

A t l a n t i c C h a s e

Living Rules, May 9. 2021

Table of Contents

Table of Contents																									
page	section																								
1	INTRODUCTION																								
12	CONCEPTS																								
25	ACTIONS																								
45	COMMON MODIFIERS																								
49	COMMON RESULTS																								
55	BATTLE																								
62	OPTIONAL RULES																								
<table> <tr> <th>BATTLE</th> <th>page</th> </tr> <tr> <td>Battle Sequence & Range</td> <td>56</td> </tr> <tr> <td>Gunnery</td> <td>57</td> </tr> <tr> <td>Torpedo Attack</td> <td>59</td> </tr> <tr> <td>Maneuver</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>Break Away</td> <td>61</td> </tr> <tr> <td>Exit</td> <td>62</td> </tr> </table>		BATTLE	page	Battle Sequence & Range	56	Gunnery	57	Torpedo Attack	59	Maneuver	60	Break Away	61	Exit	62										
BATTLE	page																								
Battle Sequence & Range	56																								
Gunnery	57																								
Torpedo Attack	59																								
Maneuver	60																								
Break Away	61																								
Exit	62																								
<table> <tr> <th>COMMON RESULTS</th> <th>page</th> </tr> <tr> <td>0, -1, -2, Battle</td> <td>49</td> </tr> <tr> <td> Clos, </td> <td>50</td> </tr> <tr> <td></td> <td>51</td> </tr> <tr> <td> IC </td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>miss, splash, SI, </td> <td>53</td> </tr> <tr> <td> S, Surp, VforI</td> <td>54</td> </tr> </table>		COMMON RESULTS	page	0, -1, -2, Battle	49	Clos,	50		51	IC	52	miss, splash, SI,	53	S, Surp, VforI	54										
COMMON RESULTS	page																								
0, -1, -2, Battle	49																								
Clos,	50																								
	51																								
IC	52																								
miss, splash, SI,	53																								
S, Surp, VforI	54																								
page	section																								
3	Core Concept																								
4	Components (game board, etc.)																								
<table> <tr> <th>CONCEPTS</th> <th>page</th> </tr> <tr> <td>Station & Trajectory</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>Trajectory Total</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Time Lapse</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Intel Markers</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>Interruption</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>Contact</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Evasive Maneuvers</td> <td>24</td> </tr> </table>		CONCEPTS	page	Station & Trajectory	14	Trajectory Total	17	Time Lapse	19	Intel Markers	21	Interruption	22	Contact	23	Evasive Maneuvers	24								
CONCEPTS	page																								
Station & Trajectory	14																								
Trajectory Total	17																								
Time Lapse	19																								
Intel Markers	21																								
Interruption	22																								
Contact	23																								
Evasive Maneuvers	24																								
<table> <tr> <th>ACTIONS</th> <th>page</th> </tr> <tr> <td>Action Sequence</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>Initiative</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Air Strike</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>Completion</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>Engage</td> <td>31</td> </tr> <tr> <td>Naval Search</td> <td>33</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>Reorganize</td> <td>37</td> </tr> <tr> <td>Signals</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Stealth</td> <td>41</td> </tr> <tr> <td>Trajectory</td> <td>43</td> </tr> </table>		ACTIONS	page	Action Sequence	25	Initiative	26	Air Strike	27	Completion	29	Engage	31	Naval Search	33	Pass	35	Reorganize	37	Signals	39	Stealth	41	Trajectory	43
ACTIONS	page																								
Action Sequence	25																								
Initiative	26																								
Air Strike	27																								
Completion	29																								
Engage	31																								
Naval Search	33																								
Pass	35																								
Reorganize	37																								
Signals	39																								
Stealth	41																								
Trajectory	43																								
<table> <tr> <th>COMMON MODIFIERS</th> <th>page</th> </tr> <tr> <td>Air Support</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>Contact</td> <td>46</td> </tr> <tr> <td>Evasive Maneuvers</td> <td>46</td> </tr> <tr> <td>Coordination</td> <td>47</td> </tr> </table>		COMMON MODIFIERS	page	Air Support	45	Contact	46	Evasive Maneuvers	46	Coordination	47														
COMMON MODIFIERS	page																								
Air Support	45																								
Contact	46																								
Evasive Maneuvers	46																								
Coordination	47																								



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

"Debemos considerar la Batalla del Atlántico como una de las más trascendentales jamás libradas en todos los anales de la guerra". --

Winston Churchill, 18 de marzo de 1941

Churchill se dirigió a la nación por radio, pero estaba de mal humor. El 18 de marzo de 1941 marcó una hora oscura para Gran Bretaña. Durante los últimos dos meses, la Royal Navy había perseguido a dos cruceros de batalla alemanes de un lado a otro del Océano Atlántico, sólo para verlos escapar hacia los puertos franceses. El *Scharnhorst* y el *Gneisenau* habían mandado al fondo a veintidós barcos mercantes británicos, de casi 120.000 toneladas. Ahora esos dos asaltantes se estaban preparando para su próxima operación, una acción coordinada destinada a unir fuerzas con el acorazado alemán más temido por Churchill, el *Bismarck*. En mayo, ese barco se deslizaría a través del Skagerrak hasta los fiordos noruegos antes de bordear Islandia hasta el Atlántico abierto. Este se estaba convirtiendo en un año terrible. En tierra, el Afrikakorps atravesaba el desierto de Libia y la Wehrmacht aplastaba a Grecia, inmovilizando los restos del ejército británico en la isla de Creta. Bajo las olas, con creciente ferocidad, los submarinos alemanes se cebaban con la navegación británica en el Atlántico. Fue un momento muy duro para Churchill, que ordenó a la Royal Navy que diera caza al *Bismarck*. Esta vez, sin embargo, el Almirante John Tovey, Comandante en Jefe de la Home Fleet, se encargaría personalmente de enfrentarse al *Bismarck* en batalla.

NOVATO Si eres completamente nuevo en los juegos de guerra, deberías empezar con el libro *Tutorial*. La ayuda al jugador también te ayudará a desentrañar el sistema de *Atlantic Chase*.

Atlantic Chase presenta las operaciones navales libradas entre los buques de superficie de la Royal Navy británica, principalmente la Home Fleet, y la Kriegsmarine alemana entre 1939 y 1942. Utiliza un sistema de trayectorias para simular la niebla de guerra que caracterizaba los acontecimientos y que atormentaba a los comandantes de este periodo. En el ámbito operativo, los barcos se organizan en Task Forces que se representan en el tablero de juego o en el mapa inserto como un punto (Estación) o una línea (Trayectoria). Más que ver los puntos y las líneas como una representación de los barcos, los jugadores deben verlos como una representación de la información sobre esos barcos. En alta mar en 1941, la información solía ser antigua.

ESCENARIOS: *Atlantic Chase* proporciona una variedad de escenarios, así como un sistema de campaña. Si estás empezando, tras haber abierto la caja, comienza con los episodios del tutorial en el libro *Tutorial*. Cada "episodio" presenta una fracción de las reglas generales, mientras cuenta la historia del primer mes de la guerra. Están diseñados para un solo jugador. El libro de *escenarios en solitario* contiene quince escenarios diseñados específicamente para jugar en solitario. Todos los escenarios y la campaña del libro de *escenarios para dos jugadores* están diseñados para dos jugadores, pero también pueden jugarse en solitario, si se está dispuesto a interpretar a ambos bandos de la contienda (en su juventud, el diseñador pasó muchas tardes absorbentes jugando a *Victory in the Pacific* de esa manera). Cada uno de los escenarios de *Atlantic Chase* está diseñado para ser terminado en una o tres horas. Los mini-escenarios (en el libro de escenarios para dos jugadores) son aún más cortos, se juegan completamente en el tablero de batalla, y también se pueden jugar en solitario si estás dispuesto a controlar ambos bandos.

SALTY GROGNARD Si eres un jugador de guerra experimentado pero eres nuevo en *Atlantic Chase*, el sistema de trayectoria y sus implicaciones pueden resultar difíciles de entender al principio. Los episodios del libro *Tutorial* son escenarios en miniatura destinados a explicar no sólo las reglas del juego, sino también cómo se utilizan esas reglas para alcanzar los objetivos operativos. Cada episodio también se presenta en su totalidad como un examen ilustrado del juego (por eso el libro es tan largo). Empieza por ahí.

Cuando estés listo para empezar, tu espacio de juego debería ser algo parecido a esto.

Para algunos escenarios, utilizarás un mapa en lugar de los hexágonos del tablero de juego (sin embargo, seguirás necesitando las casillas de puerto, el track y el tablero de batalla).

El jugador británico se sienta aquí



El jugador alemán se sienta aquí

Si juegas en solitario, siéntate en cualquier sitio.

Inventario de componentes

- Tablero de juego: 22"x34"
- Dos 8.5"x11" Mapas insertos
- Dos 11"x17" ayudas al jugador plegables a doble cara
- Uno 11"x17" ayuda para el jugador de las reglas de batalla avanzadas de doble cara
- Dos 8.5"x11" ayudas al jugador de Campaña a doble cara
- Dos 8.5"x11" Displays para las Task Forces
- 1.5 hoja de fichas
- 225 palos de madera (segmentos de trayectoria)
- 15 cilindros (Estaciones de las Task Force)
- Cuatro dados de seis caras (dos rojos, dos azules)
- ***Libro de reglas*** (64 paginas)
- ***Reglas de batalla avanzadas*** (24 paginas)
- ***Tutorial*** (56 paginas)
- ***Escenarios para solitario*** (72 paginas)
- ***Escenarios para dos jugadores*** (60 paginas)

Creditos

Design & Graphics:
Jeremy (Jerry) White

Playtest, Proofreading, Kibitzing:
Mark Aasted, Mike Bertucelli, Mark Buxton, Chris Janiec, Jordan Kehrner, Karl Kreder, Hans Korting, Rick McKown, Allen Martin, Troy Nichols, Eric Reiser, Jerome Weisen.

Publishers:
Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Mark Simonitch.

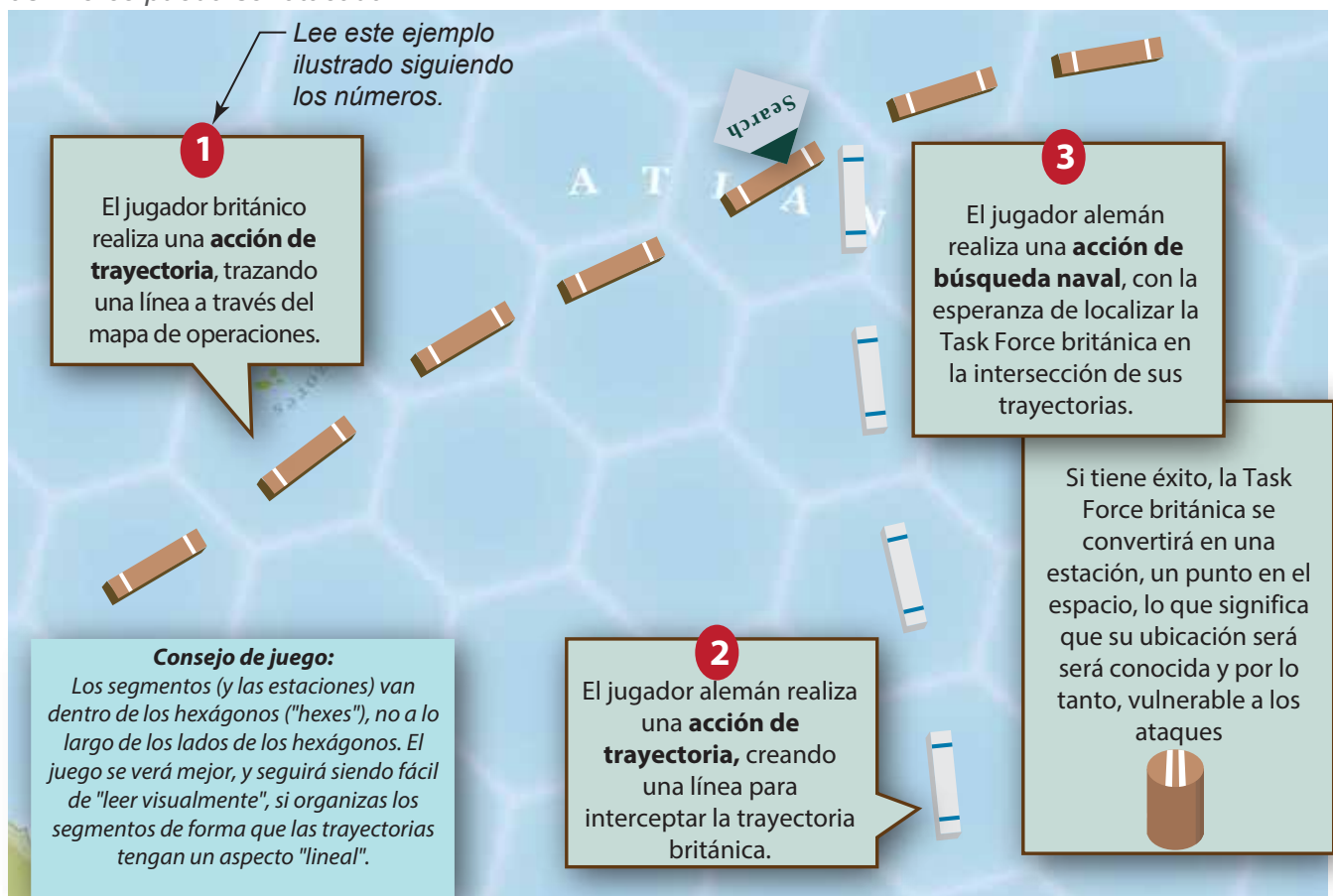
Traducción y maquetación al castellano:
Juan Fco. Luzón "hammermig"

El concepto central del juego es la trayectoria.

¿Qué es una "trayectoria"?

Una nave o grupo de naves que operan juntas, llamada Task Force en este juego, puede ser representada como una línea, llamada trayectoria. También puede ser representada más convencionalmente como un punto, en este juego llamado "estación". Como una trayectoria, una Task Force no está en un lugar en el mapa de operaciones, está en algún lugar a lo largo de una línea, y esa línea representa la información que usted y su oponente tienen sobre la ubicación de la Task Force.

En lugar de mover unidades de un espacio a otro, se dibuja una línea a través del mapa; una línea hecha de segmentos de trayectoria. En este juego no hay "puntos de movimiento", sólo información sobre dónde están las fuerzas, y normalmente esa información es antigua. Entonces, en algún momento de la partida, usted o quizás su oponente intentarán localizar esa Task Force en algún punto de la línea. Es decir, querrás reducir esa línea a un punto (reducir la trayectoria a una estación). Es posible que usted quiera que esto ocurra en un puerto seguro, pero su oponente querrá que esto ocurra donde su Task Force pueda ser atacada.



El motor del juego es la secuencia de acción.

¿Cómo se juega?

Las instrucciones de los escenarios en los libros de *escenarios en solitario* y en los de *dos jugadores* te indican quién tiene la iniciativa. Ese jugador (o "bando" si se juega en solitario) es el "jugador activo" **26** y puede realizar "acciones". Las acciones son los movimientos de ajedrez que un jugador realiza para impulsar la partida en busca de la victoria (la ayuda al jugador tiene un "menú" de acciones para una rápida referencia). Eventualmente, o quizás rápidamente, la Iniciativa cambiará de manos y el otro jugador realizará acciones. Este vaivén continúa hasta que el escenario o la operación finaliza.

Casillas de puertos británicos 8

Tabla de acciones

Mapa de operaciones hexágonos

Linea Artica (permanentemente mal tiempo) 20

Tabla meteorológica 25

Tablero de batalla 55

Zona de U-Boat
Modifica los ataques furtivos 41

Casilla de U-Boat

Casillas de puertos alemanes 8

Puerto fuera del mapa
Idéntico a un puerto en cada hexágono

Zona no jugable

Track

Tabla de acciones

Marcador de base aérea
(cuando está en juego funciona exactamente como una base aérea)

Si, Gibraltar está en el lugar equivocado. Debería estar en el Mar Mediterráneo, pero al ponerlo aquí se evitaban las reglas adicionales sobre el paso de las Task Forces alemanas por el estrecho...

En
Una Task Force (TF) está "en" el hex de otra TF si tiene una estación o segmento de trayectoria en un hex con la estación o segmento de trayectoria de esa otra TF.

Descripción

	Británico B	Alemán G
no jugable	●	●
hex	●	●
puerto	●	●
base aérea	●	●

8

Canal Kaiser-Wilhelm

KW Kanal 43

Para las acciones de trayectoria, los dos hex conectados por la flecha son adyacentes entre sí sólo para el jugador alemán.

no adyacente

No se permite una trayectoria a través de hexágonos "no adyacentes". Se permite el apoyo aéreo.

Jugadores y componentes

¿Británico o alemán?

¿Cuántos jugadores?

Atlantic Chase puede jugarse en solitario o como juego para dos jugadores. En ambos casos, un "bando" es el mando naval británico y el otro "bando" es el mando naval alemán.

