

RAID ON ST. NAZAIRE

RAID ON ST. NAZAIRE IS THE AVALON HILL GAME COMPANY'S TRADEMARK FOR ITS SOLITAIRE WWII RAID SIMULATION GAME



SECUENCIA DE JUEGO

COLOCACIÓN INICIAL



Los 18 barcos se colocan en la ZONA APROXIMADA en orden numérico.



Unidades con el nº 1 en círculo blanco en el contenedor. A medida que se acaban, se colocan los siguientes. Los cañones y reflectores en su sitio.

1 RESTAURACIÓN DE CAÑONES Y REFLECTORES

		EFEECTO
FUERA DE ACCIÓN	2-3	Quita el marcador "FUERA DE ACCIÓN"
	4-7	Cambia "FUERA DE ACCIÓN" por "ROTO"
	8-12	Sin efecto

		EFEECTO
ROTO	2-7	Se arregla
	8-12	Sin efecto



Si la ESTACIÓN DE POTENCIA (Área 315) está destruida o dañada, todos los rayos se retiran y los reflectores se colocan con la parte apagada hacia arriba.

Dos turnos después y en todos los sucesivos, los reflectores tiran

Resultado de 7 o menos lo arregla

2 ILUMINACIÓN DE LOS REFLECTORES

TURNO 1º El rayo del reflector 412 se colocará en la ZONA APROXIMADA

OTROS TURNOS

Tirar por cada reflector. El resultado indica la zona iluminada

Poner el marcador del rayo en la zona correspondiente



Después tirar

- Si el resultado es **mayor** que el número de barcos o unidades inglesas NO HA LOCALIZADO NINGÚN BLANCO. Se da la vuelta a la ficha de rayo



Una vez que ha sido identificado el blanco al que se va a disparar se coloca el marcador de rayo (salvo en el caso anterior) encima del blanco y no se le quita hasta que salga de esa zona.



3 DEFENSA DEL PUERTO

Por cada barco que está de regreso en MAR ABIERTA tirar en tabla **V-4**

La defensa del puerto dispara contra todas las zonas excepto AVANT PORT

Tirar  Resultado de **6 = FALLO** (A partir del turno **0146** se falla con **5-6**)

PROCEDIMIENTO:

Si hace blanco, tirar  El resultado es el blanco. Si está hundido o a salvo en Inglaterra, el blanco es el más cercano a su número.

Contra un barco "QUEMADO" no se tira para acierto. Acierta siempre. Uno de los 12 impactos permitidos debe ser siempre contra él.

Contra el DD es obligatorio un primer impacto. Siempre acierta. Si además el DD está "QUEMADO", serían dos impactos.

Una vez de conocido el barco blanco, se coloca el marcador encima del blanco y se resuelve por la tabla **V-1**



INTENTOS:

Se llevan a cabo 12 intentos hasta que salga un resultado de "FALLO" (**6** o **5-6**) o se completen los 12 intentos.

Si en un intento sale "FALLO", pero por modificadores se convierte en blanco, se resuelve en la tabla **V-1** pero acaba la fase.

El marcador  recuerda el número de intentos que van. Se mueve por la casilla de los turnos.

MODIFICADORES para ver si hace blanco:

- 1 Si en la zona o en el blanco hay rayo de reflector
- 1 Si el barco blanco tiene marcador "FUEGO"
- 1 Si el barco blanco tiene marcador "MUERTO EN EL MAR"

4 COBERTURA INGLESA

TURNO 1º Contra todos los cañones de la zona A que tengan en su zona de alcance 1ª o 2ª la zona A como blanco

OTROS TURNOS: Contra cañones / reflectores que no estén "Fuera de acción" o "rotos". Los reflectores deben estar encendidos.

PROCEDIMIENTO: Se tira **en su zona**   

El dado rojo para más tarde. Los otros dos, se suman y se mira si se hace blanco en la tabla **V-2**.

