

SILENT WAR

THE UNITED STATES' SUBMARINE CAMPAIGN AGAINST IMPERIAL JAPAN, 1941-1945

Este Documento contiene varios juegos de campaña "cortos" que pueden ser completados con relativa rapidez, así como una campaña completa que comienza a mediados de 1942, que puede ser terminada al cabo de un año o continuar a elección del jugador. *Silent War* contiene todas las piezas de juego necesarias para poder jugar a estos juegos excepto la "Campaña Corta III-A" que requiere cuatro nuevos submarinos que están disponibles para ser descargados de la web de Compass Games: www.compassgames.com/support.htm

JUEGO DE CAMPAÑA VII: EQUILIBRANDO EL ATAQUE - por Stephen Jackson

Esta campaña comienza después de la crucial Batalla de Midway. Tanto Thomas Withers ComSubPac como John Wilkes ComSubSWPac han sido relevados. Los nuevos Comandantes Robert English en Pearl Harbor, Charles Lockwood en Fremantle, y Ralph Christie en Brisbane están bajo presión para producir resultados ya que América ha planeado tomar la ofensiva.

LARGURA DEL JUEGO

El juego de campaña comienza en julio de 1942 y dura hasta la transición al Período de Guerra 3. O bien, el jugador puede decidir seguir hasta el Período de Guerra 4 o hasta el Final de la Guerra. Por lo tanto, no hay ninguna largura especificada del juego.

Fecha	1ª Semana, Julio de 1942
Período de Guerra	2
Barcos Hundidos	76
Tonelaje Hundido	294.000
Valor del Torpedo	-2
Submarinos Perdidos:	6 (<i>Sealion, S-36, S-26, Shark, Perch, S-27</i>)
Submarinos Retirados	Ninguno

La Fase de Mejora de Torpedo [6.0] es saltada en el primer turno de la campaña. El resto del Segmento Estratégico se lleva a cabo normalmente.

LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)

Después de terminar la última semana de los meses indicados debajo, el jugador consulta la carta de toneladas hundidas. Si el tonelaje total hundido no es igual a o mayor que el rendimiento mínimo de toneladas hundidas, el jugador es relevado del mando y asignado a la Oficina de Suministros, donde se le acabará culpando del fracaso de los torpedos, de la campaña, y hasta de la guerra. El juego se acaba.

Fecha	Tonelaje hundido
Agosto/1942	360.000
Noviembre/1942	620.000
Febrero/1943	720.000
Mayo/1943	980.000

SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

Todos los submarinos en el mar están por el lado de Patrulla boca arriba salvo que se indique lo contrario. El destinar a submarinos con el lado de tránsito boca arriba queda a discreción del jugador, salvo que se especifique lo contrario. Todos los submarinos en el puerto comienzan en la Caja de Escoba de su base a no ser que se indique otra cosa. Consulta la Lista Original de Refuerzos de Submarinos que comienza en Agosto de 1942. Nota: Algunos submarinos que aparecen en la lista para Retirar o Regresar, pueden haber sido ya perdidos. Las referencias a la retirada o el regreso de estos submarinos deben ser por lo tanto ignoradas.

Despliegue en la Base de Submarinos de Fremantle:

Grampus, Grayback, Permit, Tautog

Caja de Reparaciones 1:

Swordfish, Skipjack

Caja de Reparaciones 2:

Saury

Despliegue en el OpArea del Mar de Java:

Gar (de salida con el lado de Tránsito boca arriba)

Seal, Salmon (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB)

Despliegue en el OpArea del Norte del Mar de Filipinas:

Sturgeon

Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de Filipinas:

Snapper

Seawolf (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB)

Despliegue en el OpArea del Mar de Banda:

Searaven

Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de China 1:

Sailfish, Seadragon

Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de China 2:

Sargo, Spearfish

Sculpin (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB)

Despliegue en la Base de Submarinos de Brisbane:

S-38, S-42, S-43, S-46, Pickerel

Caja de Reparaciones 1:

S-39

Caja de Reparaciones 2:

S-41, S-45

Despliegue en el OpArea del Mar del Coral:

S-47 (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB)

Despliegue en el OpArea de las Salomon:

S-37, S-40

S-44 (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB)

Despliegue en la Ruta de Tránsito del OpArea:

Thresher (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB, debe RTB a Fremantle)

Despliegue en la Base de Submarinos de Pearl Harbor:

Cuttlefish, Grenadier, Gudgeon, Greenling, Narwhal, Silversides, Drum, Haddock.

