

RAF



AUGUST 1940: THE BATTLE OF BRITAIN

SOLITAIRE!

Traducido por:
Felipe Santamaría



**WEST
END
GAMES**

by John Butterfield

1. INTRODUCCIÓN

RAF es un juego en solitario en el que usted controla el *British Fighter Command* (Mando de Caza Británico) durante las seis semanas críticas de la Batalla de Inglaterra. El juego simula la campaña aérea más grande de la historia en el día a día de una base. La Luftwaffe, controlada por el sistema de juego, intenta destruir a la RAF, despejando el camino para la operación Sealion (León Marino), la planeada invasión de las Islas Británicas. Usted debe asignar escuadrones de cazas de la Real Fuerza Aérea contra los invasores alemanes e impedirles bombardear los blancos en Inglaterra. Sus fuerzas deben usarse cuidadosamente para evitar la fatiga y su destrucción. Su meta es obligar a Hitler a que cancele Sealion.

Usted controla las fichas (llamadas unidades) representando los escuadrones británicos, y el sistema de juego controla las unidades que representan los *Gruppen* alemanes (los grupos). Los escuadrones o el estado de los *Gruppen* (listo, fatigado, dañado, etc.) fluctúa durante el juego como resultado de las incursiones (raids), reemplazos, o descanso. El estado se indica por su colocación en el mapa (en la casilla descanso, daño, o en la base) la ficha se coloca mostrando una de sus dos caras (frente o atrás).

Un único sistema de cartas se usa para ejecutar las incursiones de la Luftwaffe contra Inglaterra. Las incursiones ocurren una después de otra en una estrategia global alemana que es coherente, todavía imprevisible. El número de incursiones por día es determinado por el esfuerzo alemán global durante el día, y los blancos de las incursiones, el número de aviones, y la composición de las fuerzas haciendo una incursión es determinada sacando cartas del mazo. El éxito o fracaso de la detección británica en cada incursión individual se determina cuando, durante el despliegue de la incursión, usted debe decidir cómo hacer frente a una incursión.

La Secuencia de Juego (sección 3) es el corazón del juego y se repite todos los días hasta que usted gane o pierda. Léalo para entender el flujo general del juego cuidadosamente. En todas las otras reglas se detallan explicaciones de procedimientos en la Secuencia de Juego.

Para jugar a RAF seleccione uno de los tres escenarios y siga sus instrucciones para prepararlo. La Batalla de Inglaterra comienza el 11 de agosto cuando la Luftwaffe lanza sus primeros ataques mayores contra los blancos costeros ingleses y toma aproximadamente diez horas para jugarlo. Este juego presenta todos los críticos desenvolvimientos de la campaña. Acaba cuando se reúne cualquiera de las condiciones de victoria.

La Delgada Línea Azul comienza el 27 de agosto y toma aproximadamente cinco horas para jugarlo. Se mete en la batalla en la plenitud del esfuerzo alemán y finaliza con cualquier día en que las condiciones de victoria se reúnen.

Los Días más Duros comienzan el 11 de agosto y cubre la ofensiva Aldertag alemana y los bombardeos que lo siguen. Toma aproximadamente 3 horas para jugarlo y es una introducción excelente al juego. Este escenario acaba el 17 de agosto.

Cuando usted ha jugado el juego una o dos veces, usted puede desear agregar las reglas opcionales de las Incursiones Nocturnas. Estas reglas aumentan los papeles de bombarderos alemanes y Blenheim británicos, pero alarga el juego.

2. COMPONENTES

RAF incluye:

- 134 cartas de Fuerza, Blanco y Evento
- Un folleto de reglas de 16 páginas
- Una hoja troquelada con 160 fichas
- Un mapa del juego de 22 x 34
- Un dado de seis caras
- Una bandeja para fichas con tapa
- Una caja de juego

Si cualquiera de estos componentes se daña o se pierde escriba a West End Games (la dirección está en el índice).

(2.1) Mapa del juego

El mapa de juego reproduce el sur de Gran Bretaña donde se localizan muchos blancos importantes (usted se sentará del lado norte, de cara hacia el sur). Inglaterra está dividida en sectores, cada una etiquetada con un número del sector/grupo de caza. Cada sector contiene un aeródromo, un círculo de patrulla, y varios sitios que son blancos de incursiones. (Excepción: Londres no tiene ningún aeródromo o números de sector/grupo de caza.) Cada blanco de la incursión tiene un nombre y un símbolo (vea la clave del mapa); cada instalación de radar también tiene un número. No se representan las bases militares en el mapa. Por favor note que se han movido ligeramente algunos rasgos en el mapa para mayor facilidad del juego.

Una línea divide Inglaterra en 2 zonas. La zona oriental es susceptible a las incursiones de la Luftflotte (flota aérea) 2, y el occidental de la Luftflotte 3 (vea 8). Otra línea marca el límite del alcance para el Me-109 alemán. Impresas cerca de las esquinas del mapa están las bases de las Luftflotte 2 y 3. Al sur de Inglaterra está las Casillas de las Incursiones Nocturnas, y las Patrullas del Canal.

Impresos en el mapa hay varias cartas, casillas, y tablas:

(2.11) Las casillas del Calendario tienen un espacio para cada día de la batalla -- del 11 de agosto al 1 de octubre de 1940. La ficha "Día" se pone en el Calendario para indicar el día actual.

- Cada día tiene un modificador de prioridad del blanco debajo de la fecha (vea 14).
- Cada espacio del Calendario después del 10 de septiembre tiene un valor de comienzo y cancelación de Sealion en las esquinas superiores (vea 16).
- Los días después del 22 de septiembre son provisionales y sólo se juegan si los preparativos de la invasión Sealion comienzan después del 12 de septiembre.

(2.12) Las casillas de Refuerzo y Reemplazo están impresas encima del Calendario y tienen los espacios con los nombres de los aviones para entrar las unidades nombradas para jugar. Los nombres impresos con sus "designaciones" (vea 2.25) son los "refuerzos"; aquéllos que no se indican las designaciones son los "reemplazos" disponibles (vea 15).

(2.13) Las casillas de Puntos de Victoria tienen los espacios numerados de 0 a 35 para marcar el total de puntos de victoria actual (vea 16). En cada espacio están anotados dos modificadores de prioridad de blancos. El modificador de la izquierda se usa cuando el total de puntos de victoria es menos de 0, y el modificador de la derecha cuando el total es 0 o mayor (vea 14).

- **La Tabla de Puntos de Victoria** alista los puntos de victoria de ganancias y pérdidas (vea 16).

(2.14) Las casillas del Reloj se usan para marcar el paso del tiempo durante cada día. Usted mueve la ficha de la Hora en las casillas del Reloj de acuerdo con lo que pone en las cartas de Evento (vea 17).

(2.15) el Despliegue del Combate está dividido en tres casillas (la de Caza -*Hunt Box*-, la de Bombardero, y la de Escolta) para diferenciar las misiones de los Gruppen alemanes (vea 8).

(2.16) Las zonas de Descanso y de Daño están divididas por la nacionalidad y contienen las unidades fatigadas o dañadas.

(2.17) Las casillas del Clima, Esfuerzo alemán, Prioridad del Blanco, y Detección de la Incursión se usan para anotar información que cambia durante el transcurso del juego.

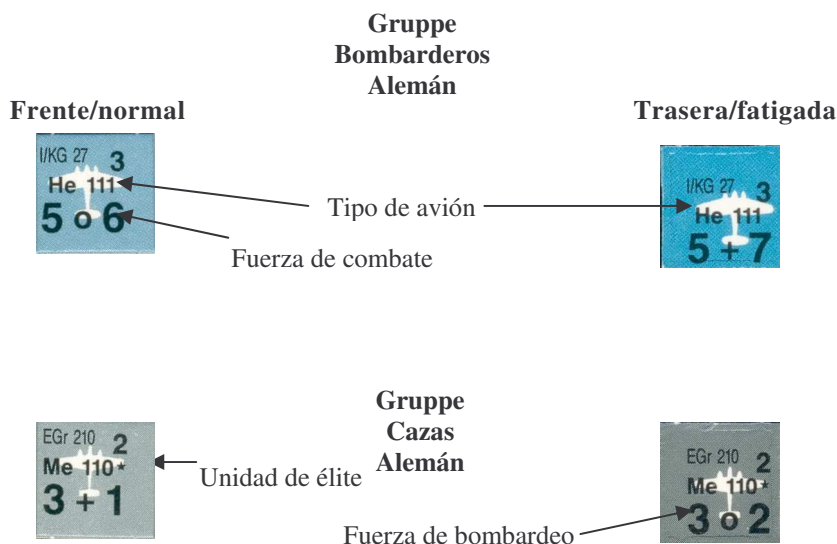
(2.18) La Tabla de Tipo de Incursión se usa para determinar si una incursión alemana ocurre, y si es mayor o menor (vea 5).

(2.19) También encuentra en el mapa la Tabla de Esfuerzo Alemán, Asignación de Patrullas del Canal, y una Secuencia de Juego abreviada.

(2.2) Fichas

Las 47 fichas británicas y las 86 fichas alemanes representan los escuadrones y Gruppen que tomaron parte en la campaña.





(2.21) Color de las unidades y lados: Todas las unidades son más oscuras en sus lados fatigados que en sus lados normales (vea 13). **En las fichas mejoradas es justo al revés.** Los escuadrones británicos son marrones y los Gruppen de cazas alemanes son grises, y los bombarderos alemanes son azules.

(2.22) Tipos de aviones: Los escuadrones británicos son Spitfires, Hurricanes, Blenheims, y Gladiators. Los Gruppen de cazas alemanes son Me-109 y Me-110. Los Gruppen de bombarderos alemanes son Do-17, He-111, Ju-87, y Ju-88. Dos Gruppen de Me-110 están marcados con un asterisco para indicar que son unidades de élite.

- Las abreviaciones siguientes se usan para los aviones alemanes:

Do: Dornier

He: Heinkel

Ju: Junker

Me: Messerschmitt

(2.23) Fuerza de combate representa la efectividad de una unidad en el combate. Una fuerza británica alta o una fuerza alemana baja indican una unidad eficaz.

(2.24) Fuerza de bombardeo representa la efectividad de una unidad alemana bombardeando un blanco.

(2.25) Denominación: Cada unidad tiene una denominación de tres partes. Las denominaciones británicas indican el escuadrón número/sector/grupo de caza de la unidad. Las denominaciones alemanas indican el grupo número/Escuadra/Luftflone de la unidad. Algunos Gruppen independientes no tienen ninguna denominación de Escuadra.

- Las abreviaciones siguientes se usan en las denominaciones:

Británicas:

RCAF: Real Fuerza Aérea Canadiense

Alemanas:

EGr: *Erprobungsgruppe* (Grupo de entrenamiento experimental)

JG: *Jagdgeschwader* (Ala de Caza)

KG: *Kampfgeschwader* (Ala de Bombarderos)

KGr: *Kampfgruppe* (Grupo de bombardeo)

KuGr: *Kustenfliegergruppe* (Grupo Aéreo de Costa)

LG: *Lehrgeschwader* (Ala de entrenamiento)

SG: *Stukageschwader* (Ala de bombarderos en picado)

ZG: *Zerstorereschwader* (Ala de Destruidores)

(2.26) El selector es un símbolo de referencia ("+" o "o") que se refiere a resultados de combate y cartas de eventos (vea 10 y 17).

(2.27) Las unidades con una "R" en su lado normal son los refuerzos.