Británico



Task Forces 13

Estaciones y segmentos de trayectoria
el color y las rayas identifican la Task Force

Alemán



Marcadores de inteligencia y contacto 21 23

La parte posterior de los marcadores de contacto tiene una variedad de usos



Fuerzas furtivas

no son "barcos" sino "fuerzas"

41



Lideres

acoplar a los barcos o mantenerlos cerca

10



Barcos

van en sus respectivas casillas de Task Force en el display de Task Force, hasta la batalla, cuando se transfieren al tablero de batalla; nunca van en un hex del mapa



Francia
normalmente controlado por los británicos

Estados Unidos
controlado por los británicos

9 13



Marcadores de grupo de refuerzo

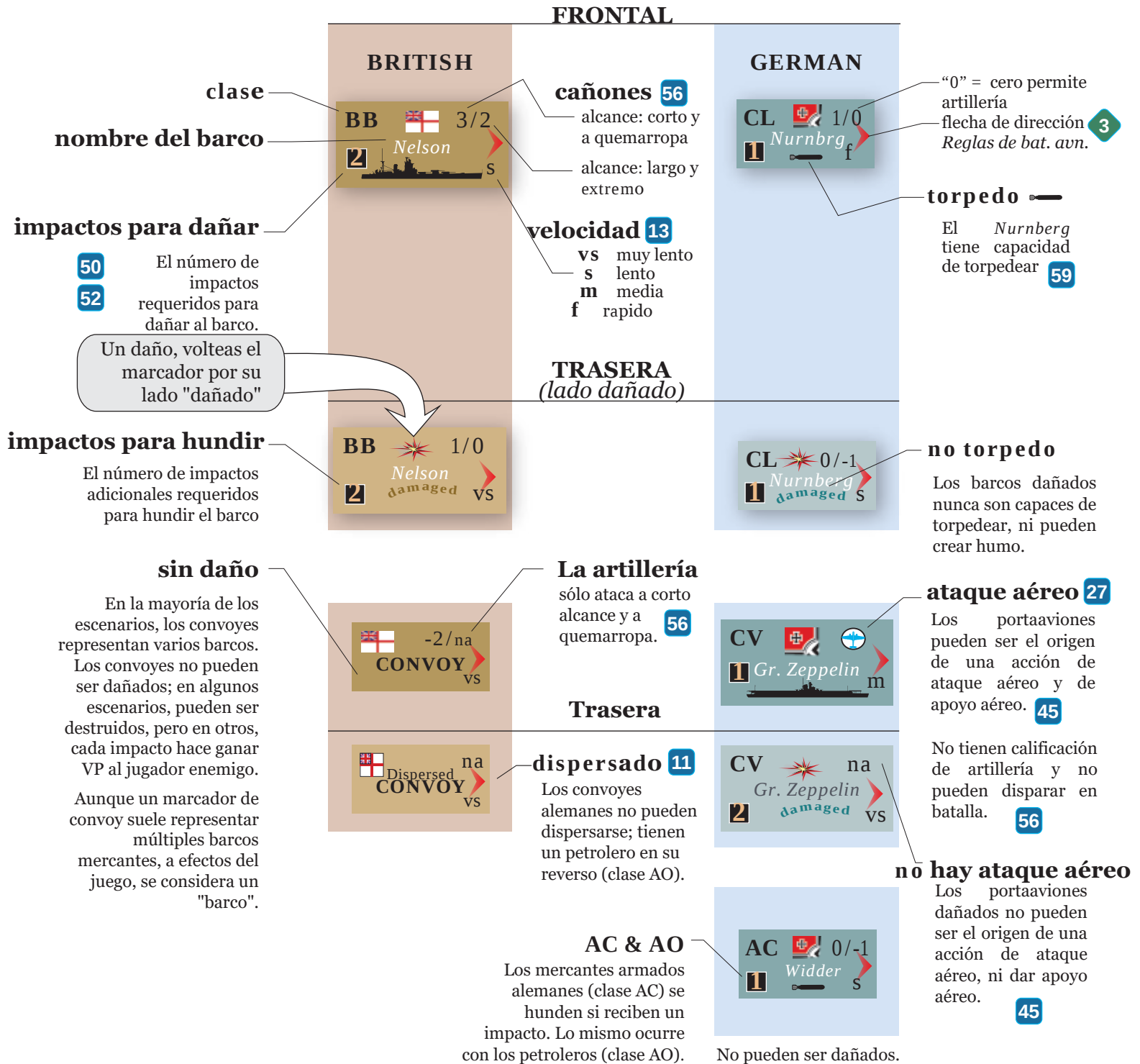
13 37



estos van en las casillas de puerto en el tablero de juego, pero se refieren a los barcos en las casillas de refuerzo en el Display de la Task Force



El dado. Este juego utiliza dados de seis caras. Algunas funciones del juego utilizan dos o tres dados, indicados por el símbolo "2d6" y "3d6", mientras que otras funciones del juego utilizarán sólo un dado, indicado por "1d6"



CLASE DE BARCO

AC mercante armado

AO buque cisterna

BB acorazado

BC crucero de batalla

CA crucero

CL crucero ligero

Convoy barcos mercantes 11 (y quizás destructores)

CV portaaviones

DD escuadra de destructores 11

PB acorazado de bolsillo/crucero pesado

Task Force

Todos los barcos deben estar en una Task Force.

¿Qué es una Task Force?

Una Task Force (TF) es un grupo de barcos que operan juntos en el mismo lugar. Puedes poner tantos barcos en una Task Force como quieras. Un barco que opera solo se considera una Task Force.

Organiza tus Task Forces.

¿Dónde pongo los barcos?

Coloca los marcadores de barco en la carta de despliegue de Task Force. Coloca esa carta a un lado del tablero de juego. No ocultes esa carta a tu oponente (si tienes uno).

Estos dos cruceros operan juntos en esta Task Force.

En el mapa de operaciones, esta TF está representada por su estación de Task Force o su trayectoria de Task Force: **14**

<u>Estación</u>	<u>Traectoria</u>

Segmento de trayectoria

La **VELOCIDAD** de una Task Force está determinada por su nave más lenta. Esta Task Force es muy lenta.

Esta Task Force es rápida.

Refuerzos. Este crucero aún no está en juego. Está en el grupo de refuerzos C y puede entrar en juego si el jugador británico realiza una acción de reorganización **37**.

Acciones ocultas

Estos marcadores no pueden estar en una Task Force. Colócalos en un hexágono del mapa de operaciones.

Fusión y división de Task Forces

¿Cómo se mueven las naves de una casilla a otra en el panel de Task Force?

Una Task Force representada como una estación puede fusionarse o dividirse. Para ello, realiza una acción de reorganización. **37** Las trayectorias no pueden fusionarse ni dividirse.

Un puerto en un hexágono está conectado a una casilla de puerto.

¿Cuál es el propósito de una casilla de puerto?

Un puerto impreso en el mapa de operaciones, en un hexágono o en el borde de un hexágono, está "conectado" a una casilla de puerto (en cualquier caso, se considera que el puerto está en el hexágono). La casilla de puerto proporciona espacio para colocar las estaciones de la Task Force y los marcadores de los grupos de refuerzo. También es "segura" (ver abajo).

Una estación puede moverse de un hex a la casilla, y de la casilla al hex.

¿Qué significa "conectado"?

Una estación de Task Force en un hexágono de puerto amigo puede transferirse a la casilla de puerto. El jugador activo puede hacer esto automáticamente cuando tenga la iniciativa, y no hay "coste" o "penalización", ni se requiere una acción particular. Del mismo modo, una estación de Task Force en una casilla de puerto puede transferirse automáticamente al hex de su puerto correspondiente en el mapa de operaciones, sin coste ni penalización (sólo el jugador activo puede hacer esto).

Acción de paso: En una acción de paso, el lapso de tiempo termina la acción, lo que significa que una trayectoria no puede ser reducida simultáneamente a una estación y transferida a una casilla de puerto.

Una casilla de puerto es segura.

¿Por qué poner una estación en una casilla de puerto en lugar de un hexágono de puerto?

Mientras esté en una casilla de puerto, una estación de una Task Force no puede ser objetivo de una acción de ataque aéreo, de enganche o de ataque furtivo. Sin embargo, mientras esté en una casilla de puerto, la Task Force no puede ser designada para coordinación o apoyo aéreo, ni puede ser designada como TF activa para una acción de ataque aéreo, enganche o búsqueda naval.

Un puerto puede ser neutral, dependiendo del escenario.

¿Cuál es el efecto de un puerto neutral?

Dependiendo de la fecha del escenario jugado, algunos puertos son "neutrales", no controlados por ningún bando. A menos que las instrucciones del escenario digan lo contrario, ignora el puerto (no es un activador de inteligencia. **21 43**).

Puertos franceses y noruegos.

¿Qué hacen las tablas de las casillas de puertos?

A menos que se juegue el juego de campaña, ignora las tablas impresas dentro de las casillas de puerto. Son tablas de comprobación de puertos y determinan su estado al comienzo de la siguiente operación. El procedimiento de comprobación y sus consecuencias se explican en la página 57 del libro de escenarios para dos jugadores.

Bases aéreas.

¿Qué significan las fechas?

Antes del año de la fecha impresa, ignora la base aérea (no está en juego). Cuando está en juego, una base aérea sirve como activador de inteligencia para las Task Forces enemigas, y puede servir como origen de un ataque y apoyo aéreo. **27 45**



los barcos del grupo de refuerzos "A" entran en juego en Kiel

indicación de puerto frances

Brest		
1d6	1-3	closed
	4-6	open



ignora esta base aérea en 1939

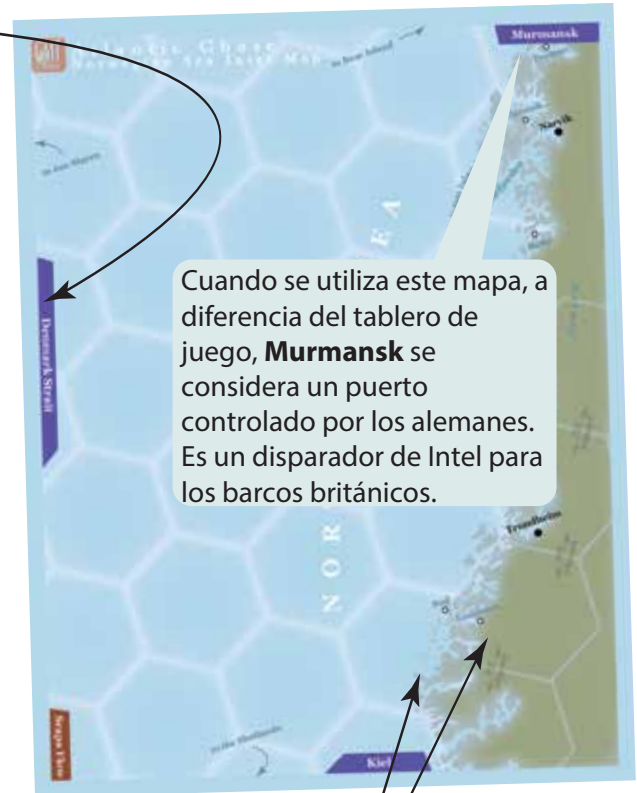
Las instrucciones del escenario indicarán cuándo se utiliza uno de ellos en lugar del mapa de operaciones en el tablero de juego. Cuando se utiliza un mapa de inserción, todavía se necesita tener acceso a las casillas de puerto, el track y el tablero de batalla en el tablero de juego.

PUERTOS FUERA DEL MAPA

Murmansk, al igual que Kiel y Scapa Flow en el mapa de inserción del Mar de Noruega, se representan como puertos. Esto significa que activan inteligencia cuando se coloca un segmento de trayectoria enemiga en ellos **43**.

MURMANSK Y EL ESTRECHO DE DINAMARCA: En el mapa del Mar de Noruega, Murmansk se considera un puerto alemán, al igual que los dos hexágonos que representan el Estrecho de Dinamarca. Sin embargo, no están conectados a casillas de puerto, lo que significa que una estación de TF alemana no puede ser desplazada a dicha casilla de puerto y los marcadores de grupo de refuerzo alemán no pueden ser colocados en esas casillas inexistentes.

SCAPA FLOW y METHIL: En el mapa del Mar de Noruega, ambos puertos comparten la casilla de puerto de Scapa Flow/Methil. Mantén las TFs de cada puerto separadas. Cuando se mueva de la caja portuaria al mapa, una TF no debería saltar mágicamente de Methil a Scapa Flow o viceversa.



PUNTOS DE INTERES

Estos puntos no tienen ningún efecto en el juego, excepto para orientar al jugador. Por ejemplo, en el escenario N1, el jugador debe esforzarse por colocar minas en los hexágonos con Bud y Aandsnes. No activan Intel **43**.

EL CANAL

Kiel está en este hexágono, y en este otro también. Ambos hexágonos están vinculados a la casilla del puerto de Kiel. A diferencia de Scapa Flow/Methil para los británicos, una estación TF alemana puede transferirse a cualquiera de los dos hexes desde la Casilla del puerto, independientemente de cómo haya entrado en esa casilla. No se requiere ninguna acción para hacer esto.

NO EN JUEGO

El hexágono de la Bahía de Kiel no está en juego. Ninguna estación TF o segmento de trayectoria puede estar en este hex.

PORTSMOUTH

Ambos hexes tienen un puerto británico en ellos, y están conectados a la casilla del puerto de Portsmouth.



Adjuntar un líder a un barco.

¿Dónde coloco las fichas de Líder?

Cada líder en juego debe estar unido a un barco. Colócalo en la ficha del barco. **Raeder** y **Pound** son excepciones: En lugar de adjuntarlos a un barco, colócalos en Kiel o Clyde/Liverpool (o simplemente tenlos a mano). **Prien** es otra excepción: Adjúntalo a una fuerza de submarinos. Las instrucciones del escenario o de la operación te dirán qué líderes están disponibles en cada escenario y operación.

Las bajas de barcos afectan a los líderes.

¿Qué le ocurre a un líder asignado a un barco hundido?

Si su barco es hundido, el líder se transfiere automáticamente a otro barco de la Task Force. Si no hay otro barco, el líder es muerto o capturado (eliminado del juego).

Los líderes tienen beneficios.

¿Puede usarse el beneficio de un líder más de una vez?

No, cada efecto único del líder (explicado abajo) puede ser usado una vez en cada escenario u operación. Retira el líder después de usarlo. Excepción: El beneficio de **Raeder** y **Pound** puede ser usado dos veces..

ALEMÁN



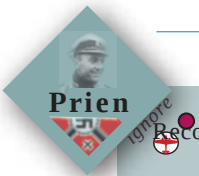
Krancke: Cuando la TF de Krancke es la TF activa o el objetivo designado, puedes tirar 2d6 y sumar o restar la suma al total de la trayectoria **17**. Puedes tirar los 2d6 antes de decidir usar este beneficio (si no lo usas, tira de nuevo más tarde).



Lütjens: Cuando realizas un intento de tomar la iniciativa **26**, tiene éxito automáticamente y la TF de Lütjens obtiene un marcador de maniobras evasivas (si no lo tiene ya). La TF de Lütjen debe entonces ser la TF activa en una acción de finalización, de enfrentamiento, de búsqueda naval o de trayectoria.



Marschall: Cuando acabas de tirar uno o más dados durante una acción o batalla, y la TF de Marschall es la TF activa o está en el tablero de batalla, puedes sustituir uno de los números lanzados por un "6". También puedes usar esto durante un chequeo de clima o una tirada de iniciativa (de cualquier tipo) (la TF de Marschall debe ser designada en la siguiente acción).



Prien: Asignar a una fuerza de submarinos. Esa fuerza puede realizar un reconocimiento sigiloso **41** en un hex con una base aérea o puerto enemigo. Una vez en el hexágono, aunque Prien ya no esté unido, el U-Boat puede realizar un ataque furtivo en ese hex (el jugador alemán debe tener la iniciativa para hacerlo).



Raeder: Cuando realizas una acción de pase, puedes declararla como una acción de pase total **35**.

BRITÁNICO



Forbes: Cuando acabas de tirar uno o más dados durante una acción o batalla, y la Task Force de Forbes es la TF Activa o está en el tablero de batalla, puedes reemplazar uno de los números lanzados por un "6". También puedes usar esto durante un chequeo de clima o una tirada de iniciativa (de cualquier tipo) (la TF de Forbes debe ser designada en la siguiente acción).



Gensoul: Cuando su Task Force es designada como TF activa, se puede retirar un marcador de inteligencia de cualquier TF británica o francesa. Esa TF debe ser designada en la acción actual.



Pound: Cuando realizas una acción de pasar, puedes declarar que es una acción de pasar todo **35**.



Somerville: Suma +2 a cualquier dado o tirada que involucre a la TF de este líder.

"Involucrar" aquí significa que la TF es designada en una acción. Este beneficio no puede ser usado durante un chequeo de clima o una tirada de iniciativa (de cualquier tipo).



Tovey: Cuando la TF de Tovey es la TF activa o el objetivo designado, puedes tirar 2d6 y sumar o restar la suma al total de la trayectoria **17**. Puedes tirar los 2d6 antes de decidir usar este beneficio (si no lo usas, tira de nuevo más tarde).



Walker: Cuando su TF es la TF coordinadora, el modificador común para la coordinación es +4. **47**

Reglas especiales de los convoyes.

¿Los convoyes funcionan de forma diferente?

Sí, ya que los convoyes implican a varios barcos. Tienen cuatro características especiales:



- 1) **CARGA PRECIOSA:** Un convoy no puede ser dañado en batalla. En la mayoría de los escenarios, no puede ser destruido (hundido). En la mayoría de los escenarios y en la campaña, cada vez que sufre un impacto, ese impacto se convierte en puntos de victoria (VP) para el atacante. Las instrucciones del escenario explican los detalles.



- 2) **NO HAY HUMO** 60. Durante la batalla, un convoy no puede producir humo. Puede beneficiarse del humo (es decir, el modificador de humo se aplica al convoy).



- 3) **DISPERSIÓN:** Las instrucciones del escenario pueden permitir la dispersión. Cuando se permite, la dispersión es una elección que hace el jugador propietario cuando tiene la iniciativa, y esta elección se indica dando la vuelta al marcador de convoy a su lado "disperso". Esto también puede ocurrir durante el paso de maniobra durante la batalla. Una vez dispersado, un convoy no puede volver a ser dispersado durante el escenario o la operación (los convoyes comienzan cada escenario u operación sin estar dispersados).



EFFECTOS DE LA DISPERSIÓN: Un convoy disperso es más fácil de atacar mediante un ataque furtivo, proporcionando un modificador positivo (como se indica en la tabla de ataque furtivo). Durante cada ronda de batalla, un convoy disperso sólo puede sufrir un impacto cuando es atacado por artillería o torpedo. *Así, si dos barcos enemigos lo atacan durante el paso de artillería, y cada uno obtiene dos impactos, el convoy disperso sólo sufre un impacto en cada ataque; en este ejemplo, sufre dos impactos en total en lugar de cuatro.* Este límite de impactos también se aplica a las acciones de ataque aéreo y a las acciones de ataque furtivo.

- 4) **ACCIONES LIMITADAS:** Una Task Force con un convoy tiene prohibido realizar una acción de ataque aéreo, de enganche o de búsqueda naval. La Task Force puede ser la Task Force coordinadora en esas acciones, sin embargo, y si hay un CV no dañado en la Task Force, puede proporcionar apoyo aéreo. *Por supuesto, una Task Force con un convoy puede ser el objetivo de esas acciones.*

Reglas especiales del escuadrón DD.

¿Hay reglas especiales para el escuadrón DD?

Sí, al igual que el convoy, el escuadrón DD suele representar a varias naves. No puede ser dañado pero puede sufrir impactos. Las instrucciones del escenario indicarán cuántos impactos puede recibir antes de ser destruido. También, a diferencia del convoy, puede producir humo 60. En las reglas de batalla avanzadas, puede perseguir 10.



Reglas especiales de la batería de costa.

¿Cómo funciona la batería de costa?

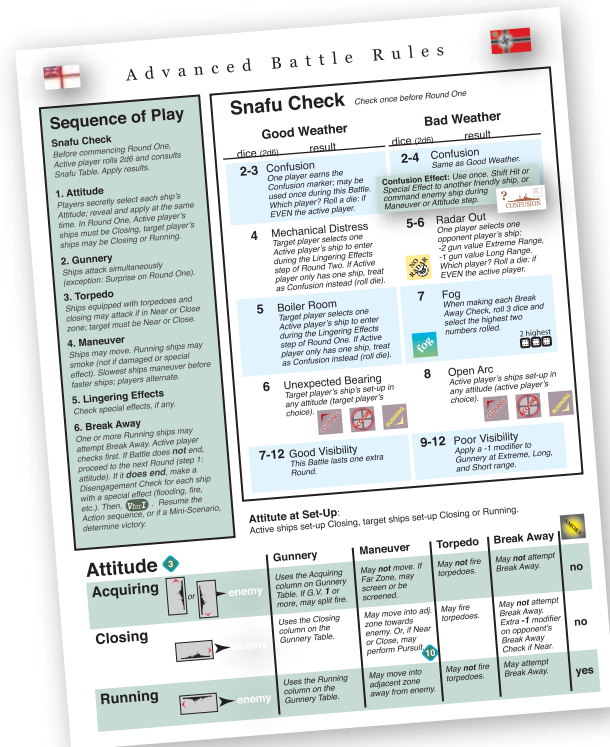
Entra en juego sólo en el tablero de batalla, y sólo en el escenario MS5. Las instrucciones del escenario indican su zona de despliegue. La batería de costa tiene limitaciones y ventajas: Durante los disparos, ataca como un barco, pero no puede ser atacado (no le afectan los impactos y nunca recibe daños). Durante la maniobra no puede moverse, y durante la huida no puede retirarse hasta que el escenario termine, ni modifica el intento de huida de su oponente. Es inmune al ataque de torpedos.