Caja de Reparaciones 1:

Pompano, Tuna, Grayling

Caja de Reparaciones 2:

Tambor

Caja de Reparaciones 3:

Trout

Despliegue en el OpArea de las Islas Hawaianas:

Gato (de salida con el lado de Tránsito boca arriba)

Despliegue en el OpArea de las Carolinas:

Stingray

Despliegue en el OpArea del Norte del Pacífico:

Growler (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB)

Despliegue en el OpArea de las Bonins:

Grouper

Despliegue en el OpArea del Imperio Pacífico:

Cachalot, Dolphin, Nautilus

Despliegue en el OpArea del Este del Mar de China:

Flying Fish, Plunger

Despliegue en la Base de Submarinos de Dutch Harbor:

S-23, S-28, S-31, S-32, S-33, S-35.

Caja de Reparaciones 3:

S-34

Despliegue en el OpArea de las Eleutianas:

Finback, Trigger, Triton, Grunion

S-18 (con el lado de Tránsito boca arriba y con marcador RTB, debe RTB a Dutch Harbor)

Colocados en la Caja de Reacondicionamiento USA:

Argonaut, Porpoise, Pike, Pollack, Tarpon

CONDICIONES DE VICTORIA

Si el jugador sigue este juego de campaña hasta el final de la guerra, usa las condiciones de victoria del Juego de Campaña 1 [31.14]. Si el jugador termina el juego con la transición al Período de Guerra 4, usa las condiciones de victoria del Juego de Campaña 3 [31.34]. Si el jugador termina el juego con la transición al Período de Guerra 3, usa la siguiente carta para determinar la victoria:

Transición al Período De Guerra	Resultado
Diciembre de 1942	Victoria Decisiva
Enero-Febrero de 1943	Victoria Dramática
Marzo-Mayo de 1943	Histórico (Empate)
Junio de 1943	Fracaso Marginal
Julio de 1943	Fracaso Dramático

Este es el nivel de victoria básico. Si el tonelaje hundido excede 1.000.000 toneladas, aumenta un nivel. Modifica el nivel por el resultado de submarinos perdidos:

Submarinos Perdidos	Resultado
0 a 7	Sube dos niveles
8 a 9	Sube un nivel
10 a 14	Sin modificación (Histórico: 12)
15 a 18	Baja un nivel
19 o más	Baja dos niveles

SILENT WAR: CAMPAÑAS CORTAS

CAMPAÑA CORTA I: DESESPERADO PEARL - por Brien Miller

El ataque japonés contra Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941, dejó a la Flota del Pacífico de los Estados Unidos con solo un puñado de destructores, algunos Portaaviones, y su fuerza de submarinos intacta. La confusión era abundante después del ataque y nadie quería arriesgar el resto de la flota de superficie en una acción contra la Marina Imperial japonesa. El miedo a la invasión de las Hawaii, Australia, o incluso la Costa Oeste de los Estados Unidos era creciente. Mirando hacia la matanza de la humeante Pearl Harbor, el ComSubPac Thomas Withers tenía solo un puñado de submarinos para atacar.

La Campaña Corta "Desesperado Pearl" está enfocada en los seis primeros meses de la guerra - en Junio de 1942 solo para los barcos que salen de Pearl Harbor, hasta la Batalla de Midway conmocionada la Marina japonesa y marcando el final de la fase de apertura de la Guerra en el Pacífico. Este escenario implica solo 37 submarinos (13 al comienzo).

Cambios del Juego de Campaña Completa:

A. Áreas de Operaciones: Los submarinos son limitados a las siguientes OpAreas:

- Islas Hawaianas
- Islas Marshall
- Ruta de Tránsito
- Islas Gilbert
- Las Bonins
- Las Marianas
- Las Carolinas
- Norte del Pacífico
- Las Aleutianas
- Islas Kuriles
- Impero Pacífico
- Este del Mar de China

Todas las Zonas de Misión Especial que lindan con estas OpAreas son jugables.

B. Eventos de Guerra: La Tabla de Eventos de Guerra se usa normalmente con las siguientes excepciones:

Los eventos que afectan a OpAreas y ZME que no están en el juego, se tratan como "No hay Evento".