(2.28) Los marcadores: Hay 27 marcadores que se usan para varias funciones del juego:

- Cinco pares de marcadores de Daño para indicar el radar dañado y HQs dañados (vea 11.3).
- Cinco marcadores de Pilotos Novatos para indicar escuadrones de reemplazo tripulados por pilotos inexpertos (vea 15).
- Cinco marcadores de Prioridad del Blanco para la Casilla Prioridad del Blanco. Los cinco marcadores están impresos con cinco tipos de blancos: radar, puertos, ciudades, industria, y aeródromos.
- Un marcador del Día para indicar el paso del tiempo en el Calendario. La parte de atrás del marcador del Día dice LF3 a LF2 para indicar que el Gruppen Luftflotte 3 están disponibles para Luftflotte 2 (vea 17).
- El marcador de Puntos de Victoria indica el total de puntos de victoria actual. Por una cara es un signo menos que indica un total de punto de victoria negativo, por la otra cara, un signo positivo, que indica un total de puntos de victoria de cero o mayor.
- El Clima, Esfuerzo alemán, Sealion, Detección, y marcadores de la Hora se usan en sus casillas apropiadas. Las reglas más tarde explican la colocación y uso de estos marcadores.

(2.3) Cartas

Se usan tres tipos de cartas para jugar RAF - Blanco, Fuerza, y cartas de Evento. Durante el juego, guarde estas cartas en tres mazos separados y saque (robe) en los momentos apropiados según la Secuencia de Juego; saque la carta de la cima de un mazo y póngalo boca arriba al lado del mazo para formar un montón de descarte. Baraje de nuevo cada mazo cuando se acaba y vuélvalo a usar.

(2.31) Cartas de Blancos

Las cartas de Blancos, números 1 a 60, se usan para determinar el blanco de cada incursión. Otra información importante para determinar la exactitud y velocidad de la detección británica de la incursión que las unidades británicas pueden intentar interceptar la incursión, y la ruta que los invasores siguen hacia el blanco también se encuentra en las cartas de Blancos.

Blanco principal y tipo

Localización del blanco

Radares usados para localizar la incursión

Sectores ruta

Sectores alcance

Luftflotte desde la que se selecciona el Gruppen

Blanco secundario y tipo

Hornchurch

Airfield

6/11

Strategic Value **3**

Radar Nets: **6,7**

OCV: **4**

Enroute: **6/11**

In Range: **3/11, 5/11, 7/11, Lon.**

Luftflotte: **2**

Me 109s: **Yes**

Faversham

Industry

2

Valor estratégico del blanco

Valor de cuerpo de observador usado en la detección de la incursión

Indicador del alcance del Me-109

Número de carta

(2.32) Cartas de fuerza

Las cartas de fuerza, números 61 a 90, se usan para determinar el número y tipos de aviones en cada incursión.

Tamaño de incursión

Nº de selección

F O R C E

Major **4**

Minor **2**

1 He 111

2 He 111

3 Me 109

4 He 111

5 Ju 88

6 Ju 88

7 Me 109

8 Ju 88

9 He 111

10 He 111

11 Me 109

12 He 111

62

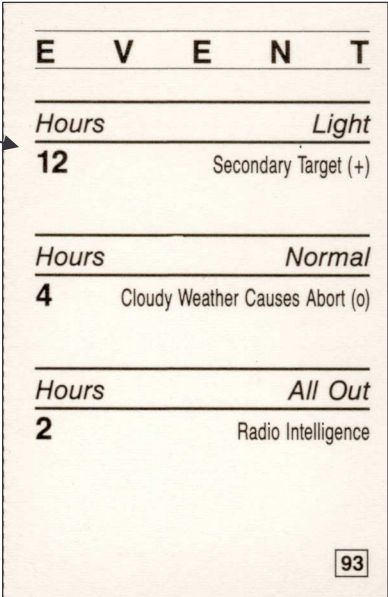
Tipo de incursión

Tipo de Gruppen

Número de carta

(2.33) Cartas de eventos

Las cartas de eventos, números 91 a 134, marcan el paso del tiempo y revelen los eventos inesperados. Cada carta tiene una sección que corresponde al esfuerzo alemán actual, etiquetadas "Ligero", "Normal", o "Total". El esfuerzo alemán determina qué evento ocurre y cuántas horas pasan (vea 17).



Horas para avanzar el reloj

Esfuerzo alemán

Evento

Número de carta

E V E N T	
Hours	Light
12	Secondary Target (+)
Hours	Normal
4	Cloudy Weather Causes Abort (o)
Hours	All Out
2	Radio Intelligence
93	

(2.4) Escala del Juego

Los escuadrones británicos están compuestos de 10 a 15 aviones y los Gruppen alemanes, 25 a 30. En el mapa, una pulgada es igual aproximadamente a 15 millas.

3. SECUENCIA DE JUEGO

RAF se juega en días, divididos en tres fases: Mantenimiento diario, Incursiones, y Fin del Día; se subdividen las fases en segmentos. Cada turno las siguientes fases y segmentos deben realizarse en el orden listado debajo.

I Mantenimiento Diario

1. Refuerzos y Reemplazos

Consulte el Calendario para ver si reemplazos británicos o alemanes o refuerzos alemanes están disponibles y despliéguelos. "Marcadores de Pilotos Novatos" (vea 15.3) puede ponerse en los reemplazos británicos, y los reemplazos sin usar pueden mejorar el estado de las unidades en la Casilla de Daño. Entre refuerzos británicos a su discreción. (Vea 15.1).

2. Reparación

Quite todos los marcadores de Daño del espacio del Calendario de hoy y el marcador de Daño correspondiente del mapa (vea 11.3).

3. Boletín meteorológico y Tiempo del Día

Ponga el marcador de la Hora en el espacio "0600" de la Casilla del Reloj. Tire un dado y consulte la Tabla del Clima para determinar el tiempo de hoy. Ponga el marcador de Tiempo en el espacio con el resultado del dado modificado. Si el tiempo es tormentoso, ninguna incursión ocurre hoy; mueva el marcador del Esfuerzo alemán a "Ligero" y salte delante al Fin de Fase del Día.

4. La Patrulla del escuadrón

Ponga cualquiera o todos los escuadrones por su lado normal en patrulla (vea 4). Mueva los Blenheims para y desde la Casilla de la Patrulla Nocturna si se usa la regla opcional Incursión Nocturna (vea 18.1).

5. Esfuerzo alemán

Tire un dado y siga las instrucciones en la Tabla de Esfuerzo alemán para determinar el esfuerzo alemán de hoy. Ponga el marcador de Esfuerzo alemán en el espacio apropiado en la Casilla de Esfuerzo alemán.

II Incursiones

La Fase de las Incursiones se repite hasta que el reloj alcance las 1800.

1. Determinación del Blanco

Saque una carta de Blanco y compare con el esfuerzo alemán de hoy y la prioridad del blanco en Tabla de Tipo de Incursión. El valor estratégico de la carta del Blanco determina si una incursión tiene lugar (vea 5). Si resulta "ninguna incursión", saque otra carta de Blanco hasta que resulte en una incursión "menor" o "mayor."

2. Detección británica

Tire un dado y consulte la Casilla de Detección para determinar el valor de la alerta e inteligencia para esta incursión; el punto en la Secuencia de Juego para la selección y despliegue de escuadrones británicos para interceptar la incursión depende de la **inteligencia**: pobre, impreciso, o exacto.

- **Si la inteligencia es pobre seleccione y despliegue los escuadrones para interceptar la incursión ahora** (vea 7).

3. Selección y Despliegue del Gruppe

Saque una carta de Fuerza para determinar el número de Gruppen en la incursión (vea 8).

- **Si inteligencia es imprecisa seleccione y despliegue los escuadrones para interceptar la incursión ahora.** Saque otra carta de Fuerza para determinar los tipos de Gruppen en la incursión. Seleccione los Gruppen de sus bases y

desplíéguelos en "Despliegue del Combate" y "Patrullas del Canal" según las reglas para la Selección de Gruppe y Despliegue (vea 8).

- **Si inteligencia es exacta seleccione y despliegue los escuadrones para interceptar la incursión ahora.**

4. Evento de la incursión

Saque una carta de Evento. El esfuerzo alemán determina cuántos espacios debe adelantar el marcador de las Horas y qué evento tiene lugar (vea 17).

5. Resolución de la incursión

- A. Determine qué cazas alemanes interceptarán a qué escuadrones británicos. Mueva los escuadrones no interceptados de la Zona de Cazas a la Casilla del Bombarderos (vea 9.1).
- B. Si todos los cazas alemanes en el ataque de Zona de Cazas interceptaron a los escuadrones, entonces abandone la incursión (vea 12). Los escuadrones dejan la incursión o mueven a la Zona de Bombarderos dependiendo del resultado del combate (vea 10).
- C. Decida qué escuadrones interceptan a los Gruppen en la Zona de Bombarderos (vea 9.2). Los escuadrones que no interceptan abandonan la incursión (vea 12).
- D. Todos los escuadrones en la Zona de Bombarderos atacan a los bombarderos interceptados, a los que ametrallan y a todos los cazas de escolta (vea 10). Todos los escuadrones y cazas de escolta dejan la incursión después del combate (vea 12). los Bombarderos abandonan o permanecen, dependiendo del resultado del combate.
- E. Los Gruppen que permanecen en la Zona de Bombarderos bombardean el blanco de la incursión (vea 11). Todos los bombarderos, ametralladores y patrulleros del Canal dejan la incursión después de que el blanco es bombardeado (vea 12). Si el blanco resulta dañado, ejecute los efectos (vea 11.3) y pierda los puntos de victoria.

Si el marcador de la Hora ha adelantado al espacio de las 1800 horas, proceda a la Fase Fin del Día; en caso contrario vuelva al paso 1 de Incursiones y lleve a cabo otra incursión.

III Fin del día

- **Aterrice a los escuadrones de Patrulla**
- Mueva todos los escuadrones en los círculos de patrulla atrás a tierra en sus sectores.
- **Proceda a la recuperación británica y alemana Vea 13.**
- **Resuelva las Incursiones Nocturnas (opcional) Vea 18.**
- **Adelante el marcador del Día**

Gane dos puntos de victoria; chequee para los preparativos de Sealion, entonces comience el próximo día.

4. PATRULLA DE LOS ESCUADRONES BRITÁNICOS

Durante el segmento 4 de Mantenimiento Diario, o cuando "Patrullando los Escuadrones de tierra" ocurre en una carta de Evento (vea 17), pueden ponerse los escuadrones en patrulla.

(4.1) Solo pueden ponerse escuadrones "listos" en sus sectores en el mapa en la patrulla. Los escuadrones listos son aquéllos en su lado "normal" (vea 2.21). Los escuadrones Fatigados y escuadrones en las Casillas de Descanso o Dañadas o en el Calendario no pueden patrullar.

(4.2) para poner un escuadrón en patrulla colóquelo en el círculo de patrulla de su sector o un sector adyacente.

Dos sectores son adyacentes si ellos comparten una frontera mutua aun cuando los sectores pertenezcan a grupos de cazas diferentes.

***Ejemplo:** El sector 1/11 es adyacente a los sectores 4/10, 2/11, 3/11 y Londres. Londres es adyacente a cada sector en el grupo 11 de cazas excepto el 4/11. Note que los sectores 2/12, 3/12, 3/10, y 4/10 son adyacentes entre ellos.*

(4.3) Cualquier número de escuadrones pueden apilarse en un círculo de patrulla.

5. BLANCOS DE LA INCURSIÓN

Comience cada Fase de Incursiones determinando el blanco de la incursión. Durante el segmento 1 de Incursiones, saque de la cima la carta del blanco en el mazo correspondiente para determinar si es una incursión mayor, menor, o no hay ninguna incursión.

Procedimiento:

A. Mire el tipo del blanco principal en la carta y diríjase a la Casilla de Prioridad del Blanco para determinar la prioridad actual del blanco.

B. Cruce la referencia de la prioridad del blanco y el esfuerzo alemán actual en la Tabla de Tipo de Incursión. Lea el tipo de la incursión en la línea con el valor estratégico del blanco.