Las reglas de batalla avanzadas tienen su propio libro, y añaden más detalles al combate de superficie entre barcos en el tablero de batalla. Puedes utilizarlas cuando juegues cualquier escenario o campaña. También requieren marcadores adicionales (incluidos en la hoja de fichas grande), así como su propia ayuda al jugador.

Marcadores de resultados de chequeos de estado

2



Marcadores de actitud

3



Marcadores de efectos especiales

11



Las reglas de batalla avanzadas añaden el tipo de detalle que podría satisfacer a un Grogard de la vieja escuela. ¿Qué es un "Grogard de la vieja escuela"? Imagina a un Baby Boomer con una camiseta que dice "Keep Calm and Game On". Lo más probable es que sea él, tiene al menos una torre de dados y varios pares de pinzas, puede explicar diferentes grados de plexiglás y le gusta decir la palabra "see-are-tee". Es bastante simpático, siempre que mantengas los envases de bebidas abiertos a una buena distancia del mapa del juego.

Glosario...

- **Secuencia de acciones** 25 La cadena de acciones, o "movimientos", que los jugadores realizan en busca de sus condiciones de victoria. Continúa hasta que el juego termina, ocasionalmente interrumpido por la batalla 55.
- **Contacto** 23  Un marcador fijado a una estación de una Task Force o a un segmento de trayectoria que denota que el enemigo ha avistado a la Task Force. En ese hexágono, hace que la Task Force sea más fácil de encontrar y llevar a la batalla. Se genera por una acción de ataque aéreo, de combate o de búsqueda naval. *El contacto suele ser fugaz.*
- **Designar** Una acción normalmente requiere que designes una "TF Activa" y otras TFs que estarán involucradas en la acción, incluyendo una TF objetivo en algunos casos.
- **Maniobras evasivas** 24 46  Un marcador fijado a una Task Force y mantenido en el display de la Task Force. *La Task Force sabe que el enemigo está cerca o comprende que el enemigo se esfuerza por hacer contacto.* El marcador tiene muchos usos, principalmente para confundir al enemigo.
- **Iniciativa** 26  Permite a un jugador activar Task Forces y bases aéreas para realizar acciones. La tiene uno u otro jugador y cambia de manos con frecuencia (comprueba el clima cuando la iniciativa cambia).
- **Intel** 21  Un marcador añadido a un segmento de trayectoria de una Task Force que denota que el enemigo tiene información sobre el paradero o la ruta de la Task Force. Se genera por una acción de trayectoria 43 o por una acción de reconocimiento furtivo 41.
- **Interrupción** 22 Un chequeo que el jugador no activo hace sobre las Task Forces de su oponente cuando intentan una acción de ataque aéreo, de combate, de búsqueda naval o de ataque furtivo. Este chequeo puede cancelar la acción, pero normalmente impone un modificador que influye en el resultado de la acción. Sólo se permite cuando uno o más de las Task Forces designadas por el jugador activo tiene un **marcador de Intel** añadido. 21
- **Estación** 24  Información de que una Task Force ocupa un punto en el espacio y e tiempo. Una estación puede ser el objetivo de una acción de enfrentamiento y, por tanto, ser llevada a la batalla.
- **Lapso de tiempo** 19 Mecanismo que acorta una trayectoria, activado al final de muchas acciones. **Cuando ambos bandos lo realizan, el jugador activo realiza primero el lapso de tiempo.**
- **Trayectoria** 24 43  Información de que una Task Force está atravesando una ruta. Es una línea que consiste en uno o más segmentos. Como línea, una Task Force es inmune a una acción de enfrentamiento. **TOTAL DE LA TRAYECTORIA: Un conjunto de segmentos de trayectoria para determinar el resultado de las acciones de ataque aéreo, combate, búsqueda naval y ataque furtivo. Consulta la ayuda al jugador para saber cómo calcular el total de trayectoria, o** 17

Alfileres y cuerdas (nota histórica)

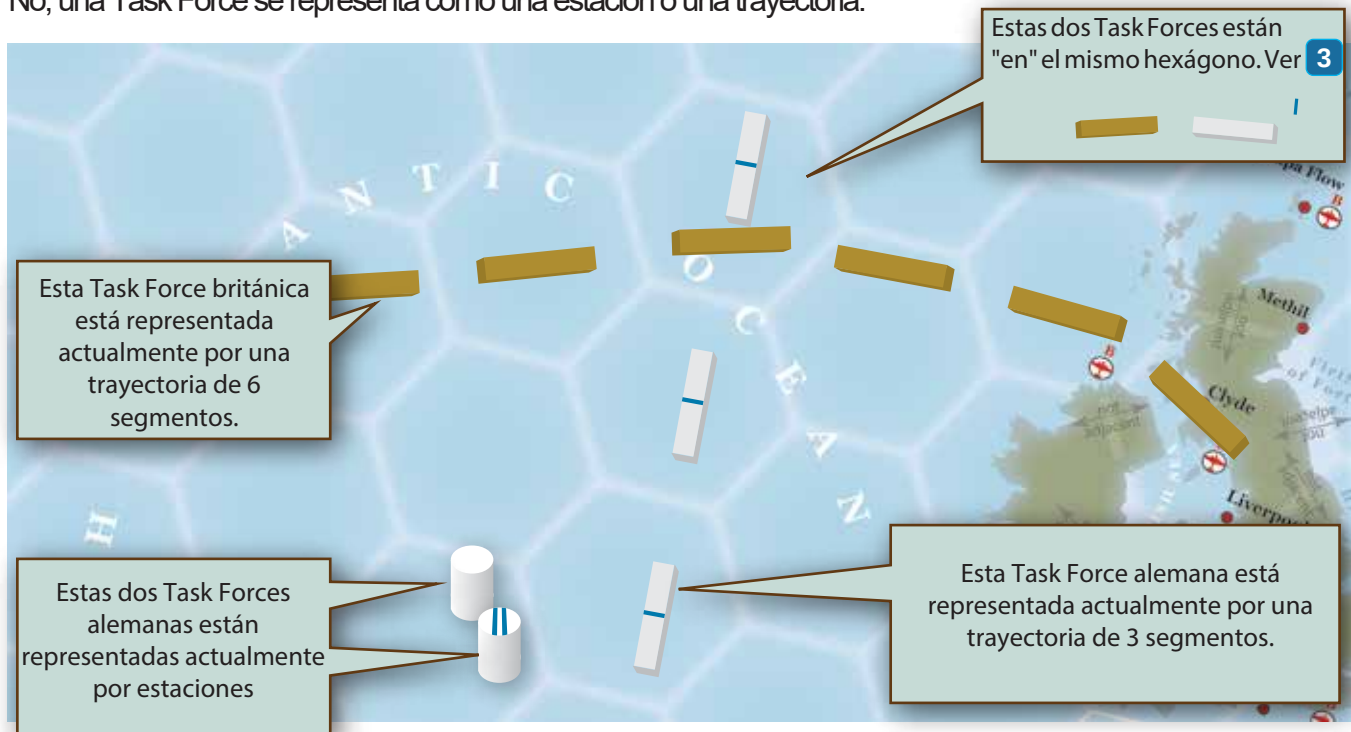
¿Qué representan las "estaciones" y las "trayectorias"?

Representan la posición de una Task Force en una carta náutica. Durante la guerra, la información en el cuartel general rara vez estaba actualizada, y a menudo la posición incluso de una Task Force amiga sólo se conocía de forma aproximada, su posición se representaba como una cuerda (trayectoria) en lugar de un alfiler (estación). Si una Task Force se representa como una estación (un alfiler clavado en la carta), indica a ambos jugadores que la información sobre su ubicación es muy buena. Está (probablemente) donde parece estar en el mapa. Una trayectoria, sin embargo, sólo ofrece un conocimiento difuso o parcial. La Task Force está en algún lugar entre los extremos de la línea de segmentos de la trayectoria. Generalmente, para enfrentarse a una Task Force enemiga con tus acorazados y cruceros, necesitas reducirla a una estación realizando una búsqueda naval 33.

Estación o trayectoria, no ambas.

¿Puede una Task Force ser una estación y una trayectoria al mismo tiempo?

No, una Task Force se representa como una estación o una trayectoria.



Más de uno en un hexágono.

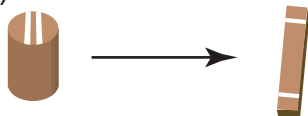
¿Puede más de una Task Force compartir un hexágono?

Sí, no hay límite en el número de estaciones de Task Force que pueden estar en el mismo hexágono, y británicos y alemanes también pueden compartir el mismo hexágono. Los segmentos de trayectoria de diferentes Task Forces también pueden compartir el mismo hexágono. Las estaciones y los segmentos pueden compartir el mismo hex.

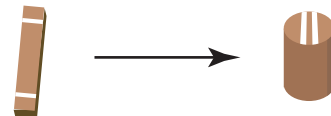
De estación a trayectoria y viceversa.

¿Cómo se convierte una estación en una trayectoria, o una trayectoria en una estación?

Una estación de una Task Force puede transformarse en una trayectoria realizando una acción de trayectoria 43. Una trayectoria se convierte en estación cuando deja de tener segmentos de trayectoria. Esto puede ocurrir como resultado de una variedad de acciones, incluyendo las realizadas por tu oponente (búsqueda naval) 33, pero la mayoría de las veces ocurrirá como resultado del lapso de tiempo 19 (cuando eliminas todos los segmentos de una trayectoria, su estación puede colocarse en CUALQUIER hexágono al que se le haya eliminado un segmento).



Una estación puede transformarse en una trayectoria realizando una acción de trayectoria 43.



Una trayectoria puede transformarse en una estación realizando una acción de búsqueda naval 33, o como resultado de un lapso de tiempo 19.

Traectorias

Quince segmentos como máximo, un segmento como mínimo.

¿Qué longitud puede tener una trayectoria?

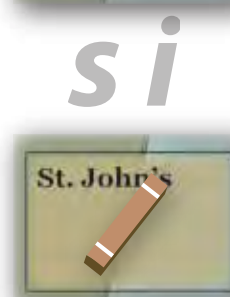
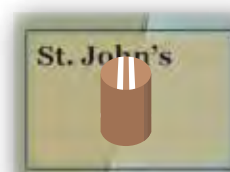
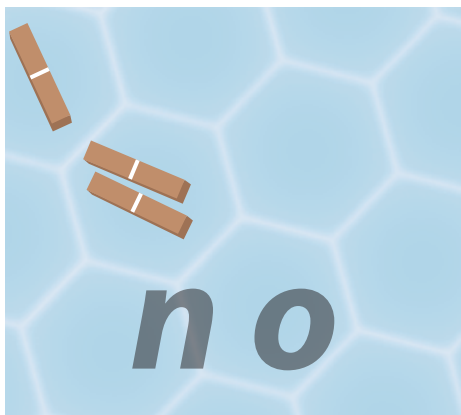
Una Task Force puede tener hasta 15 segmentos de trayectoria. Puede ser tan corta como un segmento. Si tiene menos de un segmento, es una estación y no una trayectoria.



Un segmento por hex; los segmentos están prohibidos en las casillas de puerto.

¿Cuántos segmentos puede haber en un hex o en una casilla de puerto?

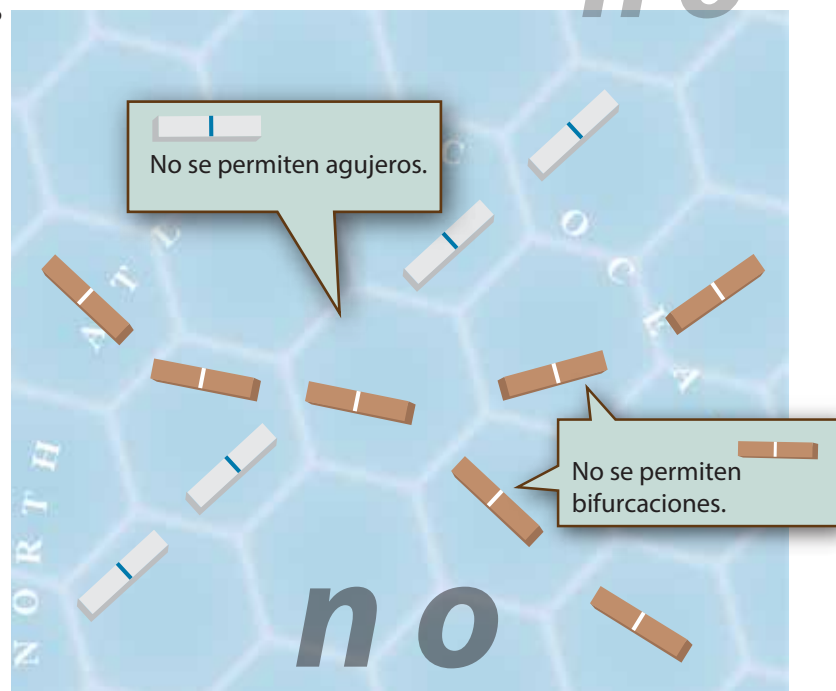
Una Task Force sólo puede tener un segmento en cada hex de su trayectoria. Los segmentos de otras Task Forces, incluyendo las enemigas, pueden compartir ese hex. Un segmento de trayectoria no puede estar en una casilla de puerto (pero una estación de una Task Force PUEDE estar en una casilla de puerto).



Sin agujeros, sin bifurcaciones.

¿Qué forma puede tener una trayectoria?

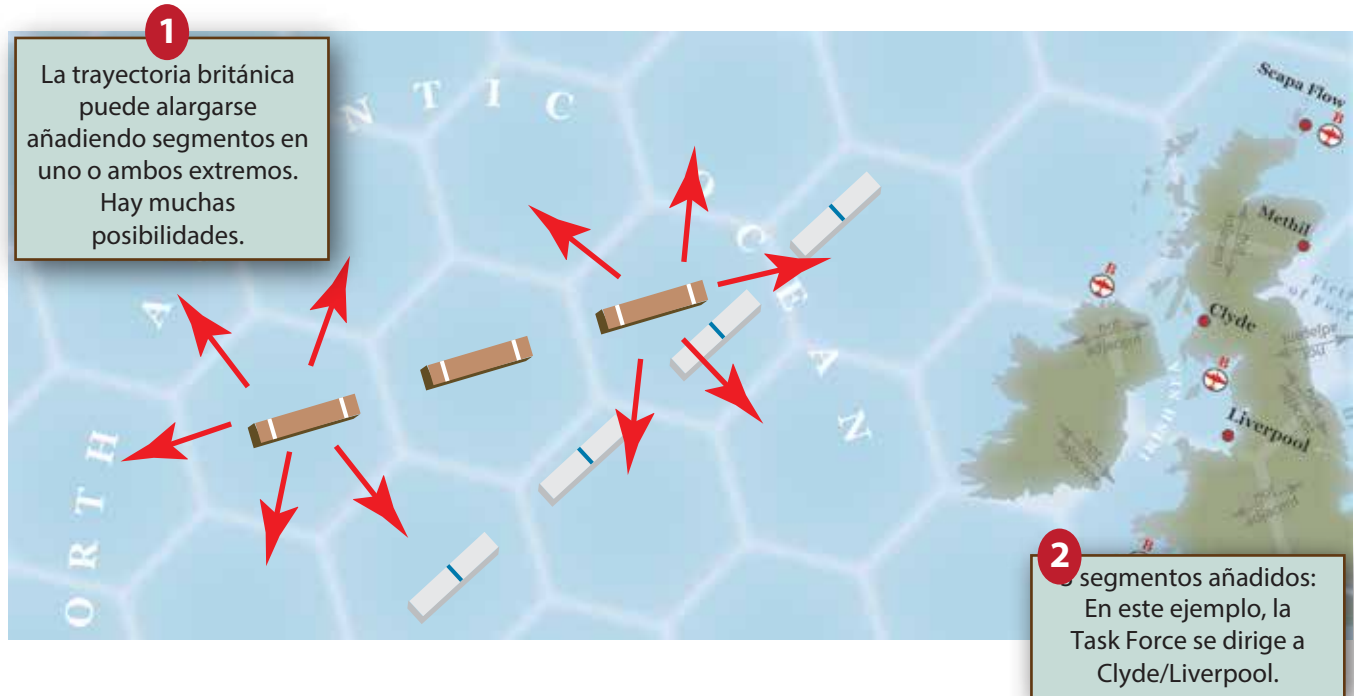
Una forma en línea. Una trayectoria sólo puede ser una única línea con un total de dos extremos. No se permiten huecos ni agujeros, ni tampoco ramificaciones.



Añade segmentos a cualquiera de los extremos, o a ambos.

¿Cuándo se añaden segmentos a una trayectoria?

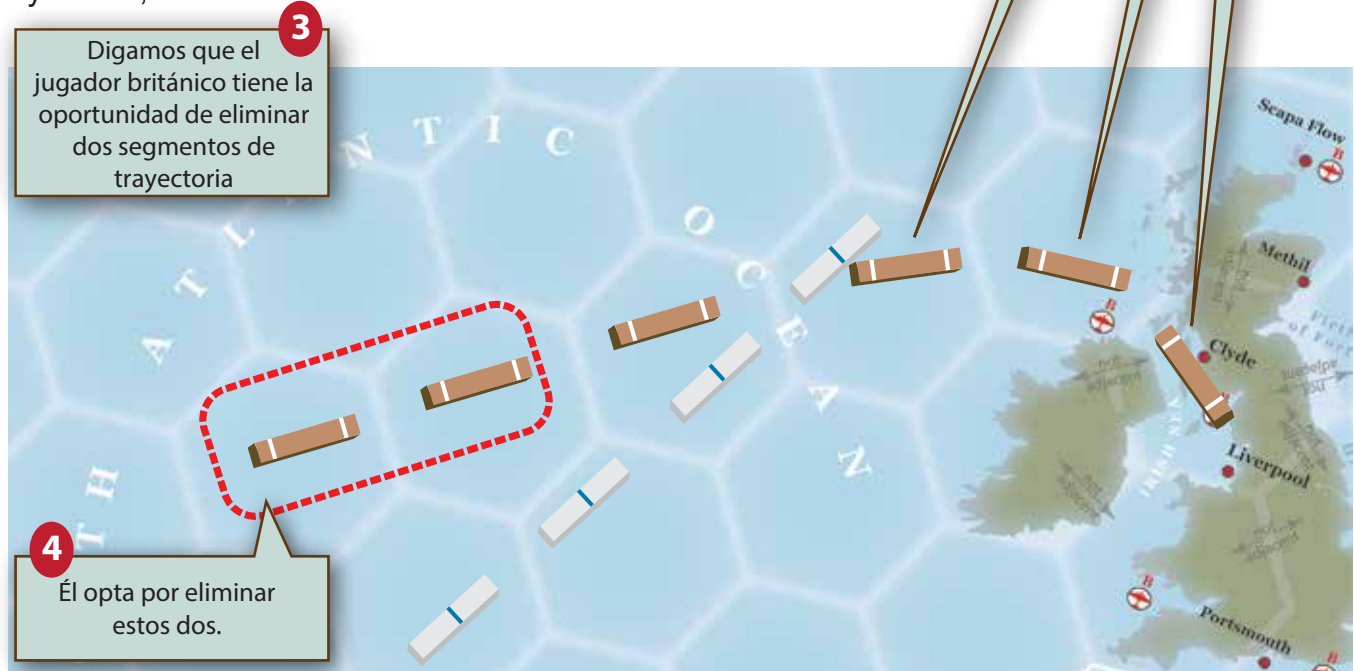
Puedes aumentar la longitud de una trayectoria realizando una acción de trayectoria 43. Al añadir un nuevo segmento, éste puede extenderse a cualquiera de los extremos de la trayectoria.