Si el Evento "*La Batalla de Midway*" ocurre antes de mayo de 1942, trátalo como "No hay Evento". "*La Caza del Oso Herido*" puede ocurrir en cualquier momento con un resultado de 5 o 9 en la Tabla de Eventos de Guerra.

C. ÁREAS ULTRA: Las Áreas ULTRA son determinadas normalmente, aunque los submarinos no puedan responder a las OpAreas aparte de las que están listadas anteriormente.

D. Mejora de Torpedo y Progreso de la Guerra: Los Torpedos no se mejoran y el Progreso de la Guerra no se cambia.

LARGURA DEL JUEGO

La campaña corta de SILENT WAR comienza en diciembre de 1941 y termina al final de junio de 1942, o al final del turno en el cual ocurre el evento "*La Batalla de Midway*", lo que ocurra primero.

Comienzo del Juego	2ª Semana, Diciembre de 1941
Final del Juego	Variable
Largura	Aproximadamente 26 turnos
Período de Guerra	1
Valor del Torpedo	-2

En el primer turno de esta campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para las áreas ULTRA.

LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)

Después de terminar la última semana de los meses indicados debajo, el jugador consulta la carta de toneladas hundidas. Si el tonelaje total hundido no es igual a o mayor que el rendimiento mínimo de

toneladas hundidas, el jugador es relevado del mando y asignado a la Oficina de Suministros, donde se le acabará culpando del fracaso de los torpedos, de la campaña, y hasta de la guerra. El juego se acaba.

Mes	Fecha	Tonelaje hundido
3	Marzo/1942	40.000
6	Mayo/1942	120.000

SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

La tabla siguiente lista los submarinos que comienzan la guerra en diciembre de 1941 que es parte del mando de Pearl Harbor. Todos los submarinos son considerados "Listo para el Mar" salvo que se indique lo contrario:

Despliegue en la Base de Submarinos de Pearl Harbor:

Dolphin, Tautog

Caja de Reparaciones 3:

Narwhal, Cachalot

Despliegue en el OpArea de las Islas Hawaianas: (No se permite ningún Movimiento de Patrulla a estos submarinos, y deben RTB a Pearl Harbor en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

Gudgeon, Plunger, Pollack, Pompano, Thresher

Despliegue en la Zona de Misión Especial de Midway: (Estos submarinos deben permanecer en la ZME de la isla de Midway por dos turnos y después deben RTB a Pearl Harbor. No se hace ninguna tirada en la Tabla de Resistencia. Solo los resultados de contacto TF son usados).

Argonaut, Trout

Despliegue en la Zona de Misión Especial de Wake: (Estos submarinos deben permanecer en la ZME de la Isla de Wake por dos turnos y después deben RTB a Pearl Harbor. No se hace ninguna tirada en la Tabla de Resistencia. Solo los resultados de contacto TF son usados).

Tambor, Triton

CONDICIONES DE VICTORIA

COMENTARIO

Los informes de vuelta de las primeras patrullas fueron excepcionales - pero incorrectos: Las patrullas traían casi el 100% de los resultados inflados. A pesar de todo, considerando los problemas del torpedo, y la novedad de luchar realmente una campaña submarina por primera vez, los resultados no fueron poco impresionantes - pero, muy lejos de lo que hacía falta para detener al gigante de la Marina Imperial japonesa. Al menos eso era lo que parecía desde las cubiertas de los acorazados hundidos en Pearl Harbor.

Al final de la 4ª Semana de Junio de 1942, o al final del turno en el que ocurre el evento "La Batalla de Midway", lo que ocurra primero, el jugador suma sus resultados de tonelaje:

Toneladas hundidas	Nivel de Victoria
170.000+	Victoria Decisiva
160.000+	Victoria Sustancial
150.000+	Empate
145.000+	Derrota
Menos de 145.000	Fallo

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel por el número de barcos capitales japoneses (CA, BB, CV) hundidos por sus submarinos y también por los submarinos perdidos.

2+ Barcos Capitales hundidos	Sube dos niveles
1 Barco Capital hundido	Sube un nivel (Histórico: 0)
3 o más submarinos perdidos	Baja un nivel (Histórico: 0)

NOTA:

Silent War está basado en una multitud de datos estadísticos que se extienden por más de 4 años de guerra naval sostenida. Cuando se proyectó al principio, se pensaba que las condiciones de victoria solo podrían ser evaluadas en el curso de la campaña. Durante el desarrollo del juego, fuimos capaces de estructurar los datos y las condiciones de victoria de tal modo que podrían ser desarrolladas campañas más cortas. En casi cada caso, sin embargo, estas campañas más cortas eran de un año de longitud o implicaban muchos submarinos. Debido al tamaño de este escenario, los jugadores pueden experimentar desviaciones significativas de los resultados según las normas - esencialmente - es como estar en un juego de póker donde has pagado un valor de 30 manos de potes, pero solo consigues 10 manos para jugar ... podías ganar ... por otro lado, los números cantan...