MODIFICADORES:

Mirar en la Hoja de misión en el apartado "CAÑONES DE LA FLOTILLA". -Encima pone el modificador-

SI SE PRODUCE BLANCO: Con el **dado rojo** en la tabla **V-3**

NÚMERO DE ATAQUES: Indefinido. Cada ataque suma **+1** a los 2 dados (sin contar el rojo). Y así hasta que salga FALLO en la tabla **V-2**

5

DEFENSA DEL MUELLE

EN CADA ZONA DE MAR

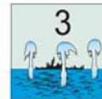
TURNO 1º Todos los cañones que tengan en su zona de alcance 1ª o 2ª la zona A como blanco. (Máximo de 5)

OTROS TURNOS: Cañones que no estén en área donde haya comandos o adyacente a ella. Máximo de 5 cañones

PROCEDIMIENTO: Poner el marcador correspondiente

Dar la vuelta a los cañones que han disparado

Ya
disparado



Tirar Si el resultado es **mayor** que el número de cañones que disparan = **FALLO**
Si sale FALLO pero con modificador es ACIERTO, se resuelve, pero acaba la fase.

SI SE PRODUCE BLANCO: Igual que en el apartado 3. Se resuelven por la tabla **V-1**

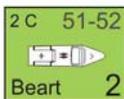
NÚMERO DE INTENTOS POR ZONA: Hasta que se produzca FALLO o hasta completar 12 intentos.

6

MOVIMIENTO DE BARCOS INGLESES

DOS PRIMEROS TURNOS: Máximo de 2 Factores de Movimiento (FM) por cada barco.

GASTO DE FM:



-2 FM	De ZONA APROXIMADA a MAR ABIERTA. (Si solo tiene 1 FM puede ir a cercana Zona Aproximada y el próximo turno puede ir a Mar Abierta.
-1 FM	De ZONA A ZONA
1 FM	Para entrar o salir a zona de desembarco en la misma área de mar.
1 FM	Por recoger supervivientes en el mar.
1 FM	Por hacer ataque TORPEDERO (Tabla N-3).
1 FM	Por dar con el Almacén sur en la misma zona (SOLO DD).
TODOS FM	Por desembarcar en zona no asignada y solo si es con éxito.

7

RETIRADA DE BARCOS ALEMANES

A partir del **turno 0222** se tira para retirada = Resultado es el nº del barco alemán que se retira. Colocar el marcador de "RETIRADO".

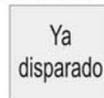
Los alemanes a bordo de ese barco van al **área 443** más 1 unidad adicional que se coge del contenedor.

Los comandos a bordo se colocan en el área libre más próxima del barco.

Retirado

8 RETIRAR MARCADORES

Retirar marcadores "Esquiva" y "Vira". Retirar barcos hundidos. Poner en posición normal cañones ya disparados.



9 EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Hay tres áreas designadas: **336, 366 y 111** -para el DD-

Si se desembarca en otra área:

1 Cuesta todos los FM del barco y  **1 - 2 ÉXITO.**

2 No se puede hacer antes del **turno 0152.**

10 ACTIVACIÓN ALEMANA



Tirar en la tabla **N-1**. -**Atención al modificador**-

Si el área tiene una unidad de comandos, o barco destruido o retirado = **no se coloca**, se devuelve al contenedor.

Si va a un área con cañón / reflector "Fuera de acción" o "roto", la unidad alemana se reduce (se le da la vuelta).

11 MOVIMIENTO DE COMANDOS



Unidades con fuerza **4 ó más = 3 FM**

Unidades con fuerza **3 ó menos = 2 FM**

No hay límite a las fichas que ocupen un área

12 COSTE DE MOVIMIENTO

LÍNEA SENCILLA = **1 FM**

LÍNEA DOBLE = **2 FM**

BLINDADOS 4FM -LÍNEA TRIPLE- = **3 FM**

Entrar en área ocupada por el enemigo = **1 FM adicional**

Salir de un área ocupada por el enemigo (solo comandos y blindados) = **1 FM**

COMANDOS = **-1 FM** en el turno que desembarcan.

13 MOVIMIENTO ALEMÁN



Tirar Se pone ficha de movimiento alemán en la casilla que coincida con la tirada del dado.