Quitar los segmentos de uno de los extremos, o de los dos.

¿Cuándo se eliminan los segmentos de una trayectoria?

Algunas acciones te permiten eliminar segmentos de una trayectoria, pero normalmente ocurrirá como resultado de un lapso de tiempo 19. Al eliminar un segmento, tómallo de cualquiera de los extremos de la trayectoria, o de ambos.



Total de la trayectoria (o trayectoria total)

Calculando el total de la trayectoria.

¿Qué es el "total de la trayectoria"?

Varias acciones (ataque aéreo, ataque de combate, búsqueda naval y ataque furtivo) requieren que los jugadores determinen un "total de la trayectoria". El total de la trayectoria determina la columna que se utilizará en la tabla de acciones (por ejemplo, en la tabla de ataque). Determina el total de la trayectoria siguiendo estos tres pasos:

1. Trayectoria más larga: Si el jugador activo no designó una TF coordinadora o una TF que preste apoyo aéreo, utiliza la TF activa para calcular el número base (en el paso 2). De lo contrario, compara sus longitudes con la TF activa. Si una es más larga, úsala en lugar de la TF activa. Si ambas son de mayor longitud, toma la trayectoria más larga.



Selecciona la trayectoria más larga

Nota: La TF activa conserva su papel de TF activa aunque su longitud de trayectoria no se utilice para calcular el número base

2. Número base: Suma la trayectoria más larga designada por el jugador activo (en el paso 1) a la trayectoria de la TF objetivo. La suma es el "número base". Si una TF es una estación en lugar de una trayectoria, tiene cero segmentos (el número base puede ser cero).



+ TF objetivo

3. Deducciones: Si el jugador inactivo (o "objetivo") designó una TF de coordinación o una TF en apoyo aéreo, deduce sus longitudes del número base. Si el jugador inactivo no ha hecho esas designaciones, la deducción es cero. El resultado de la deducción es el total de la trayectoria (si es cero o un número negativo, usa cero).



Deducir ambas cosas

En este ejemplo, la búsqueda naval también podría ocurrir en este hex (a elección del jugador alemán).

El jugador alemán declara una acción de **búsqueda naval**.

La TF activa tiene 4 segmentos de trayectoria y la TF objetivo tiene 5.

El total de la trayectoria es $4 + 5 = 9$.

Naval Search

dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4	hit	miss	miss	miss
5	hit	hit	miss	miss
6-7	hit	hit	hit	miss
8-9	hit	hit	hit	hit
10-11	hit	hit	hit	hit

Ejemplo de calculo del total de una trayectoria

18

1 El jugador británico declara una acción de **búsqueda naval** **33**

El jugador británico hace sus designaciones:

TF activa
cero segmentos



TF coordinadora
3 segmentos



TF con apoyo aéreo
5 segmentos



Esta TF tiene un portaaviones (CV), por lo que puede ser utilizada para dar apoyo aéreo **45**



TF objetivo
6 segmentos



2 El jugador alemán hace sus designaciones:

TF coordinadora
4 segmentos



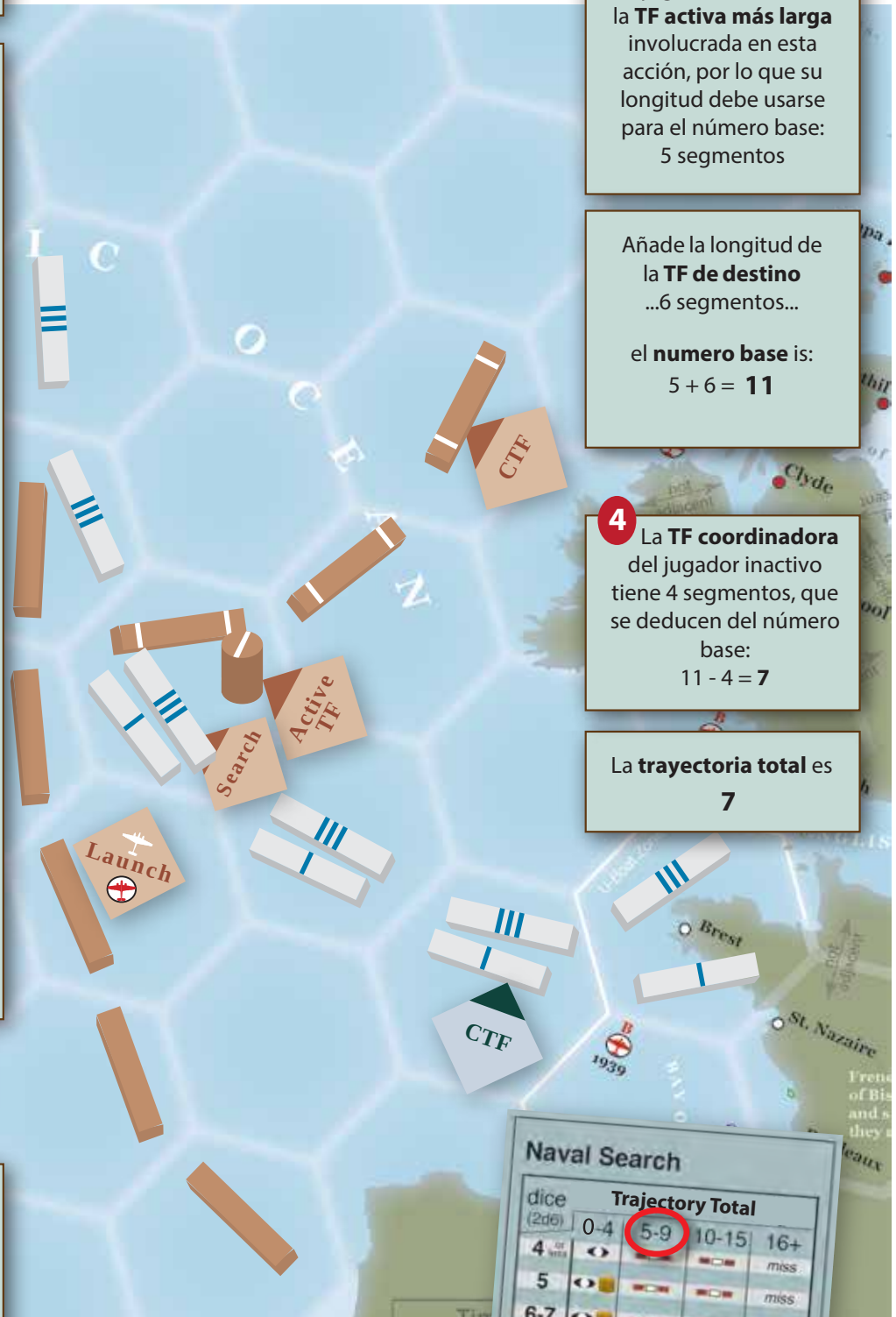
3 La TF con apoyo aéreo del jugador británico es la **TF activa más larga** involucrada en esta acción, por lo que su longitud debe usarse para el número base: 5 segmentos

Añade la longitud de la **TF de destino** ...6 segmentos...

el **numero base** is:
 $5 + 6 = 11$

4 La **TF coordinadora** del jugador inactivo tiene 4 segmentos, que se deducen del número base:
 $11 - 4 = 7$

La **trayectoria total** es
7



Naval Search				
dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4	miss	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss
12	miss	miss	miss	miss

El lapso de tiempo reduce las trayectorias.

El lapso de tiempo es una función del juego que se activa con muchas acciones (el menú de acciones de la ayuda al jugador indica qué acciones lo hacen). El lapso de tiempo elimina segmentos de una trayectoria. **Cuando los jugadores realizan el lapso de tiempo a la vez, el jugador activo lo realiza primero.** El lapso de tiempo se activa cuando la información se actualiza, o una acción proporciona nueva información.

La velocidad determina la eliminación por efecto del lapso de tiempo.

¿Cuántos segmentos de trayectoria elimina el lapso de tiempo?

La cantidad exacta está determinada por la tabla de lapso de tiempo (puedes encontrarla impresa en el tablero de juego así como en la ayuda al jugador). Sin embargo, no puedes eliminar un segmento que tenga un marcador Intel adjunto

Si no hay suficientes segmentos para satisfacer "la cantidad exacta", elimínalos todos (pero no los que tienen marcadores de Intel adjuntos; se quedan a menos que invoques el Intel Limit).

20

speed	weather			
	good	bad		
very slow	2	⋮	Intel Limit	1
slow	2	⋮		1
medium	3	⋮		2
fast	4	⋮		2

If an Intel marker is removed, you may not remove more segments than this limit.

La velocidad de esta Task Force es **media** (su nave más lenta es de velocidad media). Elimina **3** segmentos de trayectoria al realizar el lapso de tiempo.

¿Fichas de Intel?

¿Cómo elimino un segmento con un marcador de Intel? Si la Task Force tiene uno o más marcadores de Intel adjuntos, el jugador propietario tiene una opción:

Eliminar "la cantidad exacta" (como arriba) sin eliminar los segmentos adjuntos a los marcadores de Intel, o, invocar el **Intel Limit** 20.

El jugador británico elige estos tres segmentos para eliminarlos

¿Cero segmentos?



Cuando todos los segmentos son eliminados, sustituye uno de ellos por una estación.

Tirar un dado si hace mal tiempo.

¿Cómo funciona el lapso de tiempo con mal tiempo?



Con mal tiempo, debes tirar un dado en su lugar (si más de una Task Force se ve afectada por el lapso de tiempo, tira por separado para cada una). Elimina el número de segmentos igual al número que obtengas en la tirada. Se sigue aplicando el **Intel Límit** (ver más abajo). Con buen tiempo, si algunos pero no todos los segmentos de una trayectoria están en la **línea del Ártico**, el jugador puede elegir tirar un dado o usar la tabla de lapso de tiempo como si estuviera con buen tiempo.

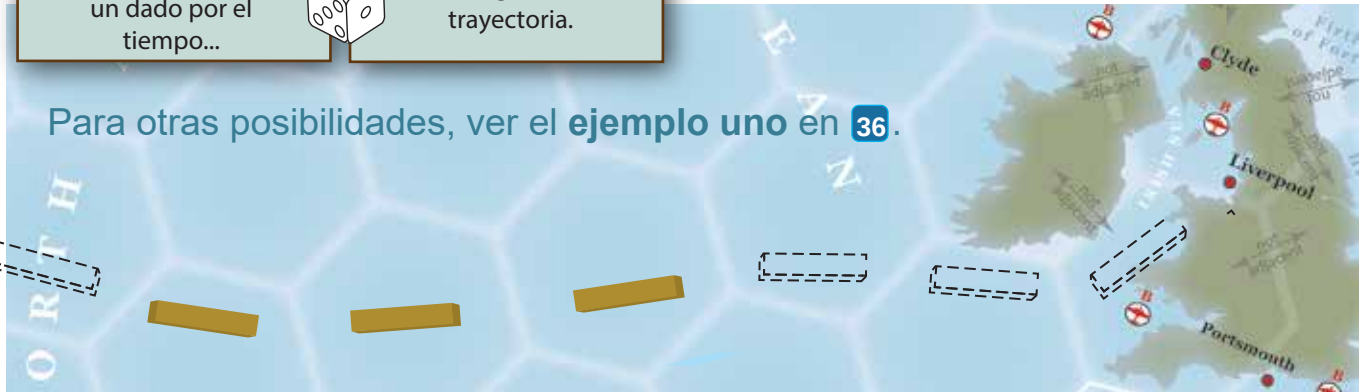


El tiempo es malo. El jugador británico tira un dado por el tiempo...



...un 4, por lo que elimina cuatro segmentos de trayectoria.

Para otras posibilidades, ver el **ejemplo uno** en **36**.



Intel limit.

¿Qué ocurre si decido invocar el Intel Limit durante el lapso de tiempo?

La invocación del Intel Limit te permite eliminar un segmento de trayectoria vinculado a un marcador Intel (un marcador Intel se elimina cuando se elimina su segmento).



Sólo puede eliminarse UN marcador Intel. La tabla de Lapso de tiempo indica cuántos segmentos puedes eliminar al invocar el Intel Limit. No se puede invocar el Intel Limit a menos que se elimine un segmento unido a un marcador Intel. *Si no eliminas un marcador de Intel, el límite no se aplica. Las Task Forces media y rápida pueden eliminar dos segmentos pero sólo un marcador de Intel.*

speed

very slow

2

slow

2

medium

3

fast

4

1

1

2

3

1

1

2

3

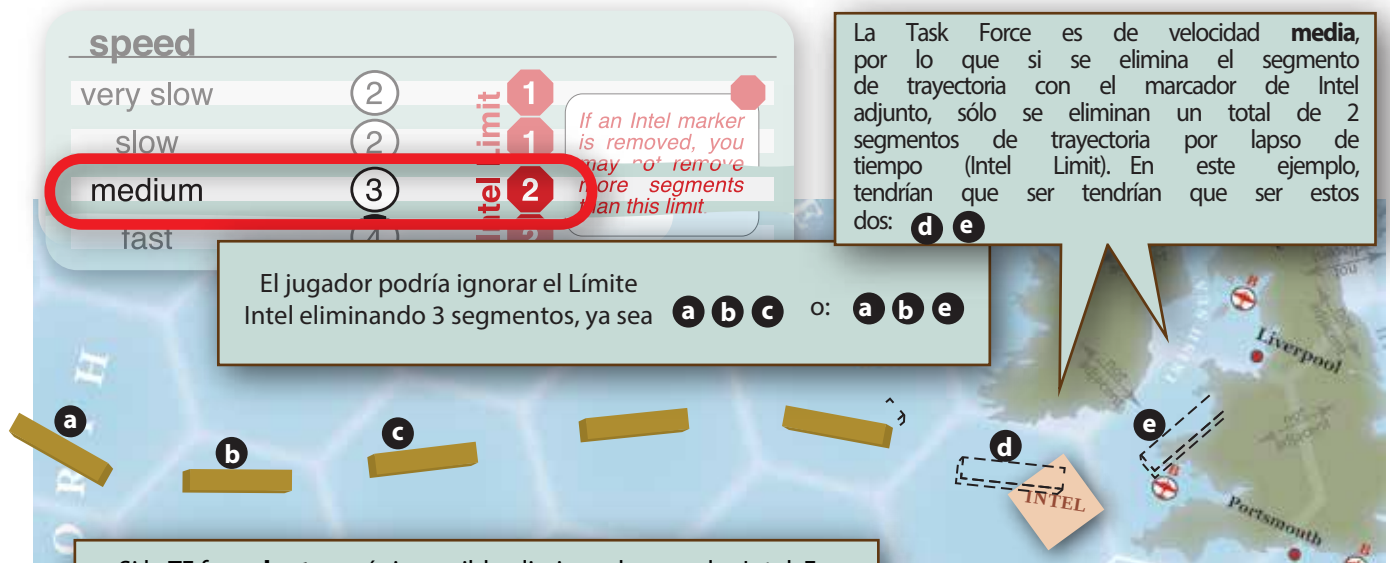
If an Intel marker is removed, you may not remove more segments than this limit

La Task Force es de velocidad **media**, por lo que si se elimina el segmento de trayectoria con el marcador de Intel adjunto, sólo se eliminan un total de 2 segmentos de trayectoria por lapso de tiempo (Intel Limit). En este ejemplo, tendrían que ser tendrían que ser estos dos: **d e**

El jugador podría ignorar el Límite Intel eliminando 3 segmentos, ya sea **a b c** o: **a b e**

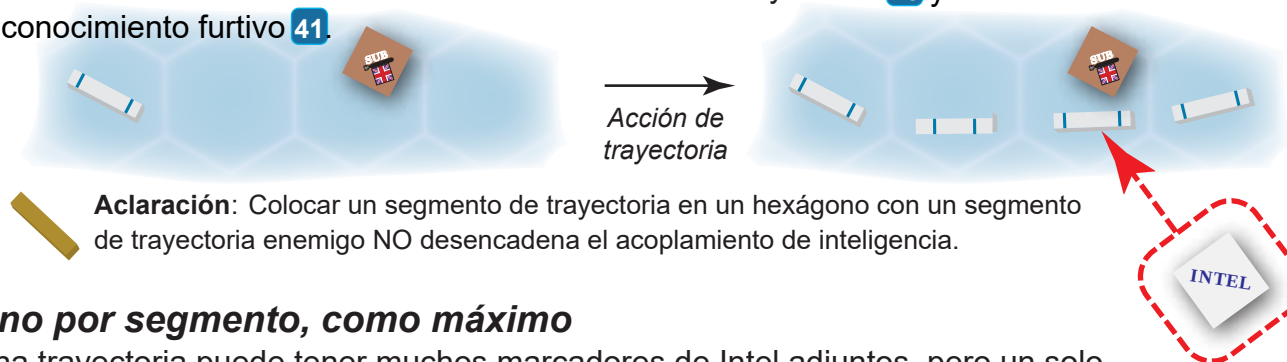
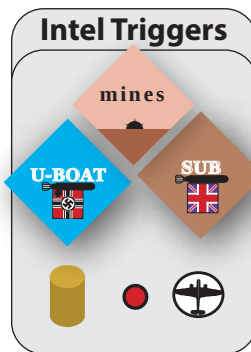
a b c o: **a b e**

Si la TF fuera **lenta**, sería imposible eliminar el marcador Intel. En cambio, se eliminarían **2** segmentos (los dos que podrían eliminarse son los marcados **a b** o **a e**)



Las acciones de trayectoria y sigilo ponen en juego las fichas de Intel.

¿Qué hace que un marcador de inteligencia se adjunte a un segmento de trayectoria? Cuando realizas una acción de trayectoria y colocas un segmento de trayectoria en un hex con un activador de inteligencia (puerto enemigo, base aérea, estación de una Task Force o fuerza furtiva), debes adjuntar inmediatamente un marcador de Intel a ese segmento de trayectoria. Además, tu oponente puede realizar una acción de reconocimiento furtivo (cuando tenga iniciativa), y si coloca una fuerza de submarinos o submarinos en un hexágono con uno de tus segmentos de trayectoria, ese segmento recibe inmediatamente un marcador de Intel. Ver acción de trayectoria [43](#) y acción de reconocimiento furtivo [41](#).



Aclaración: Colocar un segmento de trayectoria en un hexágono con un segmento de trayectoria enemigo NO desencadena el acoplamiento de inteligencia.

Uno por segmento, como máximo

Una trayectoria puede tener muchos marcadores de Intel adjuntos, pero un solo segmento sólo puede tener un marcador de Intel adjunto. Una estación no puede tener uno adjunto.

Las fichas Intel permiten acciones de señalización y limitan el lapso de tiempo.

¿Qué efecto tienen las fichas Intel?

Una ficha de Intel permite a tu oponente realizar una acción de señales dirigida al segmento de trayectoria al que está unido [39](#). También puede limitar el número de segmentos que se eliminan de una trayectoria cuando se realiza un lapso de tiempo [19](#). También impide las acciones de finalización [29](#).