C. Si la incursión es mayor o menor proceda a la Detección británica; en caso contrario, continúe sacando cartas de blanco hasta que se produzca una incursión mayor o menor.

***Ejemplo:** Suponga que el blanco es el puerto de Plymouth (carta 21, valor estratégico 1), y el Esfuerzo alemán es Normal y los puertos son de prioridad media. El cruce de referencias normal y media en la Tabla de Tipo de Incursión, el resultado listado para un valor estratégico de 1 es "ninguna incursión": Si el blanco fuera el puerto de Southampton (carta 27, valor estratégico 2) el resultado sería una incursión menor.*

6. DETECCIÓN DE LA INCURSIÓN

“La estupidez de grandes formaciones que se ponían ellas mismas por completo a la vista del radar británico no era comprendida todavía por la Luftwaffe”.

--D. Wood & D Dempster

Después de que el blanco y el tamaño de la incursión (mayor o menor) son conocidos, los escuadrones pueden interceptar la incursión. El número real de Gruppen y qué tipo de aviones está dirigiendo la incursión es desconocido hasta que usted determine cuán exacto es su servicio de inteligencia y qué alarma se ha conseguido. Estos factores son determinados por la Casilla de Descubrimiento de Incursión (en el mapa). Tire un dado y modifique el resultado según el mapa. Ponga el marcador de Detección de incursión en el espacio igual al del dado modificado. Los resultados consisten en dos valuaciones:

- **Alarma** (Warning) (No, Tarde, Medio, o Temprano) determina desde qué sectores los escuadrones pueden interceptar una incursión (vea 7).
- **Inteligencia** (Pobre, Impreciso, o Exacto) determina la exactitud de la información que usted tiene sobre la incursión y, por consiguiente, cuando usted puede comprometer sus escuadrones. (vea 3 y 7).

7. MOVILIZACIÓN DE LOS ESCUADRONES

(7.1) Cuando se pueden Movilizar los Escuadrones

(7.11) El segmento en la Secuencia de Juego cuando pueden movilizarse los escuadrones para interceptar una incursión depende de la exactitud de su servicio de inteligencia (vea 6).

- Si la inteligencia es "pobre" deben movilizarse los escuadrones antes de determinar el número de Gruppen en la incursión.
- Si la inteligencia es "imprecisa" los escuadrones deben movilizarse después de determinar el número de Gruppen en la incursión, pero antes de determinar su tipo.
- Si la inteligencia es "exacta" los escuadrones deben movilizarse después de desplegar los Gruppen en el Despliegue de Combate, pero antes de sacar una carta de Evento.

(7.12) nunca le exigen que movilice cualquier escuadrón para interceptar una incursión (vea 9.15 y 11 para los efectos de no interceptar una incursión).

(7.2) Escuadrones elegibles

Cada carta de Blanco lista sectores que están "al alcance" del blanco y los sectores que el Gruppen alemán debe volar en ruta hacia el blanco. Los escuadrones británicos que patrullan o están en tierra en estos sectores pueden ser elegibles para interceptar la incursión, mientras dependiendo de cuando se ha dado la alarma de la Detección británica. Los escuadrones en las Casillas de Descanso y Dañados o en la Casilla de Reemplazos no son elegibles (vea 6).

- **Si hay "Ninguna alarma", o la alarma llega "Tarde"**, sólo los escuadrones en los círculos de patrulla de los sectores en la ruta (enroute) pueden interceptar la incursión.
- **Si la alarma es "Media"**, sólo los escuadrones que patrullan o los que están en tierra en los sectores en la ruta (enroute), o patrullando en los sectores que están "al alcance" pueden interceptar.
- **Si la alarma es "Temprana"**, todos los escuadrones en tierra o patrullando en los sectores en la ruta (enroute) o en los sectores que están "al alcance" pueden interceptar.

***Ejemplo:** El Aeródromo de Middle Wallop (carta 7 de Blancos) es el blanco de una incursión: si el resultado de la Detección es "Ninguna alarma", o la alarma llega "Tarde", sólo escuadrones que patrullan en sector 4/10 son elegibles. Si el resultado de la Detección es "Media", escuadrones que patrullan en sectores 3/10, 4/10, 1/11, y 3/11 y escuadrones en la tierra en 4/10 son elegibles. Si el resultado de la Detección es "Temprana" escuadrones que patrullan o en tierra en los sectores 3/10, 4/10, 1/11, 3/11 son elegibles.*

(7.3) Desplegando los Escuadrones

Mueva cualquiera o todos los escuadrones elegibles a la Zona de Cazas de Despliegue del Combate, reteniendo su estado (listo o fatigado).

8. SELECCIÓN DE LOS GRUPPEN Y SU DESPLIEGUE

Para seleccionar y desplegar los Gruppen alemanes usted saca dos cartas de Fuerza. La primera carta indica el número de Gruppen en la incursión. La segunda indica los tipos de aviones que deben seleccionarse.

***Ejemplo:** La Tabla de Tipo de Incursión indica una incursión alemana menor. Si la primera carta de Fuerza sacada fuera la número 67, la incursión tendría tres Gruppen. Si la segunda carta de Fuerza fuera la número 66, 2 Do-17 y 1 Me-109 se seleccionarían para la incursión porque el número uno y el tres es un Do-17 y el número dos es un Me109.*

(8.1) Seleccionando Gruppen

Las cartas de Blanco indican de qué Luftflotte se seleccionan los Gruppen. (Nota: un evento le permite a Gruppen de la Luftflotte 3 participar en incursiones de la Luftflotte 2, vea el Resumen de Eventos).

Procedimiento:

1. Mire los Gruppen en las bases alemanas de la Luftflotte apropiada que deben seleccionarse. Si no hay ningún Gruppen "listo" disponible, deben seleccionarse los "fatigados". Los Gruppen en la Casilla de Incursiones Nocturnas no pueden seleccionarse para las incursiones diurnas (vea 18).

2. Si no hay ningún Gruppen "listo" o "fatigado" disponible del tipo requerido por la segunda carta de Fuerza, sustitúyalos por un tipo similar (si no bastantes cazas de los especificados disponibles por ejemplo, seleccione a cualquier caza; si no hay bastantes bombarderos especificados disponibles, seleccione cualquier bombardero; Excepción: Sólo sustituya Ju-87 si ningún otro bombardero está disponible). Seleccione Gruppen "listos" antes que "fatigados".

3. Si ningún Gruppen de un tipo similar está disponible, no seleccione nada de ese tipo. En este caso el tamaño de la incursión está reducido.

(8.11) Al seleccionar Gruppen para una incursión, escoja igualmente entre los selectores "o" y "+" si es posible.

(8.12) Gruppen de élite: Dos Gruppen de Me-110 están marcados con un asterisco después del tipo del avión; éstas son las unidades de élite (vea 2.2 para una ilustración). Si está "listo", el Gruppen Me-110 de élite debe seleccionarse antes de cualquier otro Me-110. Si está "fatigado", el Gruppen Me-110 de élite debe seleccionarse después de cualquier otro "listo" "fatigado" Me-110.

(8.13) Si una carta de Blanco indica que la incursión es más allá del alcance del Me-109, ningún Me-109 pueden seleccionarse para esa incursión. Sustituya Me-110 por Me-109.

(8.14) si ningún Gruppen se selecciona para una incursión, la incursión es una incursión falsa. Los escuadrones movilizados para interceptar esta falsa incursión vuelven a sus sectores (vea 12). Las cartas de Evento son sacadas para las incursiones falsas. 4

(8.2) Desplegando los Gruppen

Cuando usted selecciona Gruppen para una incursión, mueva las fichas de su base al Despliegue del Combate y coloque:

- Me-109 en la Casilla de los Cazas (aún cuando sustituyan a Me-110).
- Me-110 en la Zona de Escolta (aun cuando sustituyan a Me-109). (Excepción: Si ningún bombardero está en la Zona de Bombarderos ponga los Me-110 en la Zona de Bombarderos.)
- Todo Gruppen de bombarderos en la Zona de Bombarderos.

(8.3) Despliegue de Patrullas del Canal

Nota histórica: La Luftwaffe rutinariamente protegía a los bombarderos que vuelven de Inglaterra con cazas que patrullan el Canal inglés.

(8.31) Después de desplegar todos los Gruppen para una incursión, ponga un Me-109 adicional de la misma Luftflotte en la Casilla de Patrullas del Canal

- El número de Me-109 colocados en la Casilla de Patrullas del Canal es determinado por el número de bombarderos en la incursión (vea la Tabla de Asignación de Patrullas del Canal en el mapa).
- Los Me-109 se seleccionan para las patrullas del Canal como en las incursiones excepto que nunca se sustituyen por Me-110 (vea 8.1).

(8.32) En un resultado de Detección "Ninguna Alarma", los Me-109 en Patrullas del Canal se mueven a la Zona de Escolta, a menos que la incursión vaya más allá del alcance del Me-109.

(8.33) Después de que la incursión está completa, los Me-109 de Patrulla por el Canal vuelven a sus bases "fatigados" o a la Zona de Descanso (vea 12).

(8.4) Patrullas del Canal Tabla de Asignación

Esta Tabla está en el mapa en la Casilla de Patrullas del Canal.

Resumen

1. Los bombarderos alemanes siempre vuelan las misiones de bombardeo y se ponen en la Zona de Bombarderos.
2. Un caza alemán vuela una de cuatro misiones determinada por su colocación: cazando, escolta, ametrallando, o patrullando el Canal.

Los cazas se colocan en:

- **Zona de Cazas** para interceptar y atacar los escuadrones. Sólo los cazas Me-109.
- **Zona de Escolta** para apoyo de bombarderos atacados por los escuadrones. Normalmente los Me-110 vuelan como escolta pero, si es requerido por una carta de evento, los Me-109 pueden servir de escolta.
- **Zona de Bombarderos** para ametrallar el blanco. Los Me-110 ametrallan si los bombarderos no son interceptados, si ningún bombardero está en la incursión o si lo requirió una carta de Evento. Los Me-109 sólo ametrallan cuando van en una misión de escolta y los bombarderos no son interceptados, o si como cazas los Me-109 exceden grandemente en número interceptando a los escuadrones (vea 9.14).
- **Casilla de las Patrullas del Canal** no participa en las incursiones a menos que el resultado de la Detección británica sea "Ninguna Alarma" en ese caso ellos se mueven a la Casilla de la Escolta. Sólo los Me-109 vuelan patrullando el Canal.

9. INTERCEPTACIÓN

La interceptación ocurre dos veces resolviendo una incursión: cuando los Gruppen de cazas en la Zona de Cazas (cazadores) interceptan a los escuadrones británicos, y cuando los escuadrones británicos interceptan a los bombarderos alemanes.

(9.1) Los cazadores Interceptan a los Escuadrones

Durante el paso A de la Resolución de la Incursión (vea 3), los cazadores alemanes interceptan a los Escuadrones británicos en la Casilla de los Cazas del Despliegue del Combate.

(9.11) Si ningún Gruppen alemán está en la Zona de Cazas mueva todos los escuadrones de la Zona de Cazas a la Zona de Bombarderos.

(9.12) Si menos Gruppen que escuadrones están en la Zona de Cazas, los escuadrones puede moverse de la Zona de Cazas a la Zona de Bombarderos hasta el número de escuadrones en la Zona de Cazas iguale al número de Gruppen.

- **Si no hay ningún bombardero en la Zona de Bombarderos**, los escuadrones puede abandonar la incursión (vea 12).

Ejemplo: Hay 3 Me-109 y 5 Spitfires en la Zona de Cazas. Pueden moverse dos Spitfires de la Zona de Cazas a la Zona de Bombarderos o pueden dejar la incursión.