Hombre prevenido vale por dos.

LISTA DE REFUERZOS DE SUBMARINOS

La siguiente tabla se usa para esta campaña. Consulta la lista comenzando en el mes siguiente del principio de la Campaña. Si una base de llegada no está aún activa, o ha caído, los submarinos son recibidos en Pearl Harbor. Todos los submarinos que llegan son colocados en la Caja de Escoba de la Base receptora.

Enero 1942:

Pearl Harbor:
Cuttlefish, Grayling, Tuna

Febrero 1942:

Dutch Harbor:
S-18, S-23

Pearl Harbor:
Gar, Grampus, Grayback, Grenadier

Retirar:
Dolphin, Argonaut, Plunger, Pompano, Tautog

Marzo 1942:

Nada

Abril 1942:

Dutch Harbor:
S-34, S-35

Pearl Harbor:
Drum, Gato, Greenling, Silversides

Mayo 1942: Añadir a la Mezcla de Guerra el BB Yamato

Dutch Harbor:
S-27, S-28

Pearl Harbor:
Flying Fish, Grouper, Growler, Nautilus, Trigger

Regresan:
Dolphin, Pompano, Tautog

Junio 1942:

Dutch Harbor:
Grunion, Finback

Regresan:
Plunger

CAMPAÑA CORTA II: “LOS SUBMARINOS SON TODO LO QUE NOS QUEDA” - por Brien Miller

Los japoneses eran pesimistas respecto a la mañana del 8 de diciembre de 1941. Pensaban que el General MacArthur estaría en alerta máxima con patrullas de submarinos y aéreas permanentes, después de la notificación del ataque contra Pearl Harbor. Su ataque de bombardeos desde Formosa fue más tarde retrasado por el tiempo atmosférico. Cuando llegaron sobre el área de Manila, se quedaron asombrados al encontrar la fuerza aérea de MacArthur muy bien alineada en tierra en Clark Field. De un golpe ellos establecieron el dominio del aire, y enviaron los viejos barcos de la Flota Asiática al sur fuera del alcance de los aviones. Realmente fue como dijo el Comandante de Escuadrón "Sunshine" Murray, “los submarinos son todo lo que nos queda”

La Campaña Corta “Los submarinos son todo lo que nos queda”, se centra en los seis primeros meses de la guerra - hasta junio de 1942 cuando la Batalla de Midway dejó conmocionada a la Marina japonesa, marcado el final de la fase de apertura de la Guerra del Pacífico. Aunque este escenario implique solo a 83 submarinos (42 al principio) - es un escenario duro de ganar: la Marina de los Estados Unidos está en su fase más desesperada de la Guerra del Pacífico.

Cambios del Juego de Campaña Completa:

A. Áreas de Operaciones: Los submarinos son limitados a las siguientes OpAreas:

- Sur del Mar de China 1
- Sur del Mar de China 2
- Mar de Java
- Norte del Mar de Filipinas
- Sur del Mar de Filipinas
- Mar de Banda

Mar de Bismarck
Las Salomon
Mar del Coral

Todas las Zonas de Misión Especial que lindan con estas OpAreas son jugables.

Excepción: Un submarino previsto para la retirada en el mes siguiente puede patrullar en las Islas Gilbert o en las Carolinas. Si tal submarino recibe un resultado de RTB, el submarino lleva a cabo el movimiento de tránsito hacia Pearl Harbor. Si sobrevive el turno, es retirado inmediatamente (llega a estar bajo el control operacional del mando de Pearl Harbor).

B. Eventos de Guerra: La Tabla de Eventos de Guerra se usa normalmente con las siguientes excepciones:

Los eventos que afectan a OpAreas y ZME que no están en el juego, se tratan como "No hay Evento".

Si el Evento "*La Batalla de Midway*" ocurre antes de mayo de 1942, trátalo como "No hay Evento". "*La Caza del Oso Herido*" puede ocurrir en cualquier momento.

