce el daño total de las bombas en un punto. Los cañones AA Pesados afectan a bombarderos a cualquier altitud. Los cañones AA Ligeros afectan solamente a los bombarderos a 5.000 pies o menos.

**DAÑO EN EL RADAR:** Dividir daño total a la mitad (después de restar fuego AA) antes de marcar daño. Redondear hacia arriba cualquier fracción.

**NUEVOS IMPULSOS:** Repetir lo anterior hasta que incursores regresen o sean destruidos.

**FINAL DEL RAID:**

**PILOTOS ACTIVO:** regresa a su base al final del raid. Este movimiento libre no aumenta su fatiga.

**SALVADO DE APUROS:** Un piloto que ha sobrevivido en la Tabla de Supervivencia del Piloto, queda fuera de acción para el resto del día. Deje su marcador en el hex donde ha sido sacado de apuros hasta la Fase de Noche.

**AGOTADO:** Un piloto que llega al nivel F6 de Fatiga también permanece fuera de acción por el resto del día. No puede volar ninguna misión más hasta que consiga dormir algo

**HERIDO:** Cada piloto que haya recibido un impacto: 1 dado en Tabla de Resultado de Herida.

- 1) El piloto queda conmocionado el resto del día. No puede hacer ninguna salida más ese día y no se recupera de la fatiga esa noche (12.2). Quitar el marcador de impacto durante la Fase de Noche.
- 2) El piloto está herido y fuera de acción para dos o más semanas. Poner el marcador de piloto donde corresponda en el calendario. Si el avión del piloto no es destruido, quitarlo del mapa y ponerlo en la Reserva. Anotar sus victorias personales (o poner un marcador de daño de bomba del número correcto debajo de él) para cuando vuelva a la lucha.
- 3) Los pilotos que mueren de sus heridas se quitan del juego. Si su avión no es destruido, quitarlo del mapa y ponerlo en la casilla de Reserva.

**AVIONES DE LA RAF:** Impactos en Fuselaje o Motor se reparan inmediatamente (quitar los marcadores) y la munición se rellena totalmente. Esto no aplica al avión destruido.

**AVIONES ALEMANES:** Colocar aviones alemanes no destruidos en el montón de la Luftwaffe.

**10 A.M.:** Igual que a las 7 A.M. excepto que el sol en el Sudeste.

**2 P.M.:** Igual que a las 7 A.M. excepto que el sol en el Sudoeste.

**5 P.M.:** Igual que a las 7 A.M. excepto que el sol en el Oeste..

## FASE DE NOCHE:

**PUNTOS DE REPARACIÓN: (12)** Ambos, la RAF y la Luftwaffe reciben dos puntos de reparación. Un punto de reparación se usa para reemplazar un avión destruido o para reparar un punto de daño de bomba.

**REEMPLAZO DE AVIONES:** Si hay uno o dos aviones alemanes destruidos en la casilla de Aviones Destruídos, devolverlos al montón de la Luftwaffe. Si hay más de dos coger dos al azar para ser reemplazados. Aviones de la RAF, ponerlos en hex de la base (con piloto en posición de Piloto) o ponerlo en la casilla de Reserva de la RAF.

**REPARACIÓN DE DAÑOS DE BOMBAS:** Cada punto de reparación quita un punto de daño de bombas en un blanco a elegir..

**DORMIR: (12.2)** Cada piloto recupera dos niveles de fatiga de noche. Mover marcador Fatiga. Si la base del piloto está dañada, solo recupera un nivel de fatiga. Piloto que está conmocionado (fuera de acción para el resto del día) no recupera fatiga esa noche.



TABLA DE ALTITUD CIERTA Y DE COBERTURA DE CIMA		
2 Dados	Incursores	Cobertura de Cima
12	Subir un nivel *	Todos los cazas
11	Subir un nivel *	Ninguno
10	Subir un nivel *	Cazas con I.D. par
9	No cambia	Ninguno
8	No cambia	Cazas con I.D. impar
7	No cambia	Todos los cazas
6	No cambia	Cazas con I.D. par
5	No cambia	Ninguno
4	Bajar un nivel **	Cazas con I.D. impar
3	Bajar un nivel **	Ninguno
2	Bajar un nivel **	Todos los cazas
* Pero nunca más alto de 25.000 pies ** Pero nunca más bajo que Nivel de Tierra		

TABLA DE SUPERVIVENCIA DEL PILOTO	
1 Dado	Resultado
1	El piloto sobrevive
2	El piloto sobrevive
3	El piloto sobrevive
4	El piloto sobrevive
5	El piloto sobrevive
6+	El piloto muere
Antes del 23 de Agosto                      El 23 de Agosto o después +2 en hex de Mar                                  +1 en hex de Mar +4 en hex de Alta Mar                              +3 en hex de Alta Mar	

TABLA DE RESULTADO DE HERIDAS	
1 Dado	Resultado
1	Conmocionado para el resto del día; no recupera fatiga esta noche
2	Herido por dos semanas (anotarlo en el calendario)
3	Herido por tres semanas (anotarlo en el calendario)
4	Herido por cuatro semanas (anotarlo en el calendario)
5	Herido gravemente: su carrera como piloto ha terminado
6	Muerto como consecuencia de sus heridas

**Felipe Santamaría**  
**Bilbao (Vizcaya)**  
**-España-**