(9.13) Si hay tantos o más Gruppen alemanes que los escuadrones británicos en la Zona de Cazas, ningún escuadrón o Gruppen se mueve de la Zona de Cazas.

(9.14) Si hay más del doble de Gruppen alemán que los escuadrones británicos en la Zona de Cazas, mueva los Gruppen de su elección de la Zona de Cazas a la Zona de Bombarderos hasta que haya el doble de Gruppen que de escuadrones en la Zona de Cazas.

- Los Gruppen que movió a la Zona de Bombarderos se convierten en ametralladores.

Ejemplo: Hay 5 Me-109 y 1 Blenheim en la Zona de Cazas. Tres Me-109 deben moverse a la Zona de Bombarderos.

(9.15) Si ningún escuadrón está en la Zona de Cazas:

- Se mueven Todos los Gruppen alemanes de la Zona de Escolta a la Zona de Bombarderos (y se convierten en ametralladores).
- Todos los Gruppen alemanes en la Zona de Cazas dejan la incursión (vea 12).
- Sáltese los pasos A hasta D de la Resolución de la Incursión y se resuelve el ataque del bombardeo (el paso E).

(9.2) Los escuadrones Interceptan a los Bombarderos

Durante el paso C de la Resolución de la Incursión decida qué escuadrones británicos en la Zona de Bombarderos interceptan a los Gruppen alemanes en la Zona de Bombarderos. No

se exige a los escuadrones interceptar a los bombarderos; ellos pueden volver a sus sectores (vea 12).

(9.21) Si el número de escuadrones que permanecen en la Zona de Bombarderos iguala o excede al número de Gruppen (los bombarderos y cazas ametrallando) en la Zona de Bombarderos, todos los Gruppen en la Zona de Bombarderos son atacados (vea 10).

(9.22) Si menos escuadrones que Gruppen permanecen en la Zona de Bombarderos, elija qué Gruppen serán atacados por los escuadrones.

- Seleccione un número de bombarderos y ametralladores que igualan al número de escuadrones en la Zona de Bombarderos.

Ejemplo: Hay 5 Gruppen en la Zona de Bombarderos y 3 escuadrones. Escoja qué tres Gruppen serán interceptados, y mueva los dos al lado.

(9.23) Si ningún escuadrón permanece en la Zona de Bombarderos, mueva a todos los cazas de escolta a la Zona de Bombarderos (ellos se convierten en ametralladores).

10. COMBATE AÉREO

Los Gruppen en la Zona de Cazas - los cazadores atacantes - intercepte a los escuadrones británicos en la Zona de Cazas - defendiendo los escuadrones - y atacando allí.

Los escuadrones británicos que mueven a la Zona de Bombarderos interceptan y atacan a los bombarderos alemanes; todos los cazas británicos en la Zona de Bombarderos atacan a todos los bombarderos interceptados, ametralladores, y cazas de escolta. En este paso los escuadrones se llaman los atacantes; y los bombarderos, ametralladores, y cazas de escolta son los defensores.

(10.1) Resolviendo un Ataque

Para resolver un ataque:

1. Suma los valores de combate de todas las unidades atacantes y de todas las defensoras en una fuerza del combate total.

- **Si un caza alemán ataca** incluya sólo las unidades en la Zona de Cazas; no incluya ninguna unidad en las Casillas de Bombarderos o de Escolta.
- **En los ataques de un escuadrón británico** contra los bombarderos en la Zona de Bombarderos suma los escuadrones y los bombarderos interceptados, y ametralladores (vea 9.2) y todo el Gruppen en la Zona de Escolta.

2. Cuente el número de Gruppen en el combate (el número de cazas en un ataque de cazador, o interceptando bombarderos, ametralladores, y cazas de escolta en un ataque del escuadrón) para determinar qué columna de la Tabla de Resultados de Combate se usará.

- **Cruce el número de Gruppen con la fuerza total del combate.**

3. Tire un dado, y cuente para abajo de la fila con la fuerza del combate total varias filas igual al resultado del dado modificado. (Si cualquiera de los escuadrones tienen "Pilotos Novatos", vea 15.3, modifique el resultado.)

4. Lea los resultados del combate alemanes y británicos en la fila. El resultado de código de letra indica el daño infligido en los aviones con un selector ("+", "o"), o todos los escuadrones o Gruppen.

(10.2) Daño en el Combate

Diríjase a la Tabla de Daño del Combate para determinar los efectos de los resultados en la Tabla de Resultados de Combate. El mapa controla las unidades para dejar la incursión, mover a una zona diferente del despliegue del combate, o para cambiar el estado de "listo" a "fatigado".

Los resultados afectan a las unidades "listas" y "fatigadas" diferentemente (vea la Tabla de Daño del Combate -10.4-).

De vez en cuando un escuadrón o Gruppe es eliminado, ajuste la Casilla de Puntos de Victoria según la Tabla de Puntos de Victoria (ambas en el mapa).

- Las unidades eliminadas se ponen en el Calendario, "listas", en una casilla para el próximo reemplazo disponible del tipo de la unidad.
- Si todas las casillas de reemplazo del tipo de una unidad eliminada están llenas, estas unidades adicionales eliminadas se retiran del juego.

***Ejemplo:** Si el 11 de agosto, un escuadrón del Hurricanes es eliminado, póngalo en el Calendario en la casilla de Hurricane del 14 de agosto.*

(10.3) Tabla de Resultados de combate

En las Tablas de cartulina

(10.4) Tabla de Daños de combate

En las Tablas de cartulina



Ejemplo 1: Cinco Gruppen de cazas alemanes han interceptado a cuatro escuadrones británicos en la Casilla de los Cazas. Ningún lado puede moverse desde esta Casilla ni dejar la incursión. El Gruppen (los cazas atacantes) atacan a los escuadrones (escuadrones defensores). Bajo la 5 columna en la Tabla de Resultados de Combate (por 5 Gruppen) hallamos la fila con la fuerza del combate total de el/las unidades, “11”. Se tira el dado para resolver el combate y el resultado es un 2. Cuente abajo dos filas a 15,16. Lea por encontrar el resultado alemán (N) y el resultado británico (+H / oL). Los Gruppen no reciben daño y vuelven a la base, fatigados. Los Gruppen fatigados se ponen en la Zona de Descanso, permaneciendo fatigados. Las unidades Británicas con el "o" reciben daño ligero, las unidades con el - + - reciben el daño pesado. Se ponen 74/6/11 y 151/5/11 en la Casilla de Daño, fatigados. 65/6/11 se mueve a la Zona de Bombarderos, fatigado. La unidad 32/7/11 es eliminada y se coloca en la próxima Casilla de Hurricane en la Casilla de Refuerzos y Reemplazos.

ZONA DE BOMBARDEROS



ZONA DE CAZAS

Ejemplo 2: La Zona de Escolta está vacía. En la Zona de Cazas, dos Gruppen han interceptado a cuatro escuadrones. Dos escuadrones se mueven a la Zona de Bombarderos. El combate se resuelve en la Zona de Cazas. La fuerza del combate total es 4, el número de Gruppen es 2, y el resultado del dado es 4. Cuenta hacia abajo cuatro filas de la fila 4 columna 2 para llegar a la fila 8. El resultado británico es +H / oL, siendo enviados 151/5/11 y 501/7/11 a la Zona de Dañados, fatigados. El resultado alemán es N, enviándole a II/JG51/2 a la base, fatigado, y I/JG3/2 a la Zona de Descanso, fatigado.

Los escuadrones en la Zona de Bombarderos interceptan a los bombarderos. Todos se interceptan. La fuerza del combate total de todas las unidades es 12; el número de Gruppen es 1. El resultado del dado es 5. Cuente abajo cinco filas de la columna 1 fila 12+. El resultado alemán es E; el británico, N. El Do-17 es eliminado y los escuadrones vuelven a su sector, fatigados



ZONA DE ESCOLTA

ZONA DE BOMBARDEROS



Ejemplo 3: Dos escuadrones interceptan a dos bombarderos en la Zona de Bombarderos. La fuerza del combate total de los escuadrones, los bombarderos interceptados, y los cazas de escolta es de 24. El número de Gruppen en la batalla es 4, y el resultado del dado es 2. El resultado alemán es +H / oL; el británico, N. Son eliminados los bombarderos fatigados y el II/GZ2/3. El V/LG1/3 se pone en la Zona de Dañados, permaneciendo fatigados. Los escuadrones vuelven a su base, fatigados. El III/KG27/3 bombardea su blanco con Fuerza de bombardeo de 5. Ningún cambio de la columna es aplicado ya que algunos de los bombarderos fueron interceptados.

11. BOMBARDEANDO

“Cada esfuerzo tuvo que ser hecho para detener al enemigo antes de que él bombardeara, no después.”.

--D. Wood & D Dempster

Procedimiento de bombardeo

Todos los Gruppen en la Zona de Bombarderos en el paso E de la Resolución de la Incursión, bombardean o ametrallan el blanco. Resuélvase como sigue:

- 1. El total la fuerza del Bombardeo de todos los Gruppen.** Si se incluye cazas ametrallando, su fuerza del bombardeo puede reducirse (vea 11.2).
- 2. Localice la columna con la fuerza del bombardeo total en la Tabla de Bombardeo.**
 - **Si el tiempo es nublado** mueva dos columnas a la izquierda (pero no más allá de la columna "1").
 - **Si los bombarderos no han sido interceptados** mueva dos columnas a la derecha (pero no más allá de la columna 24+).

- **3. Tire un dado y compare el resultado con la columna ajustada**, para determinar el número de puntos de daño causado por el bombardeo,
- **Si el resultado es H** tire un dado de nuevo. El resultado del dado más 1 es la cantidad de daño del bombardeo. Pierda puntos de victoria basados en el resultado (vea la casilla de Puntos de Victoria) y aplique cualquier punto de daño al blanco (vea 11.3).

(11.1) Blancos secundarios

Algunas cartas de Evento exigen a los bombarderos alemanes bombardear un blanco secundario. A menos que se saque una carta de Evento de esa clase, todos los Gruppen bombardean el blanco principal. Las prioridades del blanco alemanas no tienen efecto en la selección del blanco secundario.

Una carta de evento puede requerir que todos los Gruppen o los Gruppen marcados con un selector ("+" o "o") bombardeen un blanco secundario. Si éste es el caso, separe los Gruppen por el selector antes del combate. Después de resolver el combate dirija dos bombardeos.

***Ejemplo:** Con esfuerzo ligero, la carta de evento 93 requiere que los bombarderos alemanes con el selector "+" bombardeen el blanco secundario. Separe los bombarderos alemanes en dos grupos por el selector. Resuélvase un combate contra todos los bombarderos. Después del combate cada grupo bombardea su propio blanco.*

(11.2) Ametrallando

Los cazas alemanes movidos a la Zona de Bombarderos ametrallan el blanco, contribuyendo su fuerza del bombardeo a la fuerza del bombardeo total.

- **Al ametrallar radar, ciudad, cuartel general, o bases militares**, los Me-110 parten en dos su fuerza del bombardeo (redondeado para arriba). Los Me-109 no contribuyen con fuerza al ametrallar estos blancos.

(11.3) Daño del bombardeo en los Blancos

Los puntos de daño afectan a cada blanco diferentemente:

Radar: Los radares (qué realmente representan redes enteras de estaciones de radar) se dañan durante un número de días igual a los puntos de daño recibidos. Ponga un marcador de Daño en el símbolo del radar en el mapa y el marcador de Daño correspondiente en el Calendario en el día cuando se reparará; los efectos de daño comienzan inmediatamente. Cuando el "día de la reparación" llega, quite el marcador del Calendario y del mapa.