C. ÁREAS ULTRA: Las Áreas ULTRA son determinadas normalmente, aunque los submarinos no puedan responder a las OpAreas aparte de las que están listadas anteriormente.

D. Mejora de Torpedo y Progreso de la Guerra: Los Torpedos no se mejoran y el Progreso de la Guerra no se cambia.

LARGURA DEL JUEGO

SILENT WAR, campaña corta II empieza en diciembre de 1941 y acaba al final de junio de 1942, o al final del turno en el cual ocurre el evento "*La Batalla de Midway*", lo que ocurra primero.

Comienzo del Juego	2ª Semana, Diciembre de 1941
Final del Juego	Variable
Largura	Aproximadamente 26 turnos
Período de Guerra	1
Valor del Torpedo	-2

En el primer turno de esta campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para las áreas ULTRA.

LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)

Después de terminar la última semana de los meses indicados debajo, el jugador consulta la carta de toneladas hundidas. Si el tonelaje total hundido no es igual a o mayor que el rendimiento mínimo de toneladas hundidas, el jugador es relevado del mando y asignado a la Oficina de Suministros, donde se le acabará culpando del fracaso de los torpedos, de la campaña, y hasta de la guerra. El juego se acaba.

Mes	Fecha	Tonelaje hundido
3	Febrero/1942	40.000
6	Mayo/1942	100.000

SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

La siguiente tabla lista los submarinos que comienzan la guerra en diciembre de 1941. Todos los submarinos son considerados "Listo para el Mar" salvo que se indique lo contrario:

Despliegue en la Base de Submarinos de Manila:

Perch, Permit, Pickerel, Pike, Porpoise, S-37, S-38, S-39, S-40, S-41, Sailfish, Salmon, Sargo, Saury, Sculpin, Seal, Searaven, Seawolf, Shark, Skipjack, Snapper, Spearfish, Stingray, Sturgeon, Swordfish, Tarpon

Caja de Reparaciones 1:

Sealion, Seadragon

Despliegue en la Zona de Misión Especial del Golfo de Lingayen:

(No se permite ningún Movimiento de Patrulla a este submarino, y debe RTB a Manila en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

S 36

CONDICIONES DE VICTORIA

COMENTARIO

Los informes de vuelta de las primeras patrullas fueron excepcionales - pero incorrectos: Las patrullas traían casi el 100% de los resultados inflados. A pesar de todo, considerando los problemas del torpedo, y la novedad de luchar realmente una campaña submarina por primera vez, los resultados no fueron poco impresionantes - pero, muy lejos de lo que hacía falta para detener al gigante de la Marina Imperial japonesa después de la evacuación tanto de Manila como de Surabaya.

Al final de Junio de 1942, o al final del turno en el que ocurre el evento "La Batalla de Midway", lo que ocurra primero, el jugador suma sus resultados de tonelaje:

Toneladas hundidas	Nivel de Victoria
200.000+	Victoria Decisiva
180.000+	Victoria Sustancial
170.000+	Empate
150.000+	Derrota
Menos de 150.000	Fallo

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel por el número de barcos capitales japoneses (CA, BB, CV) hundidos por sus submarinos y también por los submarinos perdidos.

3+ Barcos Capitales hundidos	Sube dos niveles
2 Barcos Capitales hundidos	Sube un nivel (Histórico: 0)
7 o más submarinos perdidos	Baja un nivel (Histórico: 5)

LISTA DE REFUERZOS DE SUBMARINOS

La siguiente tabla se usa para esta campaña. Consulta la lista comenzando en el mes siguiente del principio de la Campaña. Si una base de llegada no está aún activa, o ha caído, los submarinos son recibidos en Fremantle. Todos los submarinos que llegan son colocados en la Caja de Escoba de la Base receptora.

La lista también contiene submarinos, que son retirados para el reacondicionamiento en California. Estos submarinos son precedidos por "Retirar", y son quitados del juego inmediatamente, incluso si están en el mar y/o dañados.