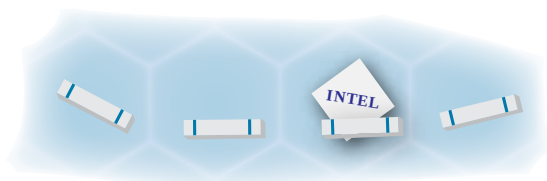
Las fichas de Intel impiden las acciones de finalización.

¿Puede una Task Force llevar a cabo la finalización si uno de sus segmentos de trayectoria tiene un marcador de inteligencia?

No. Esto se explica en la sección de acciones [29](#) (y se indica en el menú de acciones de la ayuda al jugador).

Resumen de los efectos de las fichas de Intel

- permite que el oponente lo haga objetivo durante una acción de señales [39](#);
- puede limitar el lapso de tiempo [19](#);
- impide que la Task Force lleve a cabo una acción de finalización [29](#);
- desencadena la **interrupción** [22](#) cuando la Task Force de un jugador activo es designada en una acción de ataque aéreo, de combate, de búsqueda naval o de ataque furtivo.



Una ficha Intel se elimina cuando se elimina su segmento de trayectoria.

¿Cómo elimino una ficha Intel del segmento al que está vinculada?

Una ficha Intel se separa y se retira automáticamente cuando se retira el segmento de trayectoria al que está vinculada. Una ficha Intel nunca está unida a una estación de la Task Force, así que, si una trayectoria se convierte en una estación, elimina su(s) ficha(s) Intel.

Las fichas Intel disparan una interrupción.



¿Cuándo se activa la interrupción?

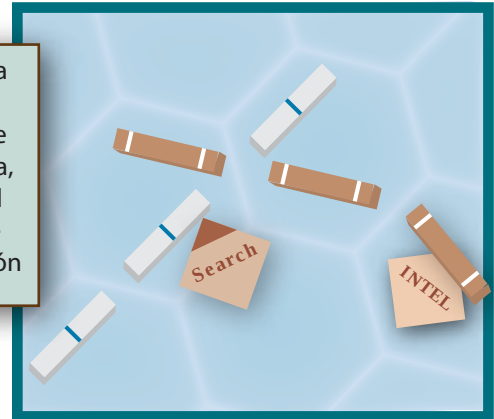
Cuando un jugador declara una acción de ataque aéreo, combate, búsqueda naval o ataque furtivo, y designa una Task Force de un jugador activo que tiene una o más fichas de Intel adjuntas, el jugador inactivo debe comprobar si hay interrupción. Pone en pausa la acción para realizar el procedimiento de interrupción.

¿Solitario?

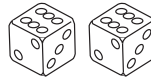
Slip: Cuando se juega en solitario y el jugador imaginario obtiene un resultado "S" (Slip), tira un dado:

1d6	respuesta del no jugador
1-4	Acción de señales
5-6	Maniobras evasivas

La Task Force británica está intentando una búsqueda naval. Tiene una **ficha Intel** adjunta, lo que significa que el jugador alemán tiene derecho a la Interrupción



Procedimiento de interrupción.



¿Cómo realiza el jugador inactivo la interrupción?

Tira dos dados, suma los números obtenidos y localiza el resultado en la tabla de interrupción (está impresa en el tablero de juego). No hay modificadores. Utiliza la suma para determinar la fila. Para determinar qué columna usar, cuenta el número de fichas Intel en todas las Task Forces designadas por el jugador activo. El resultado de la interrupción se encuentra en la intersección de la columna y la fila. Aplica el resultado inmediatamente.

Interruption

dice (2d6)	TF's Intel markers			
	1	2	3	4+
2-4	-0	-1	-2	S
5-6	-1	-2	S	VforI
7	-2	S	VforI	I C
8-9	S	VforI	I C	I C
10-12	VforI	I C	I C	I C

"Designada" significa las Task Forces que el jugador activo seleccionó cuando se declaró la acción. Normalmente es la TF Activa, pero puede incluir una TF coordinadora y una TF de apoyo aéreo.

Ignora las fichas Intel adjuntas a las trayectorias del jugador inactivo

Resultados de la interrupción...

49 52 53 54

La hoja de ayuda al jugador explica los resultados (o ver la sección del libro de reglas sobre los resultados comunes). Es posible que la acción se termine, o que la iniciativa cambie de manos (lo que también termina la acción).

Common Results: Interruption

-0,
-1, -2

ALERT: Modify the active player's dice roll sum by the number indicated (-0 means there is no modifier).

S

SLIP: The Inactive player may either perform a **Signals** action, or attach an **Evasive Maneuvers** marker to the target TF. After making this choice, players vie for initiative. **VforI**

Initiative

SI

SEIZE INITIATIVE: The active player may perform the original action.

VforI

VIE FOR INITIATIVE: The active player and the inactive player vie for initiative.

IC

INITIATIVE CHANGED: The inactive player takes initiative for the next action.

El marcador de contacto es un resultado de las acciones.

¿Cuándo entra en juego un marcador de contacto?

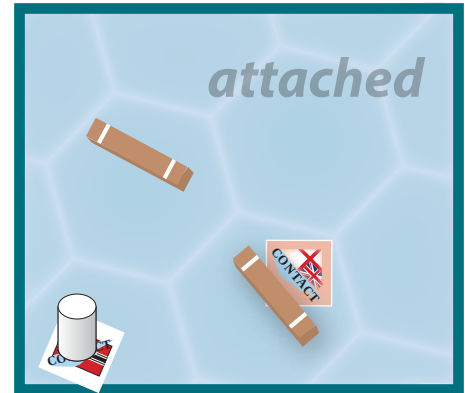
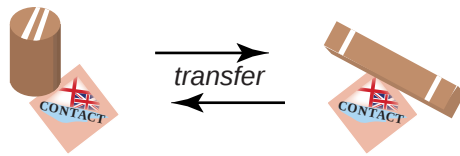
Las acciones de búsqueda naval, combate y ataque aéreo a veces generan marcadores de contacto. Además, se generan dos marcadores al final de la resolución de la batalla, uno por cada Task Force. Los marcadores de contacto representan un contacto fugaz y no sostenido con el enemigo.



El marcador de contacto está colocado.

¿Dónde pongo el marcador de contacto?

El marcador se coloca en el segmento de trayectoria o en la estación del hexágono.



Uno solo.

Una estación o segmento sólo puede tener un marcador de contacto adjunto. Una trayectoria puede tener más de uno (cada segmento puede tener uno).

Elimínalo cuando se elimine a su anfitrión.

¿Cuándo puedo eliminar un marcador de contacto?

Cuando la Task Force ya no tenga un segmento de trayectoria o estación en el hexágono, retira el marcador de contacto. A diferencia de un marcador de intel, que nunca está unido a una estación, un marcador de contacto es más tenaz. Un marcador de contacto unido a un segmento permanece unido incluso si el segmento se transforma en una estación (pasa a estar unido a la estación). De la misma manera, cuando una estación de una Task Force es reemplazada por un segmento de trayectoria, el marcador de contacto se une al segmento. Un marcador de contacto sólo se elimina si el hexágono ya no contiene un segmento o estación perteneciente a esa Task Force.

El ataque furtivo puede eliminar un marcador de contacto.

❌ ¿Qué significa este símbolo?

Uno de los resultados potenciales de un ataque furtivo es PERDER EL CONTACTO, lo que significa que si la Task Force objetivo tiene un marcador de contacto unido a su segmento de trayectoria o estación, ese marcador debe ser eliminado. Sólo se elimina un marcador de contacto en el hexágono donde tuvo lugar la acción furtiva.

El marcador de contacto es un modificador común. 46

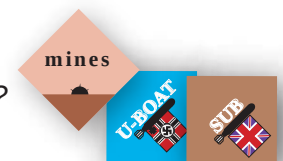
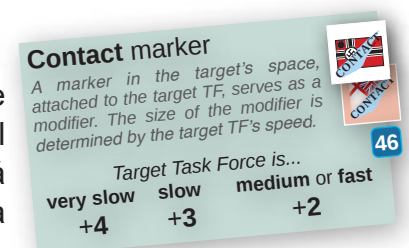
¿Cuál es el efecto de un marcador de contacto?

Sirve como un modificador común para las acciones de ataque aéreo, combate, búsqueda naval y ataque furtivo. El valor del modificador depende de la velocidad de la Task Force a la que está unido, como se indica en la ayuda al jugador. Cuanto más lento sea la Task Force, más efectivo será el modificador.

El marcador de contacto permite la acción de un ataque furtivo. 41

¿Puede una fuerza furtiva atacar a una Task Force con un marcador de contacto?

Sí. De hecho, un segmento de trayectoria es inmune al ataque furtivo a menos que tenga un marcador de contacto asignado (o un marcador Intel asignado, o sea una estación).



Lograr maniobras evasivas.



¿Cuándo entra en juego un marcador de maniobras evasivas?

Hay tres maneras: **(1)** Si el resultado de una búsqueda naval es EARLY o LATE, y no se crea ningún hueco en la trayectoria, la Task Force objetivo gana un marcador de maniobras evasivas

(2) Si el resultado de una búsqueda naval es SHADOW, y la trayectoria del objetivo ya tiene tres o menos segmentos, la Task Force objetivo gana un marcador de maniobras evasivas

(3) Si el jugador inactivo tiene la oportunidad de tomar la iniciativa pero decide no hacerlo, gana un marcador de maniobras evasivas (colócalo en cualquier Task Force).

Maniobras evasivas adjunta a la Task Force.

¿Dónde guardo un marcador de maniobras evasivas?

En el display de la Task Force. El marcador se adjunta al Task Force, no a un segmento de trayectoria específico o a una estación.

Un máximo de uno.

¿Cuántos marcadores de maniobras evasivas puede tener una TF?

Una Task Force no puede acumular más de un marcador de maniobras evasivas a la vez.

Las maniobras evasivas tienen muchos usos.

¿Qué puedo hacer con un marcador de maniobras evasivas?

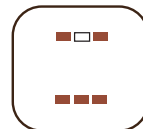
Muchas cosas. Para utilizar el marcador, debes "gastarlo" (es decir, retirarlo del juego), lo que significa que cada marcador puede utilizarse una vez. Excepto para el primer uso de la lista de abajo (Aprovechar la Iniciativa/Vie for Initiative), el marcador gastado DEBE pertenecer a la Task Force que obtiene el beneficio del marcador. La lista de usos se puede encontrar en la ayuda al jugador, y se explican aquí:

• **Aprovechar la iniciativa o luchar por la iniciativa**: El jugador inactivo puede gastar el marcador para obtener un modificador. El valor del modificador depende del tiempo.

Good +1
Weather

Bad +2
Weather

• **Resultados de EARLY O LATE** y **SHADOW**: El jugador inactivo puede gastar el marcador para elegir qué segmentos eliminar. Normalmente el jugador activo toma esta decisión, pero al gastar el marcador de maniobras evasivas, el jugador inactivo elige en su lugar.

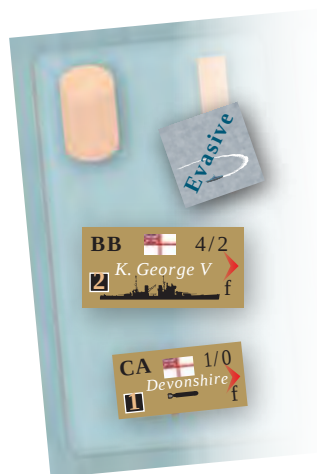


• **La acción de ataque aéreo, combate, búsqueda naval o ataque furtivo de tu oponente**: Cuando tu oponente declara una de estas acciones, puedes gastar el marcador para imponer un modificador adverso. El valor del modificador depende del tiempo.

Good -1
Weather

Bad -2
Weather

• **Separarse durante la batalla**: Puedes gastar el marcador para permitir que una nave rompa automáticamente. Vuelve a poner el barco en su casilla de Task Force (en el display de Task Force), o si juegas un mini-escenario, el barco queda fuera de juego.



Atlantic Chase se juega con una serie de acciones.

¿Qué es una acción?

Una acción es lo que un jugador hace durante su turno. Para tener un turno, y por lo tanto para realizar una acción, un jugador debe tener la **iniciativa** (ver abajo).

Realiza tantas acciones como quieras.

¿Cuántas acciones?

Mientras tengas la iniciativa, puedes realizar una acción tras otra, la misma o diferentes acciones. No hay límite, pero debes terminar una acción antes de realizar otra.

Una acción activará una o varias de tus fuerzas.

¿Qué es una fuerza?

Una "fuerza" es una Task Force, una base aérea o una fuerza furtiva (Submarino, Mina o U-Boat). Cuando tienes la iniciativa, declaras la acción que vas a realizar (ver el menú de acciones en la ayuda al jugador) y luego designas las fuerzas que vas a usar para realizar la acción. Las mismas fuerzas pueden realizar Acciones una y otra vez, o fuerzas diferentes, siempre que la Iniciativa sea tuya.

Hay nueve acciones.

¿Qué acciones puede realizar una fuerza?

La ayuda al jugador tiene un "menú de acciones", una explicación abreviada de las nueve acciones. También se enumeran aquí, y se explican en detalle en la sección de acciones de este libro de reglas:

Air Strike	Ataca a una Task Force enemiga desde el aire.	Reorganize	Reorganizar una Task Force (introducir un refuerzo).
Completion	Eliminar tu Task Force.	Signals	Localizar una Task Force enemiga.
Engage	Enfrentarse a barcos enemigos en una batalla de superficie.	Stealth	Activar un Submarino, Mina o U-Boat.
Naval Search	Buscar una Task Force enemiga.	Trajectory	Trazar un rumbo en el mapa.
Pass	Pasar la iniciativa a tu oponente (y realizar el Time Lapse).		

Puedes perder la iniciativa.

¿Cómo cambia de manos la iniciativa?

La mayoría de las acciones ofrecen a tu oponente la posibilidad de quitarte la iniciativa. Ver **26** para los métodos de cambio de iniciativa. El menú de acciones en la ayuda al jugador indica qué método se aplica a cada acción.



Comprueba el tiempo cuando cambia la iniciativa.

¿Comprobación del tiempo?

Cada vez que la iniciativa cambia, por cualquier motivo, el nuevo jugador activo DEBE tirar un dado para comprobar si el clima cambia. Hazlo antes de realizar una acción. El tiempo es Good (bueno) o Bad (malo), como se indica en la tabla de clima en el tablero de juego, y permanecerá igual o cambiará de Good (bueno) a Bad (malo), o viceversa. **Un hexágono con la línea ártica en él está permanentemente en mal tiempo.**

*Si el tiempo es actualmente Good, y sacas un "6", cambia a Bad.
Si el tiempo es actualmente Bad, y sacas un "5" o un "6", cambia a Good.*

Weather is →	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6

A die is shown with a 'W' on the top face, indicating a weather change.

La iniciativa te permite realizar acciones.

¿Qué es la "iniciativa"?

En Atlantic Chase, la iniciativa permite a un jugador realizar acciones. Sólo un jugador a la vez puede tener la iniciativa. Cuando tienes la iniciativa, es "tu turno" y eres el jugador activo (tu oponente es el jugador inactivo... pero no por mucho tiempo).

La iniciativa cambia de manos muchas veces durante Atlantic Chase.

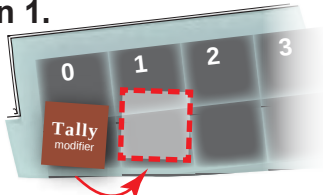
¿Cuándo cambia de manos la iniciativa?

Algunas acciones ofrecen al jugador inactivo la oportunidad de tomar la iniciativa o de luchar por ella, mientras que otras le dan automáticamente la iniciativa al jugador inactivo o le permiten mantenerla. El menú de acciones de la ayuda al jugador indica cuándo se dan estas condiciones.

VforI Lucha por la iniciativa

¿Cómo compiten los jugadores por la iniciativa? Cada jugador tira un dado, y quien saque el número más alto tiene la iniciativa. Si hay un empate, el jugador activo se queda con la iniciativa. El jugador inactivo tiene dos posibles adiciones al número que saca (estas adiciones se llaman "modificadores de la iniciativa"), que se explican a continuación.

Si el jugador activo mantiene la iniciativa, aumenta el recuento de fallos de iniciativa en 1.



SI Aprovechar la iniciativa

¿Cómo toma la iniciativa el jugador inactivo?

El jugador inactivo tira un par de dados y suma los números obtenidos para obtener una suma. Hay dos posibles adiciones a la suma (estas adiciones se llaman "modificadores de la iniciativa", que se explican más adelante). Si la suma modificada es **9** o más, el jugador inactivo ha tomado la iniciativa con éxito (ahora es el jugador activo). **Si el jugador inactivo no ha conseguido tomar la iniciativa, aumenta el recuento de fallos de iniciativa en 1.**



El jugador inactivo puede elegir **rechazar** una oportunidad de tomar la iniciativa. Si lo hace, **no se aumenta el recuento.**

La recompensa por esta elección: el jugador inactivo puede adjuntar un marcador de maniobras evasivas a una Task Force. **24**

Modificadores de iniciativa.

¿Qué son los dos modificadores?

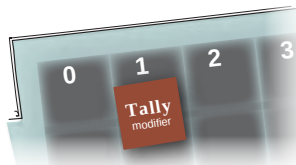
Cuando se intenta tomar la iniciativa o ganar la iniciativa, el jugador inactivo puede utilizar uno o ambos modificadores (también se explican en la carta de ayuda al jugador):

Recuento de fallos de iniciativa

Lleva la cuenta del número de veces que el jugador inactivo falla en ganar la iniciativa, ya sea al intentar tomarla o al competir por ella. Utiliza el marcador y el registro impreso en el tablero de juego para hacerlo. Este modificador es igual al recuento actual. **Cuando la iniciativa cambie de manos, pon el recuento a cero.**

Ejemplo:

**+1
modifier**



Gastar maniobras evasivas



Si el jugador inactivo tiene una Task Force con un marcador de maniobras evasivas, puede

"gastarlo" para obtener un modificador inmediato. El valor del modificador depende del clima:

Good +1

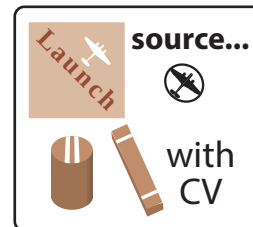
Bad +2

Línea Ártica: Si la estación de la Task Force, o uno de sus segmentos de trayectoria, está en un hexágono con la Línea Ártica, el jugador inactivo puede usar el modificador de **+2** por mal tiempo incluso si el tiempo es bueno.

Atacar a una Task Force enemiga desde el aire.

¿Qué hace esta acción?

Permite al jugador activo atacar a una Task Force enemiga. Sólo puede realizarse con buen tiempo.

**Designa la TF activa.**

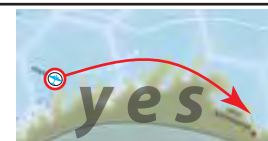
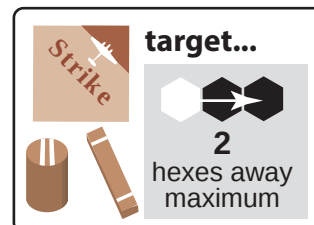
¿Qué puede hacer un ataque aéreo?

Una Task Force (estación o trayectoria) con un CV no dañado, o una base aérea, puede ser designada la TF activa (la TF activa no puede tener un convoy). La TF o base aérea es la "fuente" del ataque aéreo. El ataque aéreo se origina en el hexágono de la estación o base aérea, o si es una trayectoria, en uno de los hexágonos de su segmento. Ese hexágono es el punto de lanzamiento. Márcalo con el marcador de lanzamiento (puede no estar en la Línea Ártica).