- **Un radar dañado no modifica la tirada del dado en la Tabla de Detección en el Mapa.**

***Ejemplo:** El radar Beachy Head recibe 2 puntos de daño el 18 de agosto. Coloque un marcador de Daño en el símbolo del radar en el mapa y el marcador de Daño con la misma letra en el espacio del 20 de agosto. Durante el segmento de reparación del día 20 de agosto, quite ambos marcadores.*

Aeródromos: El número de puntos de daño recibidos es el número de escuadrones en el sector afectado que reducen su estado en un nivel. Por cada punto de daño, cambie un escuadrón de "listo" a "fatigado", o mueva un escuadrón fatigado a la Zona de Descanso, por su cara "fatigada". Sólo los escuadrones que no están en patrulla, y que no interceptaron la incursión, pueden afectarse (excepción: 18.13). Los Escuadrones en la Zona de Descanso o en la Zona de Dañados no son afectados.

- **Usted decide cuál** de los escuadrones elegibles es afectado.
- **Si hay más puntos de daño que escuadrones elegibles**, ignore el exceso. Sólo un punto de daño puede aplicarse por escuadrón.

Industria: Un número de escuadrones de reemplazo en el Calendario igual al número de puntos de daño recibidos se cambian de "listo" a "fatigados". Comenzando con el primer reemplazo disponible, de la vuelta a los escuadrones en orden cronológico hasta que el número requerido se cumpla.

- **Si hay menos escuadrones que puntos de daño**, el daño en exceso se ignora.

Cuarteles Generales: Se rompe el funcionamiento del Cuartel General durante varios días igual al número de puntos de daño recibidos. Ponga un marcador de Daño en el Cuartel General y el marcador de Daño correspondiente en el Calendario; los efectos del daño comienzan inmediatamente. Cuando el "día de la reparación" llega, quite ambos marcadores para mostrar que el Cuartel General se ha reparado.

- **Si un Cuartel General de Grupo de Cazas (Box o Uxbridge) se rompe**, el modificador total agregado a la tirada del dado de detección para todas las incursiones contra los blancos en el grupo de cazas roto, se divide en dos, redondeando hacia arriba (vea 6). Box es el Cuartel General para el Grupo de cazas 10, y Uxbridge, para el Grupo de cazas 11.
- **Si el Cuartel General del Mando de Cazas (Stanmore) se rompe**, el modificador de detección se divide en dos para todas las incursiones.
- **Si se dañan un Cuartel General de grupo y Stanmore al mismo tiempo**, ningún modificador se agrega a la tirada de dados de la Detección para los blancos en ese grupo.

Puertos, Ciudades, y las Bases Militares: los puntos de daño no tienen efecto en estos blancos. Pero, los puntos de victoria todavía están perdidos.

(11.4) Tabla de Bombardeo

En las Tablas de cartulina

12. ABANDONANDO UNA INCURSIÓN

Las unidades que abandonan una incursión como resultado del combate van a la situación especificada en la Tabla de Daño de Combate (vea la sección de cartulina).

(12.01) Las unidades abandonan las incursiones a menos que sea por la Tabla de Daño de Combate en las circunstancias siguientes:

- Después de una incursión falsa (vea 8.14).
- Cuando una carta de Evento le exige a un Gruppen que abandone antes de la Resolución de la Incursión.
- Me-109 en la Zona de Cazas abandonan si no hay ningún escuadrón en la Zona de Cazas (vea 9.15).
- Los Escuadrones pueden abandonar durante la interceptación de los cazas a los escuadrones (vea 9.12).
- Los Escuadrones pueden abandonar durante la interceptación de los escuadrones a los bombarderos (vea 9.2).
- Un Gruppe abandona después de bombardear un blanco.
- Me-109 de patrulla del Canal de abandona después de la resolución de la incursión.

(12.02) Cuando una unidad "lista" deja una incursión a menos que se diga otra cosa en la Tabla de Daño de Combate vuelve a su base o sector, "fatigada".

- **Una unidad fatigada que deja una incursión** se pone en la Zona de Descanso, fatigada.
- **Un escuadrón que deja una incursión** no continúa de patrulla.

13. RECUPERACIÓN

El estado de una unidad representa su preparación para volar. El estado se degrada participando en una incursión y bombardeando. El estado se actualiza a través de la recuperación. El estado de una unidad es determinado por cuál de sus dos lados está (o "listo" o "fatigado") y su situación en el mapa.

(13.01) las condiciones de la unidad mayor o menor preparada es:

- En una base o sector, "lista".
- En una base o sector, "fatigada".
- En la Zona de Descanso, "lista".
- En la Zona de Descanso, "fatigada".

- En la Zona de Dañados, "lista".
- En la Zona de Dañados, "fatigada".

(13.02) La recuperación ocurre al final de cada día y cuando una carta de evento lo requiere.

- **Cuando una carta de evento requiere la recuperación alemana**, la recuperación se produce solo para las unidades alemanas. Durante el Fin de fase del Día, se produce la recuperación para las unidades de ambas nacionalidades. Dirija la recuperación como sigue:

1. Vuelva cada unidad "fatigada" en una base o sector a su lado "lista".
2. Mueva todas las unidades "listas" en la Zona de Descanso a su base o sector, por su lado "fatigadas".
3. Vuelva cada unidad "fatigada" en la Zona de Descanso a su lado "lista".
4. Mueva todas las unidades "listas" en la Zona de Dañados a la Zona de Descanso, por su lado "fatigadas".
5. Vuelva cada unidad "fatigada" en la Zona de Dañados a su lado "lista". .

Nota del Diseñador: Un escuadrón o Gruppe en la Zona de Descanso está recuperándose por las heridas y los pilotos exhaustos; en la Zona de Dañados, está esperando recibir nuevos aviones.

14. PRIORIDAD ALEMANA DE LOS BLANCOS

La prioridad de un tipo de blanco (baja, media, o alta) representa la importancia que la Luftwaffe pone en dañar un blanco de ese tipo. Se asigna la prioridad a cinco tipos de blancos al comienzo del juego en la Tabla de Prioridad y se marca o en el mapa en las casillas de Prioridad de los Blancos. Los cinco tipos de blancos, cada uno con su propio marcador, son: los aeródromos, ciudades, industria, puertos, y radar. Otros tipos de blanco (las bases militares y los Cuarteles Generales) no tienen ningún marcador y se listan como blancos secundarios en las cartas de Blanco.

(14.1) Cambiando las Prioridades de los Blancos

Dos eventos requieren un cambio en las prioridades alemanas del blanco alemanas. Uno cambia las prioridades por la fecha del Calendario, y el otro, por los puntos de victoria acumulados.

(14.11) Cuando cualquier tipo de carta es sacada resuelva la incursión actual y localice el blanco con prioridad modificada.

- **Para cambiar la prioridad del blanco por la fecha**, use el modificador impreso en la fecha del Calendario actual.
- **Para cambiar por los puntos de victoria** use uno de los modificadores impresos en el espacio de los puntos de victoria actuales de la Casilla de Puntos de Victoria. Si el total de puntos de victoria es menos de 0, use el modificador en la columna de la izquierda, en caso contrario use el modificador en la columna de la derecha.

- **Tire un dado y agregue el modificador.** Cruce el resultado del dado y los tipos de blanco en la Tabla de Blancos Alemana y mueva los marcadores de Prioridad del Blanco para mostrar las nuevas prioridades.

Nota: Cuando la Operación Sealion comienza, eso fija las prioridades del blanco para el resto del juego (vea 16.1).

(14.2) Estrategia del terror

Cuando cambian las prioridades del blanco, y el resultado del dado modificado es 7 o más, la estrategia de terror alemana entra en acción. Quite las cartas de Blanco de la 1 a la 20 del mazo del blanco y agregue las cartas 41 a 60. Baraje el mazo del blanco. La estrategia del terror permanece en acción para el resto del juego; las prioridades del blanco pueden cambiar, pero el mazo del blanco no lo hace. (Si se usan las Incursiones Nocturnas opcionales (18), doble todos los valores de movilización de la incursión nocturna.)

(14.3) Tabla de Blancos Alemana

En las Tablas de cartulina

15. REFUERZOS Y REEMPLAZOS

“Los pilotos experimentados eran como oro en polvo, y cada uno perdido tenía que ser reemplazado por un hombre inexperto que durante algún tiempo sería vulnerable, hasta que él adquiriera la habilidad en la batalla. Los escuadrones frescos, puestos para reemplazar a las unidades cansadas, perdieron muy a menudo a más aviones y pilotos que las formaciones a las que ellos reemplazaron”.

--D. Wood & D Dempster

Los refuerzos son nuevas unidades que no han entrado en el juego. Se ponen los refuerzos alemanes en el Calendario antes de comenzar el juego y entran en el juego en el día listado. Los refuerzos británicos entran en el juego a discreción.

Los reemplazos son unidades eliminadas que vuelven al juego; coloque las unidades eliminadas en el Calendario en la primera Casilla de Reemplazo del tipo de la unidad después del día actual.

(15.1) Entrando los Reemplazos y los Refuerzos alemanes

(15.11) Durante el segmento de Refuerzo y Reemplazo de cada turno que comienza con el 14 de agosto, quite todos los reemplazos y refuerzos del día actual y colóquelos en el mapa en la base o sector apropiado.

- **Si la unidad está en su cara "lista",** déle la vuelta a su cara "fatigada" y póngalo en su sector o base asignado.
- **Si la unidad está en su cara "fatigada",** colóquela en la Zona de Dañados por su cara "fatigada". Solo pueden fatigarse los reemplazos en el Calendario (vea 11).

- **Si una Casilla de reemplazo está vacía**, mueva una unidad de tipo concordante de la Zona de Dañados a la Zona de Descanso que retiene su estado. Si ninguna unidad concordante está en la Zona de Dañados, el reemplazo se pierde.

(15.2) Refuerzos británicos

Durante el segmento de Reemplazo y Refuerzos, los refuerzos británicos pueden entrar en el juego. Solo un escuadrón de refuerzo puede entrar por día. Para entrar un refuerzo británico, ponga el escuadrón de su opción en su sector asignado, fatigado. No pueden asignarse a los refuerzos los marcadores de "Pilotos Novatos". Los refuerzos británicos cuestan puntos de victoria para entrar como sigue:

Tipo	Fecha de entrada		
	11 Ag. – 24 Ag.	25 Ag. – 9 Sep.	10 Sep. – 1 Oct.
Spitfire	-4	-3	-2
Hurricane	-3	-2	-1

(15.3) Pilotos Novatos Británicos (Verdes)

La Real Fuerza Aérea padeció una escasez de pilotos experimentados. Cuando las pérdidas se elevaron, el Mando de Cazas fue obligado a tripular los escuadrones de primera línea con pilotos novatos: hombres con solo unas pocas horas de vuelo y ningún entrenamiento de combate.

(15.31) Cuando un escuadrón de reemplazo británico entra en el juego, un marcador de "Piloto Novato" por el lado -2, puede ponerse en el escuadrón de su opción.

- **Agregue dos puntos de victoria al total por cada marcador de Piloto Novato que entra en el juego.**

(15.32) Cuando un escuadrón con un marcador de Piloto Novato está en el combate, reste el número en el marcador de la tirada del dado (vea 10.1).

- **Si más de un escuadrón novato está en el combate** reste todos los modificadores de la tirada del dado (los modificadores de los marcadores de Piloto Novato son acumulativos).
- **Cuando la resolución del combate está completa**, vuelva los marcadores de Piloto Novato a sus lados -1, o quítelos si ya eran de -1.

(15.33) Los marcadores de Piloto Novato se quedan en los escuadrones hasta que ellos participen en dos combates como atacantes o defensores, aún cuando el escuadrón se coloque en la Zona de Descanso o en la Zona de Dañados. Los marcadores se quitan si los escuadrones son eliminados.