Enero 1942:

Nada

Febrero 1942:

Nada

Marzo 1942:

Nada

Abril 1942:

Brisbane:

S-42, S-44, S-47

Retirar:

Tarpon

Mayo 1942: Añadir a la Mezcla de Guerra el BB Yamato

Fremantle:

Gar, Grampus

Brisbane:

S-43, S-45, S-46

Junio 1942:

Fremantle:

Grayback, Tautog

Retirar:

Stingray, Perch

CAMPAÑA CORTA III: "MANTENER LA LÍNEA" - por Stephen Jackson

Holanda fue el primer país en declarar la guerra a Japón después del ataque sobre Pearl Harbor, haciéndolo incluso antes que los Estados Unidos. Sus submarinos habían estado sobre un equilibrio de guerra durante meses, mientras las provisiones y piezas de repuesto eran escasas. Dos divisiones de submarinos comprendiendo tres cuartas partes de sus subs de primera línea habían sido enviadas a Singapur y colocadas bajo el mando británico solo una semana antes del ataque. El derrumbamiento inesperadamente rápido de Filipinas dejó a las Indias Orientales holandesas expuestas con la mayor parte de sus unidades fuera de su posición. Los submarinos sin embargo actuaron agresivamente ante la superioridad naval y aérea japonesa.

"Donde haya un trabajo duro que hacer, estoy dispuesto a formar un equipo con un holandés en cualquier momento". - Vicealmirante Charles Lockwood

Cambios del Juego de Campaña Completa:

A. Áreas de Operaciones: Los submarinos son limitados a las siguientes OpAreas:

- Sur del Mar de China 1
- Sur del Mar de China 2
- Mar de Java
- Sur del Mar de Filipinas
- Mar de Banda

Todas las Zonas de Misión Especial que lindan con estas OpAreas son jugables.

B. Eventos de Guerra: Una Tabla especial de Eventos de Guerra ha sido preparada para esta campaña:

C. ÁREAS ULTRA: Las Áreas ULTRA son determinadas normalmente, aunque los submarinos no puedan responder a las OpAreas aparte de las que están listadas anteriormente.

D. Mejora de Torpedo y Progreso de la Guerra: Los Torpedos no se mejoran y el Progreso de la Guerra no se cambia.

LARGURA DEL JUEGO

SILENT WAR, campaña corta III empieza en diciembre de 1941 y acaba al final de Mayo de 1942, o al final del turno en el cual ocurre el evento "*La Caída de Las Indias Orientales Holandesas*", lo que ocurra primero.

Comienzo del Juego	2ª Semana, Diciembre de 1941
Final del Juego	Variable
Largura	Hasta 23 turnos
Período de Guerra	1
Valor del Torpedo	-1

En el primer turno de esta campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para las áreas ULTRA.

ESTRICCIONES

Los submarinos holandeses normalmente solo pueden salir y RTB de o a la Base de Surabaya. Si un submarino tiene dos marcadores de dañado, puede RTB a Fremantle si está abierto. Todos los submarinos solo pueden RTB a Fremantle en el turno en el cual caen las Indias Orientales Holandesas.

SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA (Todos los submarinos son holandeses)

Despliegue en la Base de Submarinos de Surabaya:

Caja de Reparación 2:
K-VIII, K-X

Despliegue en el OpArea del Mar de Java: (No se permite ningún Movimiento de Patrulla a este submarino, y debe RTB a Surabaya en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

K-XIV

Despliegue en Zona de Mar del Estrecho de Makassar: (No se les permite a estos submarinos ningún Movimiento de Patrulla. Solo los resultados de contacto de TF son usados. Estos submarinos deben permanecer en la ZME hasta ser descubiertos, dañados, hundidos, o que alcancen un resultado de RTB por el combate o la resistencia).

K-XV, K-XVI

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la Campaña, el jugador suma el tonelaje hundido resultando:

Toneladas hundidas	Nivel de Victoria
36.000+	Victoria Decisiva
28.000+	Victoria Sustancial
25.000+	Empate
20.000+	Derrota (Histórico: 24.000 tons)
Menos de 20.000	Fallo

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel por el número de barcos capitales japoneses (CA, BB, CV) hundidos por sus submarinos y también por los submarinos perdidos.

2+ Barcos Capitales hundidos	Sube dos niveles
1 Barco Capital hundido	Sube un nivel (Histórico: 0)
4 o más submarinos perdidos	Baja un nivel (Histórico: 2)

LISTA DE REFUERZOS DE SUBMARINOS

Todos los submarinos que llegan son colocados en la Caja de Escoba de la Base receptora. Todos los submarinos son holandeses.