Alemanes con fuerza **MENOR** = No mueven.

Alemanes con fuerza **IGUAL** = 1 FM.

Alemanes con fuerza **MAYOR** = 2 FM.

Alemanes con fuerza **+2 ó más** = 3 FM.

Deben mover hacia el lugar más cercano a unidad de comandos y por el camino más corto.

Si hay varias posibilidades = El que tenga más fuerza de comandos, si no al azar con .

EXCEPCIONES: No pueden entrar en zona hexagonal a no ser que esté ocupada por ingleses o adyacentes a ocupada.

Si puede disparar desde su área y no llega con FM a donde están los comandos, **no se mueve.**

Si no llega a área adyacente con FM debe moverse a área desde la que pueda disparar.

14 DISPAROS DE COMANDOS



Solo 2 unidades por área pueden disparar y a zonas (-----) o dentro de la misma área (los alemanes igual).

Tirar Si es **menor o igual** a fuerzas = **IMPACTO**.

MODIFICADORES ACUMULATIVOS A ESTE DADO:

-1 si dispara unidad de asalto.
-1 si el blanco está en la misma área.
+1 si el blanco está en área cuadrada, triangular o hexagonal.
+1 si dispara unidad de demolición.

Si hay IMPACTO: Tirar Resultado = N° de fuerzas perdidos.

CONTRA CAÑÓN / REFLECTOR: Tirar Si resultado es **igual** a fuerza del cañón = **"ROTO"**
Si es **mayor** a fuerza del cañón = **"Fuera de acción"**

DISPARAR GRANADAS (Solo unidades de asalto):

Deben hacerse solo dentro de la misma área.

Si hay cañón / reflector "ROTO" o "Fuera de acción" = **automáticamente destruido**.

Tirar **1-2-3** = TODAS las unidades de esta área destruidas.
(Excepto si hay 2 cañones -solo uno destruido-)

4-5-6 = FALLO.
Tachar casilla de granadas aunque sea fallo.

15 DISPAROS DE LARGO ALCANCE

Solo unidades **de asalto** que no hayan disparado.

TORRES (Hay 5) las de la zona 4 y en su código de color.

2 OPORTUNIDADES =  **1** = IMPACTO **2-6** = FALLO

Si se hace blanco tirar en tabla **V-3**.

16 DISPAROS ALEMANES



MODIFICADORES ACUMULATIVOS AL DADO:

-1 si dispara desde zona hexagonal.

-1 si la zona está iluminada por rayo reflector.

Si varias unidades pueden disparar contra la misma área desde diferentes áreas, lo harán en orden de nº de área. Ejemplo: área 407 dispara antes que área 410, etc. Si hay varias unidades alemanas, en orden de fuerza.

Si hay varios posibles blancos, lo harán por orden de:

a) Comando en área iluminada.

b) Comando en área circular.

c) Comando es unidad de asalto.

d) Comando es unidad con máxima fuerza.

e)  al azar.

17 TORRES DISPARAN

Solo a su código de color.

Tirar  **2 ó menos** = BLANCO.
(Puede modificarse por rayo reflector).

Si hace blanco = Los comandos pierden solo una sección..

18 EXAMINANDO PÉRDIDAS

COMANDOS = Si tienen **3 o menos** de fuerza = dar la vuelta a la ficha.

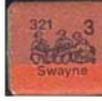
Si ha perdido fuerza  si resultado es **mayor** que su fuerza pierde municiones (tachar una granada o una carga de demolición).

ALEMANES = Al perder al menos un factor se da la vuelta a la ficha o se cambia por un resto equivalente.

Unidad alemana que intenta luchar y falla = **es eliminada**.

Unidades eliminadas o reemplazadas se colocan en la zona "restos" para volver a ser utilizadas para reemplazar otras pérdidas.

19 DEMOLICIÓN



Solo unidades de comando **de demolición** y solo contra objetivos con P.V. y que estén en la misma área que los comandos.