16. VICTORIA Y DERROTA

“Por primera vez en la historia se hizo un esfuerzo para usar el poder aéreo para incapacitar a un enemigo hasta tal magnitud que él no estaría después de esto en posición de ofrecer una resistencia seria - de hecho incluso se esperaba que solamente con la acción aérea se vería obligado a pedir la paz.”.

--Dr. Karl Klee

La victoria es determinada por la acumulación o pérdida de puntos de victoria como se indica en la Tabla de Puntos de Victoria (en el mapa). La Casilla de los Puntos de Victoria muestra el total de puntos de victoria actual. Cuando usted pierde puntos de victoria reste la cantidad perdida del total actual; de la vuelta el marcador al lado negativo, si el total está debajo de "0". Cuando usted gana puntos de victoria sume la cantidad ganada al total actual; vuelva el marcador al lado positivo, si el total es anterior por encima de "0."

Usted gana el juego si la Operación Sealion es cancelada para el 22 de septiembre o antes. Usted pierde el juego si Sealion se lleva a cabo. El juego acaba en tablas si Sealion es cancelada después del 22 de septiembre. Usted también puede ganar o perder el juego si cualquier fuerza aérea se deteriora hasta ser eliminada operacionalmente.

(16.1) Operación Sealion

El marcador de Sealion comienza en el espacio del 11 de septiembre del Calendario, marcando un período de preparación de 10 días antes de la invasión. Cada vez que el marcador del Día adelanta a un espacio ocupado por el marcador de Sealion, compare los puntos de victoria con los valores listados para ese día para comenzar (derecha superior) y cancelar (izquierda superior).

(16.11) Si los puntos de victoria acumulados igualan o exceden el valor de la cancelación listada durante el día, Hitler cancela Sealion y usted gana el juego.

- **Si Sealion es cancelada el 11 de septiembre** usted gana una victoria decisiva.
- **Si Sealion es cancelada después del 11 de septiembre**, pero antes del 22 de septiembre, usted gana una victoria operacional.

(16.12) Si los puntos de victoria totales están entre los valores de comenzar y de cancelar, significa que Hitler retrasa el comienzo de la Operación.

Tire un dado y divida en dos el resultado, redondeando hacia arriba. Esto es el número de días que Sealion se pospone. Mueva el marcador de Sealion 1, 2, o 3 días a lo largo del Calendario y se otorga un punto de victoria durante cada día de retraso.

- **Si Sealion se retrasa más allá del 22 de septiembre** el juego acaba en tablas.

(16.13) Si el total de puntos de victoria acumulados iguala o es menor que el valor de comenzar quiere decir que la preparación para Sealion comienza.

Vuelva el marcador de Sealion al lado de día-D y mueva diez espacios a lo largo del Calendario. El marcador de Sealion puede moverse a los días provisionales en el Calendario; ésta es la única manera que el juego puede ir más allá del 22 de septiembre.

- **Pierda cinco puntos de victoria.**
- **Cambie las prioridades del blanco alemanas a lo siguiente:**

Alta - Aeródromos y puertos,

Media - Radar;

Baja - Ciudades e industria.

Estas prioridades permanecen hasta el fin del juego; ignore todos los eventos de "Cambie la Prioridad del Blanco".

(16.14) Cuando el marcador del Día entra en el espacio del D-día, acaba el juego. Si el total de punto de victoria es:

- **Menos que o igual al valor de comenzar impreso en el espacio,** la Wehrmacht invade Inglaterra; la esvástica ondea sobre Inglaterra: Usted Pierde Decisivamente.
- **Entre los valores de comenzar y cancelar,** Sealion es cancelada. El juego acaba en tablas, pero la Luftwaffe puede eliminar a la RAF todavía.
- **Igual a o mayor que el valor de la cancelación,** usted Gana una victoria táctica. Sealion es cancelada. La RAF apenas ha resistido insuficientemente los golpes de la Luftwaffe.

(16.2) Eliminación de una Fuerza Aérea

(16.21) Si el total de puntos de victoria es igual o menor de -35 en cualquier momento, Usted Pierde Decisivamente; una pérdida decisiva significa que la Luftwaffe controla los cielos y Hitler pueden lanzar Sealion cuando quiera con el conocimiento de que la Luftwaffe prestará a la invasión todo el apoyo aéreo táctico y estratégico sin temer la respuesta de la RAF.

- **Si los puntos de victoria son igual o exceden de +35** en cualquier momento, Usted Gana Decisivamente. Una victoria decisiva significa que la RAF ha ganado la superioridad aérea y podría lanzar una ofensiva y ha comenzado bombardeando los blancos sobre Francia.

(16.3) Tabla de Puntos de victoria

Esta Tabla está en el mapa.

17. EVENTOS DE LA INCURSIÓN

Cada carta de Eventos lista tres eventos. El que tiene lugar es determinado por el esfuerzo alemán del día. Los eventos de la incursión se dividen en dos partes, un número y un evento nombrado. El número adelanta el marcador de la Hora en la Casilla del Reloj. Si el marcador entra o pasa del espacio 1800, después de resolver la incursión actual, proceda a

la Fase de Fin del Día. Una lista de eventos y sus efectos están al final del presente libro de reglas.

18. INCURSIONES NOCTURNAS (Opcional)

Nota histórica: *Las incursiones nocturnas raramente tenían un impacto en el funcionamiento del Mando de Cazas, y no se detallan como las incursiones diurnas. Sin embargo, las incursiones nocturnas eran un método eficaz y dramático para los bombarderos alemanes de atacar ciudades y blancos industriales con riesgo pequeño de combate aéreo.*

Después de que usted ha jugado a este juego repetidas veces, usted puede desear agregar las reglas de las Incursiones Nocturnas. Estas reglas aumentan el uso de bombarderos alemanes y Blenheims británicos, pero aumenta el tiempo de juego ligeramente,

Procedimiento:

1. Coloque Blenheims "listos" en la patrulla nocturna en el Segmento 4 "Patrulla del Escuadrón".
2. Durante el segmento de la Incursión Nocturna, determine el número de bombarderos alemanes movilizados para las incursiones de la noche (18.2).
3. Chequee si un Blenheim intercepta y ataca a un bombardero (18.3).
4. Los Gruppen supervivientes entonces bombardean los blancos británicos no especificados (18.4).

(18.1) Patrulla Nocturna británica

(18.11) Durante el segmento de Patrulla del Escuadrón, asigne los escuadrones de Blenheim listos a la patrulla de la noche poniéndolos en la Zona de la Patrulla Nocturna.

- **Solo pueden ponerse los escuadrones de Blenheim en la patrulla nocturna.**

(18.12) Los escuadrones en la Zona de la Patrulla Nocturna no se requiere que vuelvan a sus sectores durante el segmento de aterrizaje de los Escuadrones de Patrulla (vea 3) o por el Evento "Aterricen los Escuadrones de Patrulla" (vea el Resumen de Eventos).

- Un escuadrón puede quitarse de la patrulla nocturna poniéndolo en su sector, fatigado durante el segmento de Patrulla de Escuadrón.

(18.13) Los escuadrones en la Zona de Patrulla Nocturna no pueden usarse para interceptar incursiones diurnas, se considera que están en tierra durante el día; ellos pueden ser dañados por un bombardeo (vea 12.3).

- **Si un escuadrón en la patrulla nocturna es dañado por un bombardeo, colóquelo en su sector, "fatigado".**

(18.2) Movilización alemana para Incursiones Nocturnas

(18.21) Durante el segmento de las Incursiones Nocturnas, tire un dado y crúcelo con el esfuerzo alemán del día en la Tabla de Movilización alemana para Incursiones Nocturnas (Tabla 18.5 de cartulina) para determinar el número de Gruppen de bombarderos se movilizan de cada Luftflotte.

(18.22) Mueva el número de bombarderos a la Luftflotte de la Zona de Incursiones Nocturnas o atrás a sus bases como indique la Tabla de Movilización alemana para Incursiones Nocturnas.

- **Seleccione los bombarderos como se selecciona para una incursión diurna** (vea 8) excepto que los Gruppen fatigados movilizados para las incursiones nocturnas se dan la vuelta a su cara "lista" cuando se colocan en la Zona de las Incursiones Nocturnas. Seleccione He-111 antes de Do-17 y Ju-88. Nunca seleccione Ju-87 para las incursiones de la noche.
- **Doble el número de bombarderos colocados en la Zona de las Incursiones Nocturnas cuando la estrategia del terror esté en efecto.**
- **Si hay más bombarderos en la Zona de una Luftflotte de las Incursiones Nocturnas que los que la Tabla requiere,** los bombarderos en exceso vuelven a su base, por su cara "listos".

***Ejemplo:** Hay 2 bombarderos en la Zona de la Luftflotte 2 de Incursiones Nocturnas, y 3 en la Zona de la Luftflotte 3 de Incursiones Nocturnas, El esfuerzo alemán es "ligero" y usted saca un resultado del dado de 4 en la Tabla de Movilización alemana para Incursiones Nocturnas. El resultado es 3/2. Un Gruppen debe moverse a la Zona de la Luftflotte 2, y uno de la Zona a su base en Luftflotte 3.*

(18.3) Interceptación y Combate de las Incursiones Nocturnas

La oportunidad de que un escuadrón de Blenheim intercepte una incursión nocturna alemana es remota, pero posible.

Procedimiento:

1. Cruce la referencia del número de Blenheims en la Zona de Patrulla Nocturna con el número total de bombarderos en ambas Zonas de Luftflottes de las Incursiones Nocturnas en la Tabla de Interceptación de Incursiones Nocturnas (vea la Tabla 18.6 de cartulina) para determinar la oportunidad de la interceptación.

2. Tire un dado.

- **Si la tirada es menor o igual a la oportunidad de interceptación** escoja un escuadrón de Blenheim de la Zona de la Patrulla Nocturna e intercepte un Gruppen de su elección.

- **Solo un escuadrón y un Gruppe entablan combate** en una sola noche, sin tener en cuenta el número de unidades involucradas.

(18.31) Si el escuadrón de Blenheim 600/6/11 está en la Zona de la Patrulla Nocturna usted puede agregar uno a la oportunidad de interceptación después de que usted tire el dado.

- Si la tirada iguala a la nueva oportunidad de interceptación, el escuadrón 600/6/11 debe interceptar.

(18.32) Resuelva el ataque nocturno escuadrón-bombardero usando las reglas normales para el combate. Si cualquier unidad sobrevive (no se lleva a la Zona de Descanso o Zona de Dañados), la unidad vuelve a la Zona de Incursiones Nocturnas, "listo". Ésta es una excepción a la sección 13.

(18.4) El Bombardeo de las Incursiones Nocturnas

Después de resolverse el combate de la incursión nocturna, determine el efecto del daño hecho a los blancos británicos por todos los invasores nocturnos. El bombardeo no afecta a blancos específicos, y la Tabla de Bombardeo no se usa. En cambio, sume el número de Gruppen en las Zonas de Incursiones de Noche y tire un dado. Cruce el dado con la referencia del número de Gruppen en la Tabla de Bombardeo de Incursiones Nocturnas para determinar el daño del bombardeo (vea la Tabla 18.7 de cartulina).

(18.5) Tabla de Movilización alemana para Incursiones Nocturnas

En las Tablas de cartulina

(18.6) Tabla de Interceptación de Incursiones Nocturnas

En las Tablas de cartulina

(18.7) Tabla de Bombardeo de Incursiones Nocturnas

En las Tablas de cartulina

19. LOS DÍAS MÁS DUROS

“La Luftwaffe usará todas las fuerzas a su disposición para destruir a la fuerza aérea británica tan rápidamente como sea posible...” - A. Hitler, Directiva 1 del 17 de agosto de 1940,

Nota histórica: Los alemán planearon Aldertag -Día del Águila- para el 8 de agosto de 1940, pero el tiempo atmosférico retrasó el asalto de la ofensiva aérea contra Inglaterra hasta el 13 de agosto. En ese día la Luftwaffe echó a perder su ofensiva debido al mal tiempo, y muchas unidades volaron misiones que habían sido canceladas. Se efectuaron 1,485 salidas, y 46 aviones fueron derribados por los cazas británicos.