Enero 1942:

Surabaya:

K-XVIII

Febrero 1942:

Surabaya:

K-XI, K-XII, O-19

CAMPAÑA CORTA III-A: “ZAPATOS DE MADERA Y HOMBRES DE HIERRO” - por Stephen Jackson

Esta campaña alternativa permite al jugador explorar lo que podría haber pasado si los holandeses no hubieran situado ocho de sus submarinos en Singapur bajo el mando británico, donde la mitad de ellos fueron rápidamente perdidos. Esto también nos permite el que puedas descargar libremente cuatro barcos holandeses que no se proveen con *Silent War*.

Cambios sobre la Campaña III

1. Los submarinos *K-XI*, *K-XII*, *K-XIII*, *K-XVIII*, *O-19*, y *O-20* comienzan en la Caja de Escoba de Surabaya.
2. El *K-XVII* y el *O-16* comienzan en la ZME del Estrecho de Molucca. No se les permite a estos submarinos ningún Movimiento de Patrulla. Solo los resultados de contacto de TF son usados. Estos submarinos deben permanecer en la ZME hasta ser descubiertos, dañados, hundidos, o que alcancen un resultado de RTB por el combate o la resistencia.
3. El *K-VIII* y el *K-X* comienzan en la Caja de Reparaciones 3, en vez de en la 2. Históricamente, el maltrecho *K-XIII* suministró el equipo necesario para conseguir que estos viejos barcos salieran al mar más rápidamente.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la Campaña, el jugador suma el tonelaje hundido resultando:

Toneladas hundidas	Nivel de Victoria
80.000+	Victoria Decisiva
70.000+	Victoria Sustancial
60.000+	Empate
50.000+	Derrota
Menos de 50.000	Fallo

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel por el número de barcos capitales japoneses (CA, BB, CV) hundidos por sus submarinos y también por los submarinos perdidos.

2+ Barcos Capitales hundidos	Sube dos niveles
1 Barco Capital hundido	Sube un nivel
5 o más submarinos perdidos	Baja un nivel (Histórico: 5)



TABLA DE EVENTOS DE GUERRA

CAMPAÑA CORTA III LAS INDIAS ORIENTALES HOLANDESAS	
Dado	Evento
0	<p>Caída de Luzón. Los americanos han sido expulsados de Manila hace una semana. Para este turno, todas las OpAreas, se considera que tienen cuatro submarinos americanos en dirección sur en ellas a efectos de Riesgo de Concentrarse [22.0]. Fremantle está abierto pero un submarino holandés solo puede RTB allí si tiene dos marcadores de daño.</p> <p><i>Si este evento vuelve a salir otra vez, cámbialo por "Batalla en el Mar de Java".</i></p>
1	<p>Si "la Caída de Luzón" no ha ocurrido (resultado 0), efectúa ese Evento en cambio. Si ya se ha hecho:</p> <p>Misión Especial: Batalla en el Mar de Java. Todos los submarinos actualmente en las Cajas de Muelle de Embarque o Listo para la Mar de Surabaya deben desplegarse inmediatamente al Mar de Java con su lado de patrulla boca arriba para apoyar al Almirante Doorman y su grupo de cruceros. Solo los resultados de contacto TF son usados por los submarinos en el Mar de Java.</p> <p><i>Si este evento vuelve a salir otra vez, antes de Marzo de 1942, trátalo como "No hay Evento". Si es en Marzo o más tarde, cámbialo por la "Caída de las Indias Orientales Holandesas".</i></p>
2	<p>Misión Especial: Misión de Barrera en los Estrechos de las Indias Orientales. Despliega cuatro submarinos a los Estrechos de Makassar y Molucca. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
3	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
4	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
5	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
6	<p>Misión Especial: Misión de Barrera en los Estrechos de las Indias Orientales. Despliega dos submarinos a los Estrechos de Makassar y Molucca. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
7	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
8	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
9	<p>Si la fecha es antes del Marzo de 1942, cámbialo por la "Caída de Luzón", o la "Batalla del Mar de Java" si Luzón ha caído. Si la fecha es Marzo de 1942 o más tarde:</p> <p>Caída de las Indias Orientales Holandesas. Todos los submarinos actualmente en el puerto de Surabaya independientemente de su preparación deben efectuar el movimiento Base-a-Base a Fremantle. Cualquier subs en la Caja de Reparación 2 o 3 o en la Caja de Fondeados es hundido, pero no se cuenta como hundido. Surabaya queda inmediatamente cerrada, y la campaña acaba al final de este turno.</p>