Dos hexágonos de distancia al objetivo.

¿Qué puede ser el objetivo de un ataque aéreo?

Se puede seleccionar como objetivo a una Task Force enemiga (estación o trayectoria). Una base aérea o una fuerza furtiva no pueden ser objetivos. El objetivo no puede estar a más de **dos hexágonos del punto de lanzamiento**. Márcalo con el marcador de ataque (no puede estar en la Línea Ártica). Un ataque aéreo puede cruzar un hexágono de la Línea Ártica (por ejemplo, desde la base aérea alemana de Cabo Norte hasta Murmansk).

**Designa las fuerzas de coordinación y de apoyo aéreo.**

El jugador activo puede designar una fuerza coordinadora **47**, ya sea una Task Force o una fuerza furtiva (U-Boat, submarino o minas). El origen del ataque aéreo es automáticamente la fuerza de apoyo aéreo. El jugador inactivo (o "objetivo") también puede designar una fuerza coordinadora y una fuerza de apoyo aéreo **45**.

¿Interrupción? **22**

¿Qué pasa si uno o más de las Task Forces designadas por el jugador activo tiene un marcador Intel?

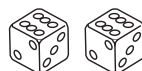
Un marcador Intel permite al jugador inactivo pausar el ataque aéreo y realizar una interrupción: tira 2d6, y encuentra el resultado bajo la columna correspondiente al número total de marcadores Intel adjuntos a las Task Forces designadas por el jugador activo. La tabla de interrupción está impresa en el tablero (sin modificadores). Si la interrupción no cancela el ataque aéreo, procede con la acción.



21

Procedimiento de ataque aéreo.

¿Cómo se resuelve un ataque aéreo?



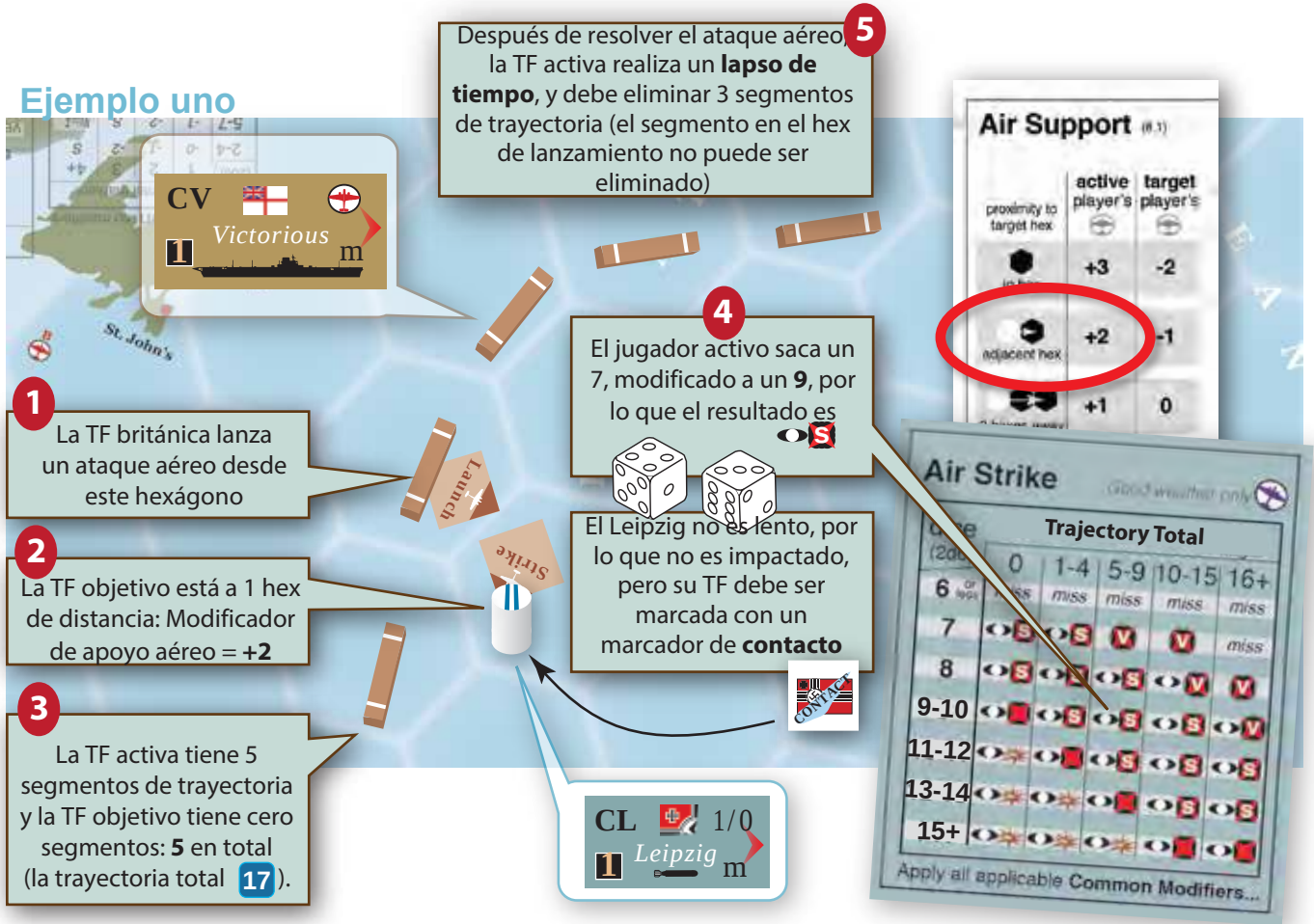
Calcula el **total de la trayectoria** **17**, y tira 2d6. Aplica **los modificadores comunes** (ayuda al jugador y **45**). Encuentra el resultado en la **tabla de ataques aéreos** impresa en el tablero de juego. Los resultados se explican en la ayuda al jugador y en la sección de resultados comunes de este libro de reglas, a partir de la página **49**. Después de aplicar el resultado, cada Task Force designada realiza el **lapso de tiempo** **19** EXCEPTO la Task Force objetivo. Finalmente, los jugadores **luchan por la iniciativa** **V_{for}I** **26**

Lapso de tiempo y el punto de lanzamiento.

Si el ataque aéreo se origina en una trayectoria, el segmento marcado con el marcador de punto de lanzamiento debe ser el último en ser eliminado durante el lapso de tiempo. Esto significa que si la trayectoria se convierte en una estación, la estación debe estar situada en el hexágono del punto de lanzamiento.



Ejemplo uno



1 La TF británica lanza un ataque aéreo desde este hexágono

2 La TF objetivo está a 1 hex de distancia: Modificador de apoyo aéreo = **+2**

3 La TF activa tiene 5 segmentos de trayectoria y la TF objetivo tiene cero segmentos: **5** en total (la trayectoria total **17**).

4 El jugador activo saca un 7, modificado a un **9**, por lo que el resultado es **S**

5 Después de resolver el ataque aéreo, la TF activa realiza un **lapso de tiempo**, y debe eliminar 3 segmentos de trayectoria (el segmento en el hex de lanzamiento no puede ser eliminado)

El Leipzig no es lento, por lo que no es impactado, pero su TF debe ser marcada con un marcador de **contacto**

CV **Victorious** m

CL **Leipzig** m

Air Support (#3)

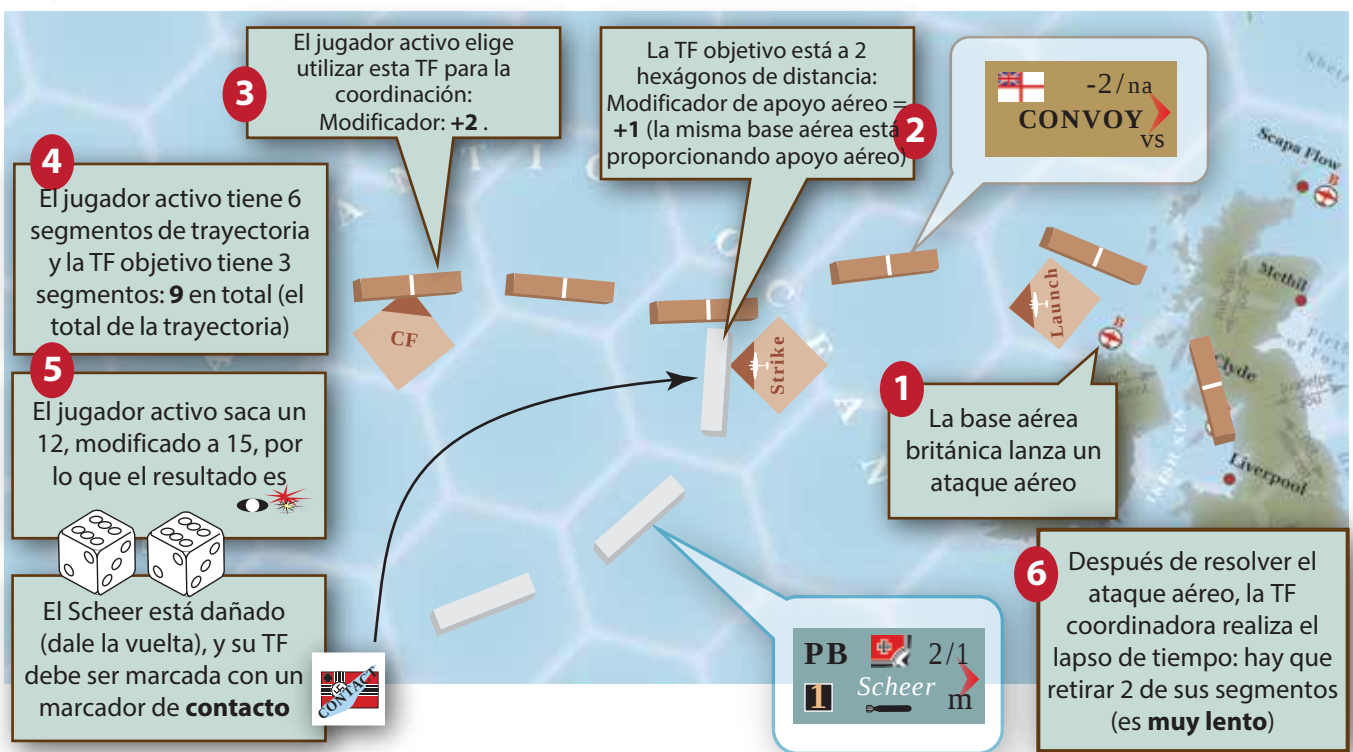
	active player's	target player's
proximity to target hex	+3	-2
adjacent hex	+2	-1
	+1	0

Air Strike (Good weather only)

die	0	1-4	5-9	10-15	16+
6 or less	miss	miss	miss	miss	miss
7	S	S	V	V	miss
8	S	S	S	V	V
9-10	S	S	S	S	V
11-12	S	S	S	S	S
13-14	S	S	S	S	S
15+	S	S	S	S	S

Apply all applicable Common Modifiers...

Ejemplo dos



1 La base aérea británica lanza un ataque aéreo

2 La TF objetivo está a 2 hexágonos de distancia: Modificador de apoyo aéreo = **+1** (la misma base aérea está proporcionando apoyo aéreo)

3 El jugador activo elige utilizar esta TF para la coordinación: Modificador: **+2**

4 El jugador activo tiene 6 segmentos de trayectoria y la TF objetivo tiene 3 segmentos: **9** en total (el total de la trayectoria)

5 El jugador activo saca un 12, modificado a 15, por lo que el resultado es **S**

6 Después de resolver el ataque aéreo, la TF coordinadora realiza el lapso de tiempo: hay que retirar 2 de sus segmentos (es **muy lento**)

El Scheer está dañado (dale la vuelta), y su TF debe ser marcada con un marcador de **contacto**

CONVOY vs

PB **Scheer** m

Lleva tus barcos a puerto.*¿Qué hace esta acción?*

Permite al jugador activo retirar una Task Force del juego, llevando sus barcos a puerto.

Designa a la TF activa.*¿Qué puede realizar una acción de finalización?*

Sólo un único Task Force puede ser designado como Task Force Activo. No se pueden designar otras fuerzas. La TF activa puede ser una estación o una trayectoria, pero la trayectoria no puede tener más de seis segmentos. Al menos un segmento debe estar en un hexágono de puerto amigo.

**6 segmentos máximo****al menos 1 segmento en un hex de puerto**
no importa qué segmento**Intel prohíbe la finalización.***¿Qué ocurre si mi Task Force tiene un marcador Intel asignado?*

Una trayectoria de una Task Force no puede realizar una acción de finalización si tiene uno o más marcadores de Intel **21** asignadas.

**Procedimiento de finalización.** **SI***¿Cómo se resuelve una acción de finalización?*

Una vez declarada, y una vez que el jugador activo designa a su TF activa, el jugador inactivo puede realizar un intento de **tomar la iniciativa** **26**. Si el jugador inactivo no consigue la iniciativa, ya sea porque ha fallado el intento o porque ha elegido ganar un marcador de maniobras evasivas en lugar de hacer el intento, la acción de finalización tiene éxito. Sin embargo, si el jugador inactivo gana la iniciativa, la acción de finalización falla.

La acción de finalización tiene éxito.*¿Qué ocurre cuando una acción de finalización tiene éxito?*

Los buques de la Task Force designada por el jugador activo son retirados del juego. Se retiran del display de la Task Force y se ponen a un lado. Si se juega un escenario, su retirada es permanente. Si se trata de una operación de una campaña, pueden volver al juego en una operación posterior (ver el *libro de escenarios para dos jugadores*). Retira los segmentos de trayectoria o estación de la Task Force del mapa de operaciones y apártalos (o colócalos en su casilla correspondiente en el display de la Task Force). La estación y los segmentos pueden ser utilizados de nuevo, si el jugador crea una nueva Task Force dividiendo otra o trayendo refuerzos durante una acción de reorganización **37**.

El convoy obtiene un VP.*¿Qué ocurre cuando un Convoy está en una Task Force que logra finalizar?*

Dependiendo del escenario, es probable que un Convoy que finaliza anote puntos de victoria. El jugador activo anota los puntos de victoria (VP) si el puerto es su puerto de destino, según las instrucciones del escenario o de la campaña (ver el *libro de escenarios para dos jugadores*).

**La finalización falla**

marcadores de destino

¿Qué ocurre cuando una acción de finalización no tiene éxito?

La Task Force designada por el jugador activo realiza un **lapso de tiempo** **19**. Entonces, el jugador inactivo hace un chequeo meteorológico **25** y declara su primera acción (ahora tiene la iniciativa)

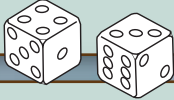
Ejemplo uno

1

El jugador activo designa a esta TF para que realice una acción de finalización.

2

El jugador inactivo intenta ahora tomar la iniciativa:



SI

El recuento de la iniciativa es 3, y el jugador inactivo sacó un 7, modificado por el recuento (+3) a un **10**, por lo que la iniciativa cambia de manos y la acción de finalización falla.

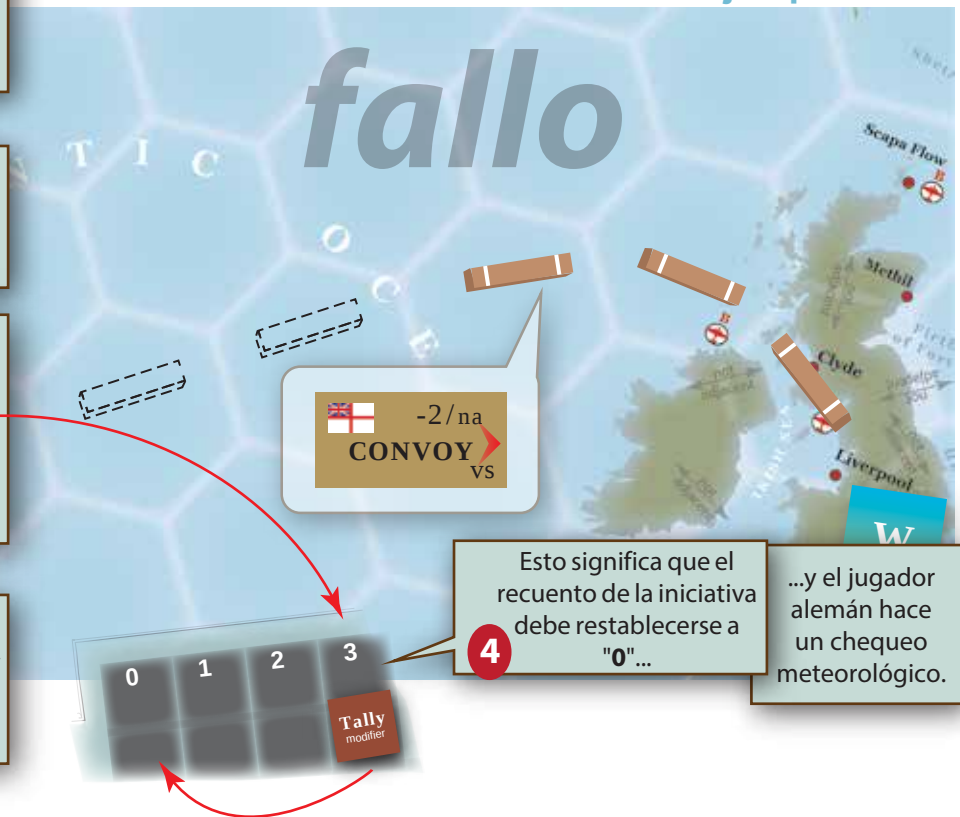
3

La TF activa realiza un **lapso de tiempo.19** Su velocidad es **muy lenta**, por lo que se eliminan dos segmentos de trayectoria.

4

Esto significa que el recuento de la iniciativa debe restablecerse a "0"...

...y el jugador alemán hace un chequeo meteorológico.



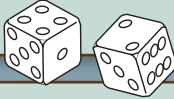
Ejemplo dos

1

El jugador activo (británico) designa la estación de la TF para realizar una acción de finalización.

2

El jugador inactivo (alemán) intenta ahora tomar la iniciativa:

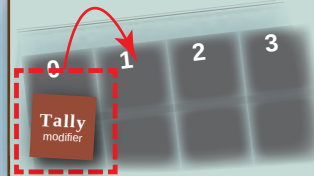


El recuento de la iniciativa es cero, y el jugador inactivo saca un **6**, por lo que el jugador activo mantiene la iniciativa y la acción de finalización tiene éxito.

3

La estación de la TF es eliminada y sus buques son retirados del juego.

Esto significa que el recuento de la iniciativa debe aumentar a "1".



RETIRA LOS BUQUES DE LA PARTIDA

4

El marcador Intel impide que esta TF intente una acción de finalización (el jugador puede realizar una acción de pasar para deshacerse del marcador - Time Lapse **20**).



Enfrentarse a los barcos enemigos en una batalla.

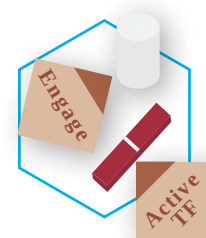
¿Qué permite esta acción?

Permite al jugador activo iniciar una **batalla** 55 contra los barcos de una Task Force enemiga.

Designa las TFs activa y objetivo.

¿Cómo inicio una acción de enfrentamiento?