(19.1) Cartas

(19.11) Separe las cartas del mazo del Blanco, del mazo de Fuerza, y el mazo de Eventos. Quite las siguientes 28 cartas y póngalas al lado:

- Cartas de Blanco 41 hasta la 60
- Cartas de Fuerza 87 hasta la 90
- Cartas de Eventos 131 hasta la 134

(19.12) Baraje cada mazo y póngalos boca abajo al lado del mapa.

(19.2) Los Escuadrones y Gruppen

Ponga todos los 33 escuadrones no marcados como refuerzos en tierra en sus sectores asignados, por su cara "listos". Ningún refuerzo alemán o reemplazos entran en este escenario.

Ponga los 77 Gruppen no marcados como refuerzos en sus bases asignadas, por su casa "listos".

(19.3) Marcadores de Prioridad de Blanco

(19.31) Coloque los cinco marcadores de Prioridad en la Casilla de Prioridad de Blanco como sigue:

- **Prioridad Baja:** las ciudades e industria
- **Prioridad Media:** los aeródromos
- **Prioridad Alta:** los puertos y radar

(19.4) Otros Marcadores

Ponga en:

- El marcador de la Hora en las 0600
- El marcador de Detección en cualquier parte en la Casilla de Detección
- El marcador del Día en el 11 de agosto
- El marcador del Tiempo en el espacio "despejado" -claro- de la Casilla del Tiempo
- El marcador del Esfuerzo alemán en la casilla normal
- El marcador de Puntos de Victoria en la casilla "0"
- Los marcadores de Pilotos Novatos (Verdes) al lado para usarlos más tarde
- Los marcadores de Daño al lado para usarlos más tarde

(19.5) Reglas especiales

El juego acaba después de la Fase de Fin del Día del 17 de agosto. Compare el número de puntos de victoria acumulados con la tabla debajo para ver si usted ha ganado el juego. Además, 16.2 está en efecto.

Puntos de Victoria	Nivel de Victoria
-34 a -12	Derrota operacional de la RAF
-11 a 0	Empate
1 a 15	Victoria operacional de la RAF
16 a 34	Victoria decisiva de la RAF

Salte el segmento de Reparación, Tiempo, y el Esfuerzo alemán en el primer día.

20. LA DELGADA LÍNEA AZUL

“El único plan es perseverar”.

- John Terraine

Nota histórica: A pesar de que la producción de aviones británica era superior a la Alemana, Los valientes Británicos eran pocos y llegaron a ser menos. No había bastantes pilotos de caza británicos preparados a pesar de los traslados desde el Mando de Bombardeo. El 27 de agosto los escuadrones RCAF eran patrullas volantes junto con polacos (303) y checoslovacos (310), y los escuadrones mixtos de ingleses provincianos y campesinos.

Ambos lados empezaron a aprender las tácticas apropiadas en el aire. Los pilotos alemanes volaron en parejas para interceptar a los escuadrones británicos, y aprendieron a apartarse de los bombarderos para dar a sus máquinas espacio para maniobrar. Los británicos confundidos completamente. Su coordinación aire-tierra mejoró, pero controladores y pilotos agregaron miles de pies a las estimaciones de los observadores que permitieron incursiones a baja altura para bombardear sin ser interceptados. En el futuro la batalla evolucionó de salir sin tácticas en el aire a amontonar formaciones en una guerra de desgaste. Enfurecido por las pérdidas de bombarderos en la guerra de desgaste, Goering ordenó que el Me-109 volara como escolta, privando a sus pilotos de sus ventajas.

(20.1) Cartas

Lo mismo que 19.1.

(20.2) Los Escuadrones y Gruppen

Coloque el Grupo de Caza IV/JG 51/2 en su base y no en la casilla de refuerzo. Coloque otras unidades según 21.2.

(20.21) Coloque los escuadrones del refuerzo siguientes en sus sectores, "listo":

- **Hurricanes:** 249/4/10, RCAF/3/11, 310/2/12.
- **Spitfires:** 602/1/11, 72/2/11, 603/6/11.

(20.3) Marcadores de Prioridad del Blanco

(20.31) Coloque los cinco marcadores de Prioridad en la Casilla de Prioridad del Blanco como sigue:

Prioridad Baja: los puertos y radar

Prioridad Media: las ciudades e industria

Prioridad Alta: los aeródromos

(20.4) Otros Marcadores

Ponga el marcador del Día en el espacio del 27 de agosto, el marcador de Sealion en el del 11 de septiembre, y todos los otros marcadores según 19.4.

(20.5) Reglas especiales

Salte los segmentos de Reparación, el Tiempo, y el Esfuerzo alemán en el primer día.

21 LA BATALLA DE INGLATERRA

“Nosotros seguiremos hasta el fin, nosotros lucharemos en Francia, nosotros lucharemos en los mares y océanos, nosotros lucharemos con confianza creciente y fuerza creciente en el aire...”

- Winston Churchill, el 4 de junio de 1940,

“.. Mientras quede un resto de fuerza aérea enemiga, el principio supremo de guerra aérea debe ser atacarlo de día y de noche a cada posible oportunidad, en el aire y en tierra con prioridad por encima de otras tareas.”

- Herman Goering, el 30 de junio de 1940,

“Como Inglaterra, a pesar de su situación militar desesperada, todavía no muestra ninguna señal de aceptar nuestra buena voluntad para acabar con su situación, yo he decidido preparar, y si es necesario llevar a cabo, un plan de desembarco contra ella. El objetivo de esta operación es eliminar el territorio inglés como una base desde la que la guerra contra Alemania pueda continuarse y, si es necesario, para ocuparla completamente.”

- Adolph Hitler, Directiva N° 16, del 16 de julio de 1940,

Nota histórica: Francia había caído ante los panzers victoriosos. Los británicos evacuaron el continente en Dunkerque, dejando 450 Hurricanes y Spitfires en Francia. La continuada resistencia británica era un obstáculo para Hitler que esperaba que Gran Bretaña se postrara como Francia lo había hecho. Él decidió invadir las Islas británicas. El Reichsmarschall Herman Goering, ignorando el consejo de la plana mayor de la Luftwaffe basado en estudios que concluían que Inglaterra no podría ser derrotada con una campaña aérea, prometió a Hitler que Inglaterra sería humillada en cuatro semanas. La invasión se fijó para mediados de agosto. Después de la Caída de Francia, el gobierno británico esperaba el asalto de la pre-invasión contra sus puertos e industrias. Temía que después de

que sus puertos fueran inutilizados y destruidos y su industria quedara en ruinas, la capacidad de Inglaterra de resistir la invasión se vería seriamente disminuida.

(21.1) Cartas

Lo mismo que 19.1.

(21.2) Los Escuadrones y Gruppen

(21.21) Coloque todos los 33 escuadrones no marcados como refuerzos en tierra en sus sectores asignados, por su lado "listo".

Ejemplo: El escuadrón de Spitfires 54/6/11 se pone en cualquier parte del Sector 6 del Grupo 11 excepto en un círculo de patrulla.

(21.22) Coloque los 77 Gruppen no marcados como refuerzos en sus bases asignadas, por su lado "listo".

Ejemplo: El Me-109 I/JG 51/2 se pone en la base de Me-109 de la Luftflotte 2.

(21.23) Coloque cada Gruppe de refuerzo en el Calendario en el espacio del día para esa unidad.

- Sitúe los escuadrones de refuerzo al lado.

(21.3) Los Marcadores de Prioridad del Blanco

Lo mismo que en 19.3.

(21.4) Otros Marcadores

Lo mismo que en 19.4, excepto que el marcador de Sealion, se pone en el espacio del 11 de septiembre.

(21.5) Reglas especiales

Salte el segmento de Reparación, Tiempo, y el Esfuerzo alemán en el primer día.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Éste es mi segundo juego de la Batalla de Inglaterra y mi tercer juego solitario preparado. Battle over Britain (TSR/SPI) era una gran simulación para dos jugadores. Los dos solitarios diseñados, Viaje de Pandora para SPI y Emboscada para Victory Games, usaban párrafos programados, un sistema que es de gran diversión para jugar pero vuelve locos a los diseñadores, creadores, y editores.

En RAF, yo vi una oportunidad única de crear una simulación en solitario que usa cartas y unas tablas - un juego que haría que se percibiera la tensión del jugador británico cuando se despliega cada incursión, el drama como el combate aéreo pasa factura, se alivia cuando cada día él guarda sus escuadrones operacionales, y aprecia como al paso de las semanas las estrategias alemanas cambian para conseguir las metas improbables de Hitler.

Todos los blancos reales y estrategias de la campaña están en el juego, así como unas posibilidades que el británico temió; todo esto se presenta de tal modo que el jugador siente que está pasando por primera vez. Sí, los alemanes perdieron, y los historiadores están de acuerdo en que ellos tenían una oportunidad muy pequeña de ganar. Pero, en su momento, nadie en el lado británico (y ciertamente no los alemanes) estaba tan seguro. En el juego, el jugador ve las cosas desde la perspectiva incierta de 1940.

Hay tres opciones estratégicas que los alemanes hicieron históricamente que pueden ocurrir o no en el juego. Si estas opciones alemanas siempre pasaran en el juego (por causa del "realismo") el juego realmente sería menos realista; el saberlo de antemano alertaría al jugador británico. Las tres opciones son:

La Estrategia del terror: Esta dramática interrupción de atacar blancos militares para atacar a los blancos civiles fue el punto clave de la campaña. Hitler pidió que la Luftwaffe se concentrara en Londres y otras ciudades comenzando el 7 de septiembre; un descanso grande para la RAF. Con los aeródromos y radares tranquilos, y con bombarderos alemanes que penetran extensamente en el interior, el Mando de Cazas tenía tiempo suficiente para interceptar, incluso dar descanso a los escuadrones exhaustos por el exceso de trabajo. El jugador gana una ventaja similar en el juego si la Estrategia del Terror ocurre, y debe encontrar la victoria más fácil.

Aumento de los cazas de escolta: Temprano en la campaña, Goering se dio cuenta de la proporción alta de pérdidas de bombarderos comparándolas con las de los cazas. Así él pidió que los cazas volaran como escolta en mayor número el 19 de agosto. Esto restó velocidad y maniobrabilidad a los Me-109, los mismos factores que les daban un margen en el combate. Si este evento ocurre, el jugador encontrará atacar a los bombarderos e infligir pérdidas en los cazas de escolta más fácil porque los Me-109 no estarán cazando como antes.

Luftflotte 3 a Luftflotte 2: El 27 de agosto, el Alto Mando Alemán decidió concentrarse en los blancos alrededor de Londres en un esfuerzo de quitar a la RAF completamente del sudeste de Inglaterra. La Luftflotte 3 de apoyo de cazas fue reasignada a las bases de la Luftflotte 2 para también apoyar este esfuerzo y la Luftflotte 3 de bombarderos volaron encima de la zona de la Luftflotte 2, poniendo una tensión significativa en el Grupo 11 de Cazas. Si este evento ocurre, los alemanes parecerán tener un suministro interminable de Gruppen para enviar encima del área del Grupo 11.

RAF tiene muchos rasgos inusuales que llevan al comentario. Como por ejemplo:

Los blancos secundarios: Éstos le hacen pensar. Efectivamente, esa incursión parece que está dirigiéndose hacia Londres. ¿Pero puede usted permitirse el lujo de responder sabiendo ligeramente que esos bombarderos podrían dejar caer su carga en cambio en la Colina de Biggin?