CONTRA CAÑONES / REFLECTORES = En la tabla **N-2** (Resultado sin efecto no anula la munición. Puede volverse a intentar contra el mismo u otro blanco en otro turno).

OTROS BLANCOS = Tirar  de preparación = **igual o menor** que la fuerza = se coloca el marcador "Cargas Preparadas". Se puede intentar demoler en cualquier turno.



DESPUÉS = Tirar  = **igual o mayor** que la fuerza = **no puede demoler**. Si la unidad que puso la carga es eliminada o abandona el área o el resultado es "**sin efecto**", colocar marcador "Cargas al riesgo" que modifica -1 el efecto de la tabla **N-2**.



Cualquier unidad puede intentar demoler si hay marcador de "Cargas preparadas".

MODIFICADORES ACUMULATIVOS:

A PREPARACIÓN:

- | | |
|----|--|
| +2 | Comando entra en el blanco en ese turno. |
| +1 | Comando es atacado en ese turno. |
| +1 | Comando atacó en ese turno. |
| -1 | Para blanco primario asignado. |
| +1 | Hay unidad alemana en esa área. |

A DEMOLICIÓN:

(Tabla **N-2**)

- | | |
|----|--|
| -1 | Blanco está previamente "Dañado". |
| +1 | Blanco está en Northern/Southern Caisson (No aplica al DD) |
| +1 | "Cargas al riesgo". |
| +1 | Detonado por unidad de asalto. |

20 ALEMANES DESCUBREN CARGAS



Donde hay unidades alemanas y "Cargas al riesgo", los alemanes quitan las cargas.

21 CONSOLIDAR UNIDADES ALEMANAS

Cualquier área **que no tenga comandos** y que tenga dos o más unidades alemanas, pueden combinarse -redondeando para abajo- hasta conseguir un máximo de 6 puntos de fuerza.

22 MOVER EL MARCADOR DE TURNO



AL FINAL DEL JUEGO:

El **DD** explota. Tirar  en **N-2** con los siguientes modificadores acumulativos:

-2 Si el DD está a flote.
-1 Si la velocidad que tenía en el momento del impacto era la máxima -2-.
+2 Si el DD está hundido en el dique.

Si el **DD** se hunde, pierde todos los cañones que tenía. Tacharlos de la Flotilla en el papel de misión.

PUNTOS DE VICTORIA

Deben conseguirse 70 P.V. para ganar

Los P.V. de los blancos destruidos se van tachando y totalizando en la hoja de la misión, a los que al final se añaden:

1/2 Por cada blanco "Dañado"
2 Por cada grupo / Pasajeros salvados.
1 Por cada comando salido con éxito de la zona 5 ó 6 terrestre.

VARIACIONES DEL JUEGO:

Se pueden variar los objetivos primarios o modificar en parte los escenarios.
(Ver página 29 de las instrucciones)

REGLA ESPECIAL

U-BOAT PENS

La primera vez que una unidad de comandos se mueve adyacente a un área hexagonal =
Cada una de las 3 áreas hexagonales recibe del contenedor 2 unidades alemanas.



(Esto no se vuelve a repetir en todo el juego)

Unidades alemanas no pueden abandonar el área hexagonal

Ataque con granadas solo destruye **una unidad** del área.



Arriba, vista aérea del muelle Normandie antes de la incursión

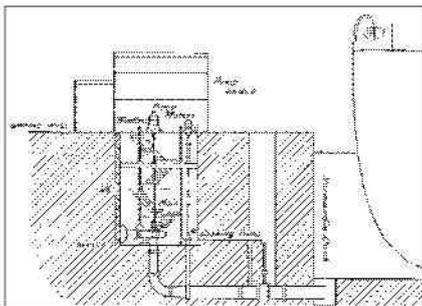


Gráfico que muestra parte de la maquinaria del muelle de Normandie. La incursión fue considerada todo un éxito, ya que tanto el muelle como la maquinaria no pudieron ser reparadas hasta después de la guerra.

Abajo, estado en que se encontraba el muelle y los alrededores nueve meses después de la incursión.