El jugador activo designa una de sus Task Forces para ser la TF activa (no puede tener un convoy en ella), y luego designa una Task Force enemiga en el mismo hex para ser la TF objetivo. Si la acción tiene éxito, la TF activa participará en la batalla.



El objetivo debe ser una estación.

¿Puede la TF objetivo ser una trayectoria?

No, el jugador activo sólo puede designar una estación enemiga como objetivo.

Designa las fuerzas de coordinación y apoyo aéreo.

¿Una acción de enfrentamiento puede involucrar a otras fuerzas?

Sí, puede. El jugador activo puede designar una fuerza de coordinación, ya sea una Task Force o una fuerza furtiva (U-Boat amigo, submarino o minas) 47. El jugador activo también puede designar una fuerza de apoyo aéreo 45. Entonces, el jugador inactivo (o "objetivo") puede designar también una fuerza de coordinación y una fuerza de apoyo aéreo.

Station
only



¿Interrupción? 22

¿Qué pasa si una o más de las TF designadas por el jugador activo tiene un marcador Intel?

Un marcador Intel permite al jugador inactivo pausar la acción de enfrentamiento y realizar una interrupción: tira 2d6, y encuentra el resultado bajo la columna correspondiente al número total de marcadores Intel adjuntos a las Task Forces designadas por el jugador activo. La tabla de interrupción está impresa en el tablero. Si la interrupción no cancela la acción de enfrentamiento, procede con dicha acción.



Procedimiento de enfrentamiento.

¿Cómo se resuelve una acción de enfrentamiento?



Calcula el **total de la trayectoria** 17, y tira 2d6. Aplica los **modificadores comunes** (ayuda al jugador y 45). Encuentra el resultado en la tabla de enfrentamiento impresa en el tablero de juego. Los resultados se explican en la ayuda al jugador y en la sección de **resultados comunes** de este libro de reglas, a partir de la página 49. Después de aplicar el resultado, cada TF designada realiza el **lapso de tiempo** 19 EXCEPTO la TF objetivo. Finalmente, los jugadores **Vie para la iniciativa** *V_{forI}* 26 (si hay batalla, se pospone hasta después de ésta).

¿Batalla? 55

¿Qué ocurre si el resultado es "batalla", "aproximación", "escaramuza" o "sorpresa", y se desencadena una batalla?

La TF activa y la TF objetivo deben resolver una batalla (ver 55). Las TFs de apoyo aéreo y de coordinación no participan en la batalla. En su lugar, realizan un **lapso de tiempo** 19. Después de la última ronda de batalla, la TF activa se transforma automáticamente en una estación, y tanto ella como la TF objetivo obtienen un marcador de contacto en sus estaciones. Entonces los jugadores **Vie para la iniciativa** *V_{forI}* 26

El jugador activo declara una acción de enfrentamiento. El U-Boat del jugador activo se coordinará: modificador de +2 (buen tiempo).

El jugador inactivo elige coordinarse con esta TF: modificador = -1

La TF activa tiene 4 segmentos de trayectoria (número base), pero se deducen los segmentos de la TF coordinadora inactiva (3): Total de la trayectoria = 1.

El jugador activo saca un 6, modificado a un 7, por lo que el resultado es *miss*

La TF activa y la TF coordinadora realizan **lapso de tiempo**, luego los jugadores Vte para iniciativa

Engage

dice (2d6)	0	1-4	5-9	10-13	14
6	miss	miss	miss	miss	miss
7	clos	miss	miss	miss	miss
8	battle	miss	miss	miss	miss
9	battle	clos	miss	miss	miss
10-11	surp	battle	miss	miss	miss
12	surp	battle	clos	miss	miss
13+	surp	surp	battle	miss	miss

Apply all applicable Common Modifiers...

Continuación del ejemplo

CL 1/0 Leipzig m

-2/na CONVOY vs

CA 1/0 Southampton f

CA 1/0 Liverpool f

CA 1/0 Devonshire f

Esta es la situación después del lapso de tiempo.

Búsqueda de una Task Force enemiga. *Esta acción representa a los barcos, o más probablemente, a los aviones de los barcos, rastreando el océano en busca de la Task Force enemiga.*

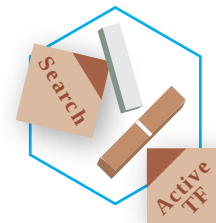
¿Qué hace esta acción?

Permite al jugador activo acortar la trayectoria de un enemigo y quizás hacer contacto con él. 

Designa las TFs activa y objetivo.

¿Cómo inicio una acción de búsqueda naval?

El jugador activo designa una de sus Task Forces para ser la TF activa (no puede tener un convoy), y luego designa una Task Force enemiga en el mismo hexágono para ser la TF objetivo. Haz las designaciones colocando el marcador de búsqueda en el hex compartido, y usa el marcador de TF activa para aclarar qué TF es la activa.



El objetivo debe ser un segmento de trayectoria.

¿Puede la TF objetivo ser una estación?

No, el jugador activo sólo puede designar una trayectoria enemiga como TF objetivo. El objetivo debe tener un segmento de trayectoria en el hexágono de la TF activa. *El objetivo de la acción de búsqueda naval es transformar una trayectoria enemiga en una estación; si el objetivo ya es una estación, puedes realizar una acción de enfrentamiento para desencadenar una batalla.*



Designar fuerzas de coordinación y apoyo aéreo.

¿La búsqueda naval puede implicar a otras fuerzas?

Sí, puede. El jugador activo puede designar una fuerza de coordinación, ya sea una Task Force o una fuerza furtiva (U-Boat, Submarino o Minas)

47. El jugador activo también puede designar una fuerza de apoyo aéreo **45**. Entonces, el jugador inactivo (u "objetivo") también puede designar una fuerza de coordinación y una fuerza de apoyo aéreo.



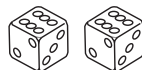
¿Interrupción? **22**

¿Qué pasa si una o más de las Task Forces designadas por el jugador activo tiene un marcador Intel?

Un marcador Intel permite al jugador inactivo detener la búsqueda naval y llevar a cabo una interrupción: tira 2d6, y encuentra el resultado bajo la columna correspondiente al número total de marcadores Intel adjuntos a las Task Forces designadas por el jugador activo. La tabla de interrupción está impresa en el tablero. Si la interrupción no cancela la búsqueda naval, procede con la acción.



Procedimiento de búsqueda naval.



¿Como se resuelve una búsqueda naval?

Calcula el **total de la trayectoria** **17**, y tira 2d6. Aplica los **modificadores comunes** (ayuda al jugador y **45**). Encuentra el resultado en la **tabla de búsqueda naval** impresa en el tablero de juego. Los resultados se explican en la ayuda al jugador y en la sección de resultados comunes de este libro de reglas, a partir de la página **49**. Después de aplicar el resultado, cada TF designado realiza un **lapso de tiempo** **19** EXCEPTO la TF objetivo. Finalmente, el jugador inactivo puede realizar un intento de **recuperar la iniciativa** **8I** **26**.

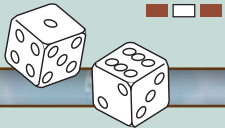
¿Escaramuza? **55**

¿Qué ocurre si el resultado es "escaramuza" y se desencadena una batalla?

La TF activa y la TF objetivo resuelven una **batalla** **55**, y luego los jugadores **Vie por la iniciativa** **26**. Al jugador inactivo no se le permite un intento de ganar la iniciativa. Las TFs de apoyo aéreo y de coordinación no participan en la batalla. En su lugar, realizan un **lapso de tiempo** **19**.

1 El jugador alemán activa una TF para realizar una búsqueda naval. La TF activa tiene **3** segmentos de trayectoria, y la TF objetivo tiene **7** segmentos: **10** en total (es el número base, pero sin deducciones, es también el **total de la trayectoria 17**).

2 El jugador activo saca un **7**, y no hay modificadores en este ejemplo, así que el resultado es



El segmento de trayectoria se elimina de la trayectoria de la TF objetivo, creando un agujero en ella.

CL 1/0
Leipzig m

Naval Search				
dice (2d6)	Trajectory Total			
	0-4	5-9	10-15	16+
4 or less	miss	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss
12	miss	miss	miss	miss
13+	miss	miss	miss	miss

Apply all applicable Common Modifiers...

Continuación del ejemplo

3 El jugador activo elige eliminar los segmentos de la TF objetivo al este del agujero, dejando sólo dos segmentos de trayectoria en la TF objetivo.

4 La TF activa realiza un **lapso de tiempo**, eliminando todos sus segmentos de trayectoria

La estación de la TF activa puede colocarse en **cualquiera** de los hexes que fueron ocupados por sus segmentos de trayectoria

5 Por último, el jugador inactivo puede realizar un intento para tomar la iniciativa **SI**

Pasar la iniciativa a tu oponente.

¿Qué hace esta acción?

Permite al jugador activo acortar la trayectoria de una de sus Task Forces (Time Lapse).

Designar la TF activa.

¿Cómo se inicia una acción de pasar?

El jugador activo declara "pasar". También debe designar una de las trayectorias de su Task Force para realizar **Time Lapse** 19.

La iniciativa cambia de manos.

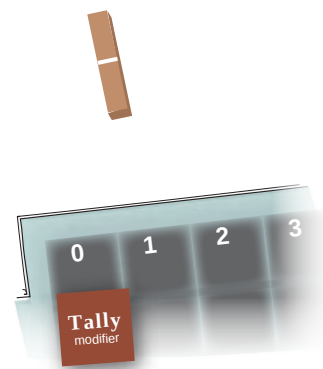
¿Qué ocurre en una acción de pasar?

Después de realizar el lapso de tiempo, el jugador inactivo es ahora el jugador activo. Coloca el marcador Tally modifier en el registro de iniciativa a cero 26, y entonces el nuevo jugador activo hace un chequeo meteorológico 25

Lapso de tiempo 19.

¿Cuándo ocurre el lapso de tiempo?

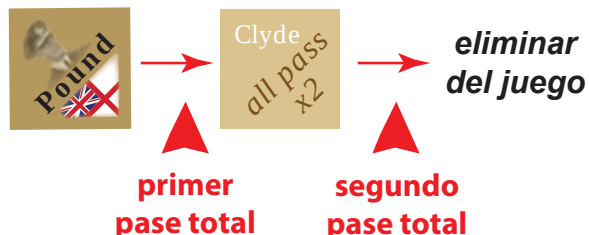
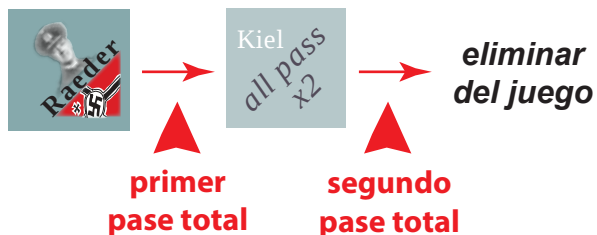
El momento es importante: si la trayectoria designada se reduce a una estación, y esa estación está en un hexágono de puerto amigo, no puede ser desplazada inmediatamente a la casilla de puerto 8. ¿Por qué? El lapso de tiempo termina la acción de pasar y la iniciativa ha cambiado al otro jugador.



Pase total.

¿Cómo realizo una acción de pase total?

Si el jugador activo declara una acción de pase, y tiene a **Raeder** o **Pound** en juego (líderes), y todavía tiene que realizar sus dos acciones de pase total permitidas, el jugador activo puede "mejorar" la acción de pase a una acción de pase total. Anota esta elección dando la vuelta al líder (como recordatorio de que el pase total se ha usado una vez), y si ya se ha dado la vuelta, retira el líder. A continuación, el jugador activo debe realizar la acción de **lapso de tiempo** 19 con **cada una** de sus trayectorias, haciéndolo de una en una.



¿Por qué pasar? Entregar la iniciativa puede ser un buen movimiento, en ocasiones. Puede ser útil cuando no tienes un gran movimiento en este momento o quieres que tu oponente ponga más trayectorias o extienda una de ellas. Esta acción también permite un **pase total**, si tienes el líder adecuado en juego, lo que puede ser bastante útil cuando tienes varias Task Forces que realmente necesitan trayectorias más cortas.

Ejemplo uno (lapso de tiempo)

El jugador activo (británico) declara una acción de pasar, seleccionando esta TF.

El barco más lento de la TF es **rápido**, por lo que se eliminan 4 segmentos de trayectoria.

Se podrían eliminar estos 4 segmentos...

...o estos 4.

CA 1/0 Southampton f

CA 1/0 Liverpool f

CA 1/0 Devonshire f **Fast TF**

velocidad

muy lenta	2
lenta	2
media	3
rapida	4

Intel Limit

1

1

2

2

Si se elimina un marcador Intel, no se pueden eliminar más segmentos que su límite.

Ejemplo dos (límite Intel)

En este ejemplo, la TF tiene dos marcadores Intel adjuntos. El jugador activo (británico) elige eliminar uno de los segmentos con un marcador Intel adjunto, eliminando así también el marcador Intel.

Dado que se está eliminando un marcador Intel, se activa el límite de Intel **20**. Sólo se pueden eliminar un total de 2 segmentos de trayectoria en este lapso de tiempo. El jugador activo selecciona este segmento para que sea el segundo.

CA 1/0 Kent f

CL 0/-1 Galatea f

CL 1/0 Montcalm f **TF rapida**

INTEL

Reorganizar una Task Force.

¿Qué hace esta acción?

Permite al jugador activo dividir o fusionar Task Forces, y poner en juego refuerzos.

Dividir, unir y reforzar.

¿Qué puedo hacer cuando declaro una acción de reorganizar?

Muchas cosas. El jugador activo puede dividir una o más Task Forces, fusionar dos o más Task Forces e intentar obtener refuerzos. Puede hacer múltiples divisiones y/o fusiones, y hacer múltiples intentos de refuerzo.

Dividir una Task Force.

¿Como se divide una Task Forces?

Una **estación** de una Task Force puede dividirse. El jugador activo indica qué estación se está dividiendo, y entonces transfiere una o más naves de la casilla de la Task Force designada en el Display de Task Force a la casilla de una Task Force recién creada. Si todas las Task Forces ya están en juego, la división está prohibida.



**Solo
estaciones**



Marcador de contacto y maniobras evasivas: Si la Task Force que se divide tiene un marcador de contacto, el jugador activo debe decidir si lo mantiene o lo transfiere a la Task Force recién creada (la división NO genera nuevos marcadores). Si tiene un marcador de maniobras evasivas, el jugador también debe asignarlo a una u otra Task Force.

Unir Task Forces.

¿Cómo unir Task Forces?

Dos estaciones de Task Force (no trayectorias), en el mismo hexágono, pueden combinarse para convertirse en una Task Force. El jugador activo selecciona una de las dos para mantenerla, eliminando la otra estación, y luego transfiere sus naves a la casilla de la Task Force que se mantiene en el Display de Task Force. La estación de la Task Force eliminada y sus segmentos de trayectoria pueden ser reutilizados cuando se forme una nueva Task Force más tarde, ya sea realizando una división o un intento exitoso de refuerzo (esto puede hacerse en la misma acción de reorganización).



**Solo
estaciones**



Marcador de contacto y maniobras evasivas: Si uno o las dos Task Forces que se unen tienen un marcador de contacto, adjunta el marcador a la Task Force que se mantiene. Si ambos tenían marcadores de contacto, retira uno y conserva otro (lo mismo ocurre con los marcadores de maniobras evasivas; una Task Force sólo puede tener un marcador de maniobras evasivas).

Intento de refuerzo.

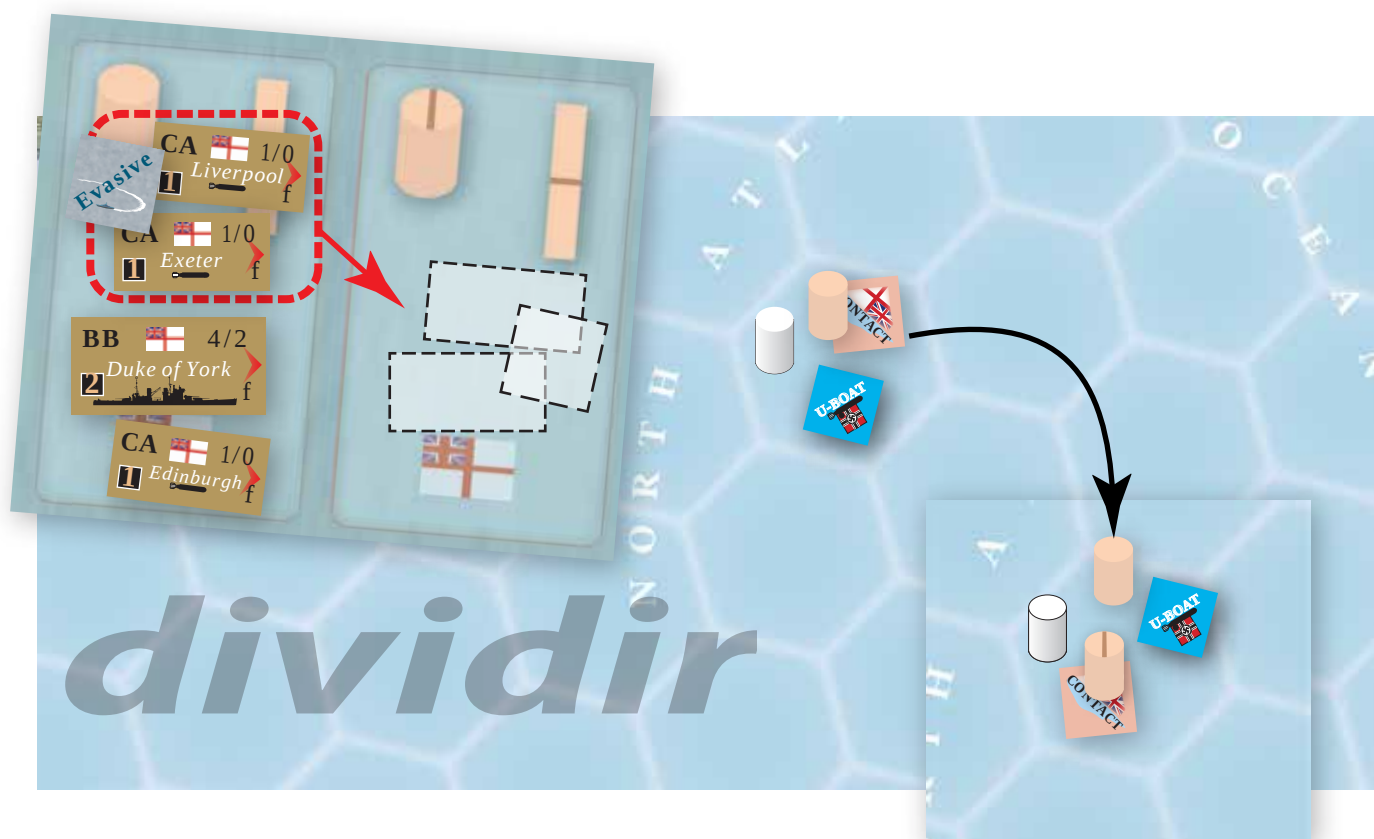
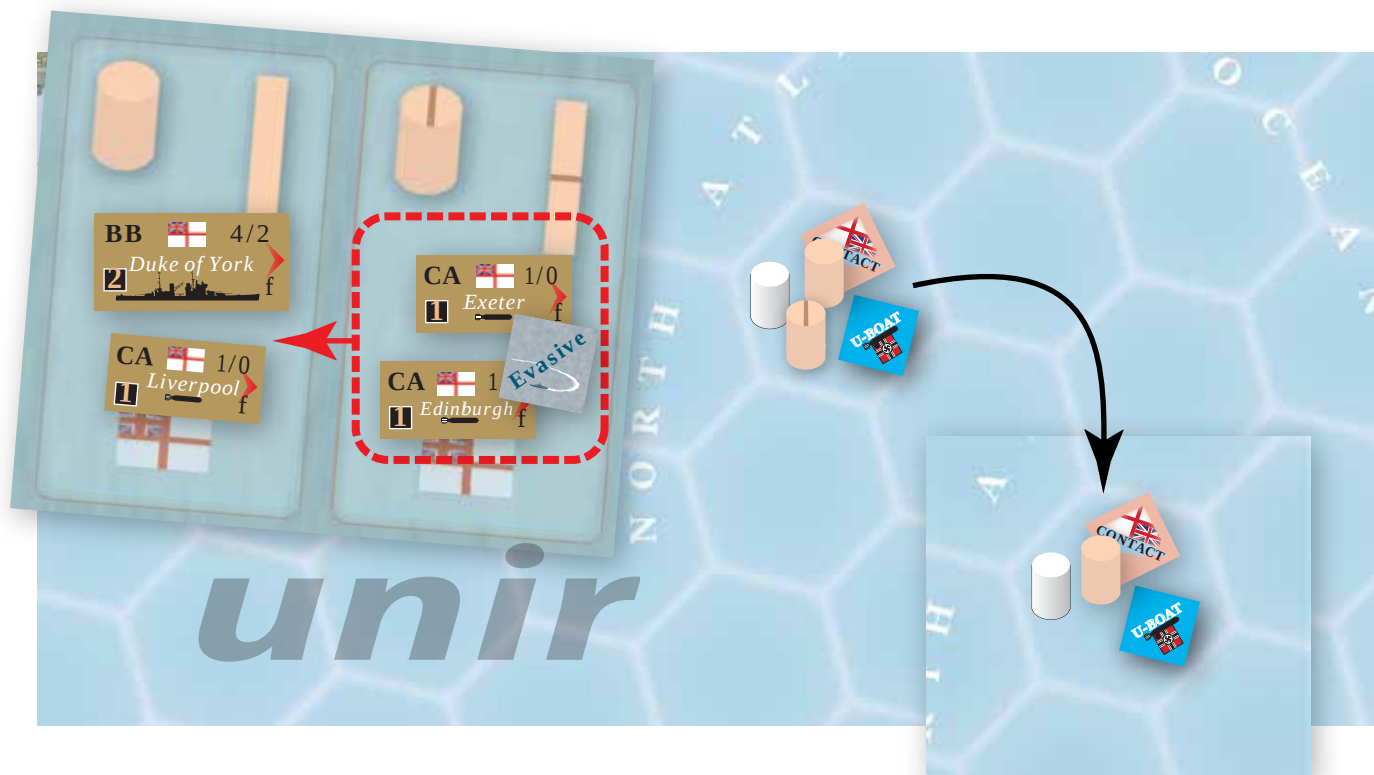
¿Cómo puedo poner en juego los refuerzos?