Dividir los Resultados del Combate: Esto permiten un rango mayor de resultados del combate. En los enfrentamientos aéreos grandes, las fuerzas de un lado no golpeaban igualmente de arriba abajo en toda la línea. Un escuadrón puede ser destruido mientras otro vuela a través sin hacer contacto.

Operación Sealion: Basar la victoria o derrota en la cancelación o comienzo de la Operación Sealion es una concesión al drama. No es cierto que la invasión habría ocurrido aún cuando la Fuerza aérea Real fuera destruida. Sin embargo, Hitler fijó la operación para el 11 de septiembre, y lo retrasó varias veces antes de cancelarla el 19 de septiembre después de que las incursiones a la luz del día contra Inglaterra disminuyeron. Estas decisiones históricas se reflejan en el juego y ciertamente hacen clara la diferencia entre perder y ganar.

La Patrulla del Canal: Sí, la regla es un pedazo de molestia; sin embargo, poner Me-109 en la patrulla del Canal se necesita para crear la proporción apropiada de cazas a los bombarderos en las incursiones alemanas sin darles la ventaja aplastante a los alemanes en la cobertura de cazas.

Las Incursiones nocturnas: Usando la regla de la incursión nocturna raramente afecta el resultado del juego, así como ellas tuvieron un efecto pequeño históricamente en la RAF (su efecto dramático en la población civil está fuera del alcance de este juego, es una cuestión moral en sí misma). Como la Patrulla del Canal, las reglas de las Incursiones Nocturnas proporcionan un uno más históricamente exacto de fuerzas, reencauzando un porcentaje de bombarderos alemanes y Blenheims británicos a una "exhibición".

Los Refuerzos británicos provisionales: El Norte de Inglaterra, defendida por los Grupos de Cazas 12 y 13, y atacado por la Luftflotte 5 (operando desde Noruega y Dinamarca), no está en el juego. La acción fue tan marginal que su inclusión produciría cartas, marcadores, y espacio del mapa desperdiciados. Sin embargo, los escuadrones que los británicos redistribuyeron del norte al sur ha sido incluido como refuerzos provisionales. Si demasiados son derribados, el total de PV británico sufre para mostrar que el norte ha quedado indefenso. Históricamente, los británicos aumentaron la fuerza de los Grupos 10 y 11 con seis escuadrones durante la campaña. **John H. Butterfield**

NOTAS DE LOS JUGADORES

Lograr la victoria en un juego en solitario es cuestión de derrotar al sistema de juego. Un juego solitario histórico exitoso permite al jugador usar las tácticas históricas y tener una oportunidad razonable de ganar. Mejor todavía, si el juego anima las tácticas alternativas. En RAF usted tiene tal oportunidad.

En el papel del Mando de Cazas británico, usted debe tomar las mismas decisiones estratégicas y tácticas que el Mariscal del Aire Dowding. ¿Todas las incursiones alemanas deben interceptarse? Si no, ¿deben atacarse las incursiones grandes o el Mando de Cazas debe interceptar sólo las incursiones pequeñas? ¿Los cazas británicos deben emparejarse contra los aviones alemanes particulares? ¿Ciertos blancos son más importantes de defender que otros? Cómo usted responde a éstas y otras preguntas cruciales determinará el resultado del juego.

Antes de meterse de cabeza en el largo escenario de La Batalla de Inglaterra, pruebe su suerte en uno de los dos más cortos. Aficionados a la batalla de Inglaterra pueden usar los juegos más cortos para probar su comprensión de las tácticas del Mando de Caza lo suficiente como para manejar el escenario de la campaña. Aquéllos que fallen esta prueba, y

aquéllos que estudian la batalla la primera vez, pueden usar cualquier número de juegos cortos para probar las tácticas y experimentar dentro del sistema de juego para desarrollar un acercamiento inteligente al escenario de la campaña. Cualquiera que tenga dificultades para "cuadrar" las condiciones de victoria debe leer los libros de la bibliografía y comparar las tácticas.

Yo no voy a divulgar las tácticas necesarias para ganar este juego. Yo no compro los juegos para leer en las Notas de los Jugadores cómo ganar el juego; Yo quiero aprender a ganar jugando el juego. Hay algunos puntos, sin embargo, que usted debe tener presente.

Esta campaña es una batalla de desgaste, y no se ganará en un solo turno. Usted tendrá que jugar con muchas decisiones. El conocimiento perfecto de una próxima incursión alemana es un evento raro; la mayoría de sus decisiones serán basadas en información parcial. Por lo que se refiere a los puntos de victoria, el máximo que cualquier incursión le costará son 3 puntos de victoria. Sin embargo, los resultados de una incursión pueden tener efectos mayores lejanos que la pérdida de puntos de victoria, y la decisión para interceptar debe pesarse de acuerdo con eso.

El tiempo es su mejor aliado. Un día de tormenta gana 2 puntos de victoria, y puede decidir los escenarios más cortos fácilmente. Si todo lo demás falla, rece para que llueva.

Los juegos más cortos pueden jugarse de una sola sentada, y bastante rápidamente una vez usted esté familiarizado con el sistema y secuencia de juego. El juego de la campaña puede jugarse de una vez y puede ser, quizás, la mejor manera de experimentar de primera mano los efectos de la fatiga en el Mando de Cazas. Yo planeo jugar la campaña en base de tiempo real en las fechas reales. Para el clima yo usaré o el tiempo fuera de mi ventana de mi cuarto de juego, o retraso un día y uso el informe del periódico del tiempo en Inglaterra. De cualquier modo, el juego se presenta interesante.

RESUMEN DE EVENTOS

Cada carta de Eventos alista tres eventos. El que tiene lugar es determinado por el esfuerzo alemán del día. Los eventos de la incursión son divididos en dos partes, un número y un evento nombrado. El número adelanta el marcador de la Hora en la Casilla del Reloj. Si el marcador entra o pasa del espacio 1800, después de resolverse la incursión actual, proceda a la Fase de Fin del Día.

0, 1, 2, 3, etc.: Adelante el marcador de la Hora el número indicado de espacios a lo largo del Reloj. Si el marcador se mueve sobre o más allá de las 1800, resuelva la incursión actual, entonces proceda a la Fase de Fin del Día.

Cambio de Prioridad del Blanco (Fecha o PV): Después de resolverse la incursión actual, cambie las prioridades de blanco alemanas (vea 14.1).

Mal tiempo provoca Abandono ("o" o "+") -Cloudy Weather Causes Abort-: Si el tiempo está nublado y la incursión contiene dos Gruppen por lo menos, aquéllos con el selector indicado no se unen e inmediatamente dejan la incursión (vea 12).

Recuperación alemán -German Relief-. Antes de resolverse la incursión actual, proceda a la Recuperación para todos los Gruppen excepto los movilizados para la incursión (vea 13).

Aumente los Cazas de Escolta: Si el total de puntos de victoria actual es "+5" o superior, el Alto Mando Alemán ordena que las incursiones diurnas de bombarderos se protejan con más cazas. Agregue las Cartas de Fuerza 87-90 al mazo de fuerza, y las cartas de Evento 131-134 al mazo de Eventos; baraje ambos.

Luftflotte 3 Gruppen a Luftflotte 2: Si la fecha es el 25 de Agosto hasta el 10 de Septiembre (incluido), todos los Gruppen en Luftflotte 3 puede unirse a las incursiones en los blancos de las áreas de la Luftflotte 2. Vuelva el marcador del Día a su lado "LF3 a LF2". Las reglas de la sección 8 deben modificarse como sigue:

- Seleccione los Gruppen LF2 "listos" antes que los Gruppen LF3.
- Seleccione los Gruppen LF3 "listos" antes que los Gruppen LF2 "fatigados"
- Seleccione los Gruppen LF2 "fatigados" antes que los Gruppen LF3 "fatigados".

Esto permanece en efecto hasta sacar carta de nuevo después del 10 de Septiembre.

Falla la cita masiva - Mass Rendezvous Failure- ("o" o "+"): Si una incursión mayor está pasando, los errores administrativos causan que los Gruppen marcados con el selector fallan a la cita. Todos los Gruppen con el selector indicado abandonan la incursión inmediatamente (vea 12).

Me-109 de Escolta ("o" o "+"): Mueva todos los Me-109 con el selector listado a la Zona de Escolta. Si ningún escuadrón intercepta la incursión o si no hay ningún bombardero, estos Me-109 se convierten en "ametralladores" y se mueven a la Zona de Bombarderos.

Me-110 ametrallan: Todos los Me-110 en la incursión actual están ametrallando. Mueva todos los Me-110 de la Zona de Escolta a la Zona de Bombarderos.

Exploradores -Pathfinders-: Aviones alemanes con equipo de reconocimiento especial están volando en la incursión actual. Al usar la Tabla de Bombardeo, cambie la fuerza del bombardeo dos columnas a la derecha, pero no más allá de la columna 24+.

Escuadrones Patrullando atrapan Vuelo de Reconocimiento: Uno de sus escuadrones que patrullan en sector 1, 2, 6, o 7 de Grupo 11 encuentra y ataca un vuelo de Me-110 en una misión del reconocimiento. Antes de resolverse la incursión actual, mueva un Gruppe "listo", no de élite de Me-110 de cualquier base a la Zona de Descanso, por su lado "fatigado". Aterrice un escuadrón que patrulla en los sectores listados, "fatigado". Si no hay ningún Gruppe "listo", no de élite Me-110, o si ningún escuadrón está en patrulla en estos sectores, ignore este evento.

Aterrice a los Escuadrones patrullando: Después de resolverse la incursión actual, mueva todos los escuadrones en patrulla a tierra en sus sectores, cambiados a su lado "fatigado". Entonces ponga cualquier escuadrón "listo" de su opción en patrulla (vea 4). Ignora este evento si ésta es la última incursión del día.

Haga una incursión en las Industrias alemanas: Las incursiones del Mando de Bombardeo exitosas contra la industria retrasó la producción de aviones alemana. Cambie los próximos tres Gruppen de reemplazo en el Calendario de "listos" a "fatigados". Cuando cada Gruppe llegue como reemplazo, póngalo en la Zona de Dañados, por su cara "fatigados" (vea 15.1).

Inteligencia de la radio: Los escuchas de inteligencia británica captan informes de radio alemanes acerca de la próxima incursión. Agregue 3 a la tirada del dado de detección para la próxima incursión.

Blanco secundario (Todos", +", o "o"): Todos los Gruppen marcados con el selector indicado, bombardean el blanco secundario listado en la carta del blanco. Los Gruppen con el otro selector bombardean el blanco principal. Resuélvase dos bombardeos separados, si es necesario.

Incursión relámpago del Erprobungsgruppe 210: Si el Gruppe Me-110 Egr/210/2 está "listo" en su base, lleva a cabo una incursión de gran velocidad. Después de resolverse la incursión actual, saque una carta de Blanco válida para determinar el blanco de la incursión relámpago. No saque carta de Fuerza o de Evento para esta incursión. Reste 2 de la tirada del dado de Detección.

Escuadrones Interceptan a Blenheims: Un vuelo de Blenheims del Mando de Bombardeo es confundido con una incursión alemana, y es interceptado. Inmediatamente vuelva de su cara "listo" a "fatigado" un escuadrón de Hurricanes o Spitfires de su elección del Grupo 11. Si ningún escuadrón "listo" está disponible, mueva un escuadrón "fatigado" a la Zona de Descanso, por su cara "fatigado".

Cambio súbito de Tiempo: Si el tiempo está nublado, se pone claro inmediatamente. Si el tiempo está claro, se pone nublado inmediatamente. Mueva el marcador de tiempo para reflejar el cambio. El cambio afecta a la detección y el bombardeo (incluso en la incursión actual) para el resto del día, pero no cambia el esfuerzo alemán.