Las instrucciones del escenario y de la operación indican qué naves están disponibles como "refuerzos", entrando en juego sólo después de que comience la secuencia de acción. El jugador activo puede seleccionar un grupo de refuerzo y declarar un intento de refuerzo: tira 2d6, y si la suma de los números sacados es **7** o más, el intento tiene éxito y tus buques entran en juego. **Colócalas en una nueva Task Force en el puerto del grupo de refuerzo, o transfírelas a una Task Force ya existente en el puerto.** La Task Force debe ser una estación, no una trayectoria. Si no hay estaciones de Task Force en el puerto, y no hay Task Forces disponibles sin usar, el intento de refuerzo está prohibido. Si el intento de refuerzo **falló** (porque la suma de los números sacados fue un **6** o menos), la Task Force de un jugador activo realiza un **lapso de tiempo 19**, y la iniciativa se transfiere inmediatamente al jugador inactivo.

Grupo de refuerzo alemán A



**Solo
estación**



Localizar una Task Force enemiga.

¿Qué hace esta acción?

Permite al jugador activo transformar una trayectoria enemiga en una estación de Task Force. La trayectoria objetivo debe tener un marcador Intel adjunto.

Selecciona una TF objetivo con un marcador Intel adjunto.

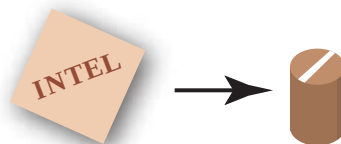
¿Cómo se inicia una acción de señalización?

El jugador activo selecciona una trayectoria de una Task Force enemiga. Uno o más de sus segmentos deben tener marcadores Intel adjuntos (sólo es necesario un marcador Intel). El jugador activo selecciona uno de esos marcadores (su hexágono es ahora el "hexágono objetivo"). El jugador activo NO está obligado a tener una fuerza furtiva o Task Force en el hexágono objetivo.

Sustituye el marcador Intel por la estación.

¿Qué ocurre si el objetivo tiene varios marcadores Intel?

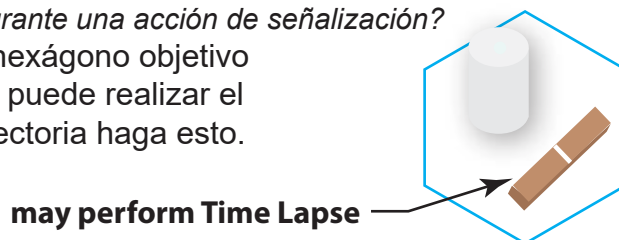
Selecciona un marcador Intel y sustitúyelo por la estación de la Task Force. A continuación, elimina todos los demás marcadores Intel y los segmentos pertenecientes a la trayectoria del objetivo.



Una TF activa realiza un lapso de tiempo.

¿Puede una Task Force realizar un lapso de tiempo durante una acción de señalización?

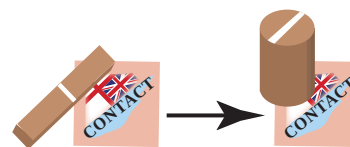
Sí. Si el jugador activo tiene una trayectoria en el hexágono objetivo (es decir, donde está la estación recién colocada), puede realizar el lapso de tiempo **19**. Sólo se permite que una trayectoria haga esto.



Marcadores de contacto.

¿Qué ocurre si la trayectoria objetivo tiene un marcador de contacto (o dos o tres...)?

Si el segmento de la trayectoria objetivo tiene un marcador de contacto adjunto, ese marcador se transfiere automáticamente a la estación recién colocada. Los marcadores de contacto adjuntos a segmentos en otros hexágonos se eliminan.



Aprovecha la oportunidad de la iniciativa.

¿Qué sucede al final de la acción de señalización?

El jugador inactivo tiene una oportunidad de tomar la iniciativa **SI** **26**.

Señalización (nota histórica)

¿Qué representa una acción de señalización?

La característica clave de la acción de señalización es la decisión del jugador de realizar la acción. Esto representa una información sobre la que se actúa, y esa "información" se plasma en el marcador Intel. Una acción de señalización aclara momentáneamente el panorama, confirmando la ubicación en el tiempo y el espacio, pero ¿cuánto tiempo seguirá siendo válida esa información? La oportunidad de aprovechar la iniciativa puede "envejecer" esa información. Si se deja pasar la oportunidad, la alternativa de maniobras evasivas supone la búsqueda extra necesaria para confirmar la información que ha dado el chivatazo al enemigo.



Continúa el ejemplo



Activa una fuerza furtiva.*What does this Action do?*

Permite al jugador activo realizar un **reconocimiento** o un **ataque** (pero no ambos en la misma acción). Después de realizar la acción, los jugadores **Vie para la iniciativa**  **26**.

Reconocimiento: activar una fuerza de submarinos o U-Boat.*¿Qué hace esta acción?*

Si el jugador activo declara "reconocimiento", debe designar una de sus fuerzas de submarinos o de U-Boat. Esa fuerza debe entonces moverse a un hexágono del mapa. No hay ninguna diferencia en cuanto a dónde se encuentra la fuerza furtiva en el momento en que se anuncia la acción de reconocimiento.

**Restricción de movimiento.***¿Puede la fuerza furtiva mover a cualquier lugar?*

No, no puede colocarse en un hexágono con una base aérea enemiga o un hexágono de puerto enemigo. Puede colocarse en un hexágono con una Task Force enemiga que contenga un CV. Al jugador alemán se le permite una EXCEPCIÓN: si el líder **Prien** está unido a una fuerza de submarinos, esa fuerza puede colocarse en cualquier hexágono. Retira a Prien después de la acción de reconocimiento (el U-Boat puede permanecer allí indefinidamente, y en una acción posterior, realizar un ataque furtivo en ese hexágono).



Prien
ignora la restricción

El reconocimiento genera Intel *Además de mover una fuerza furtiva a una nueva localización, ¿qué más hace el reconocimiento?*

Cuando el jugador activo coloca una fuerza furtiva en un hexágono con una Task Force enemiga, ya sea una estación o un segmento de trayectoria, adjunta un marcador Intel a la **trayectoria** en ese hexágono. Haz esto para cada Task Force enemiga que tenga un segmento en el hexágono.

**Procedimiento de ataque: activar las minas o las fuerzas de submarinos o U-Boat.***¿Qué es un "ataque furtivo"?*

Si el jugador activo declara un "ataque furtivo", debe designar una de sus fuerzas furtivas. Esa fuerza debe entonces hacer un ataque a una Task Force enemiga en su hex (la fuerza furtiva es entonces eliminada del juego). El jugador activo puede designar una fuerza o TF coordinadora, y una fuerza o TF de apoyo aéreo, seguido por el jugador inactivo. Calcula la **trayectoria total**  (la fuerza furtiva tiene una trayectoria de cero, pero la CTF o TF de apoyo aéreo puede ser mayor). Tira 2d6 y usa la **tabla de ataque furtivo** para resolver el ataque (impresa en el lado del jugador alemán del tablero de juego así como en la ayuda al jugador). Aplica los **modificadores comunes** aplicables, así como otros modificadores (ver abajo). Los resultados están impresos en la ayuda al jugador y se explican en la sección de **resultados comunes** de este libro de reglas . Por último, antes de **luchar por la iniciativa**, todas las trayectorias de las Task Force designadas, excepto la TF objetivo, realizan un **lapso de tiempo** .



RESTRICCIÓN DE ATAQUE: Sólo se puede atacar a una estación de una Task Force o una trayectoria enemiga si el segmento objetivo tiene un marcador de contacto o Intel. La estación o el segmento de trayectoria debe estar en el hex de la fuerza furtiva (el "hex objetivo").



ZONA U-BOAT: Cuando el objetivo está en una zona de U-Boat, los ataques ganan un modificador positivo. Minas o una fuerza de submarinos pueden usar este modificador, no sólo una fuerza de U-Boat.

CONVOY DISPERSO: Un ataque alemán dirigido a un convoy disperso gana un modificador positivo (impreso en la tabla de ataque sigiloso).



Ejemplo uno

reconocimiento

1 El jugador activo (alemán) declara una acción furtiva: **reconocimiento**.

2 Movemos el marcador de U-Boat de la Caja de U-Boat a un hexágono del mapa de operaciones. Allí hay un segmento de trayectoria de la Task Force enemiga en ese hex.



-2/na
CONVOY
VS

3 Ahora se debe anexar un marcador Intel al segmento de trayectoria en el hex de reconocimiento.

Finalmente, los jugadores tiran un dado para la iniciativa. **VforI**

Ejemplo dos

ataque

1 El jugador activo (alemán) declara una acción furtiva: **Ataque**.

2 El jugador activo elige usar la trayectoria de la Task Force para la coordinación: modificador **+2**.

3 La TF objetivo tiene una trayectoria de 5 segmentos. La TF coordinadora tiene 2 segmentos y se suman: **7** segmentos de trayectoria en total (Total de la Trayectoria).

4 El jugador activo saca un dado de 10, modificado a un **12**. El resultado es **miss**

El marcador "U-Boat" se retira y la TF alemana realiza un **lapso de tiempo**.

5 Finalmente, los jugadores tiran un dado para la iniciativa. **VforI**

despues

dice (2d6)		Trajectory Total				
		0	1	2-3	4-6	7+
7 or less	miss	miss	miss	miss	miss	miss
8-9	vs	miss	miss	miss	miss	miss
10-11	s	miss	miss	miss	miss	miss
12	s	s	s	miss	s	s
13	s	s	s	s	s	s
14+	s	s	s	s	s	s

Target may not be a Trajectory unless it has an Intel or Contact marker.

Trazar un rumbo en el mapa de operaciones.

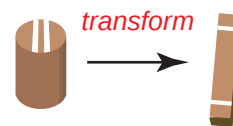
¿Qué hace esta acción?

Permite al jugador activo crear o ampliar una trayectoria de un grupo de trabajo existente.

Crear una nueva trayectoria.

¿Cómo se crea una nueva trayectoria?

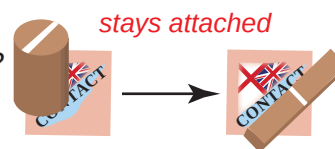
El jugador activo selecciona una estación de una Task Force en el mapa y la sustituye por un segmento de trayectoria. Si la estación está en una casilla de puerto, muévela al hexágono de puerto en el mapa de operaciones y luego cámbiala por el segmento de trayectoria (no pongas un segmento de trayectoria en una casilla de puerto **8**).



Marcador de contacto. **23**

¿Qué ocurre si convierto una estación y ésta tiene un marcador de contacto?

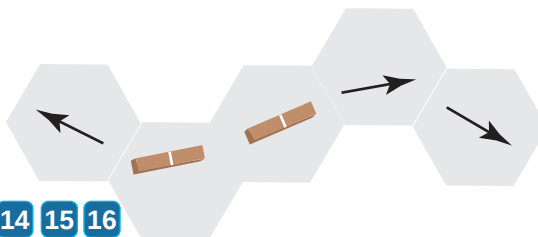
Transfiere la vinculación del marcador de contacto al segmento de trayectoria. Es decir, anexa el marcador al segmento recién colocado.



Ampliar una trayectoria.

¿Cómo se amplía una trayectoria?

El jugador activo selecciona una trayectoria de la Task Force y añade segmentos a la misma. Se pueden añadir nuevos segmentos a cualquiera de los extremos de la trayectoria o a ambos.



15 segmentos y dos extremos como máximo. **14 15 16**

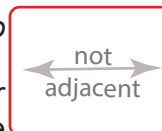
¿Hasta dónde puedo ampliar una trayectoria?

Una trayectoria puede tener quince segmentos, un segmento por hexágono. No se permiten agujeros ni ramificaciones; una trayectoria sólo puede tener dos extremos.

Sólo adyacente.

¿Puedo ampliar una trayectoria a través de un lado de hexágono "no adyacente"?

No, una trayectoria sólo puede conectar hexágonos adyacentes, no los que están a caballo de la flecha "no adyacente"



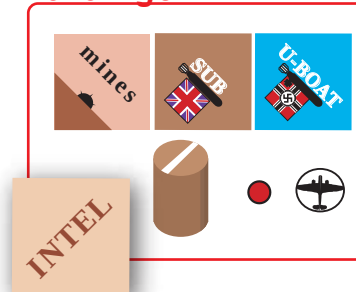
Activación de Intel

¿Puedo poner un segmento de trayectoria en un hex que contenga una fuerza enemiga?

Sí, una estación puede ser convertida en un hex con un puerto, base aérea o Task Force enemiga, y una trayectoria puede ser extendida a ese hex. Sin embargo, si un segmento de trayectoria se coloca en un hex que contenga una estación, puerto, base aérea o fuerza enemiga furtiva (submarino, U-Boat o minas), **coloca un marcador Intel a ese segmento** **21**. Un segmento TF con un CV no es una base aérea.

KW canal **4**

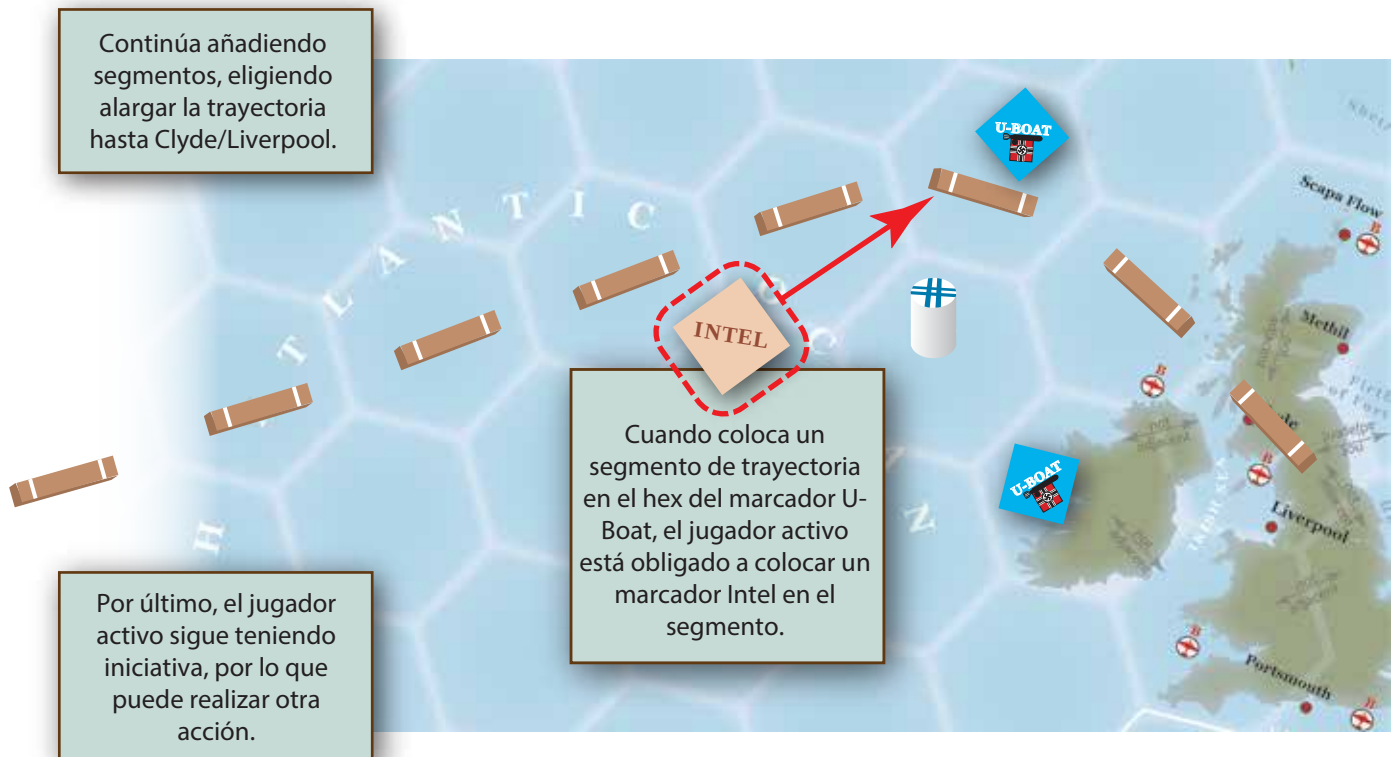
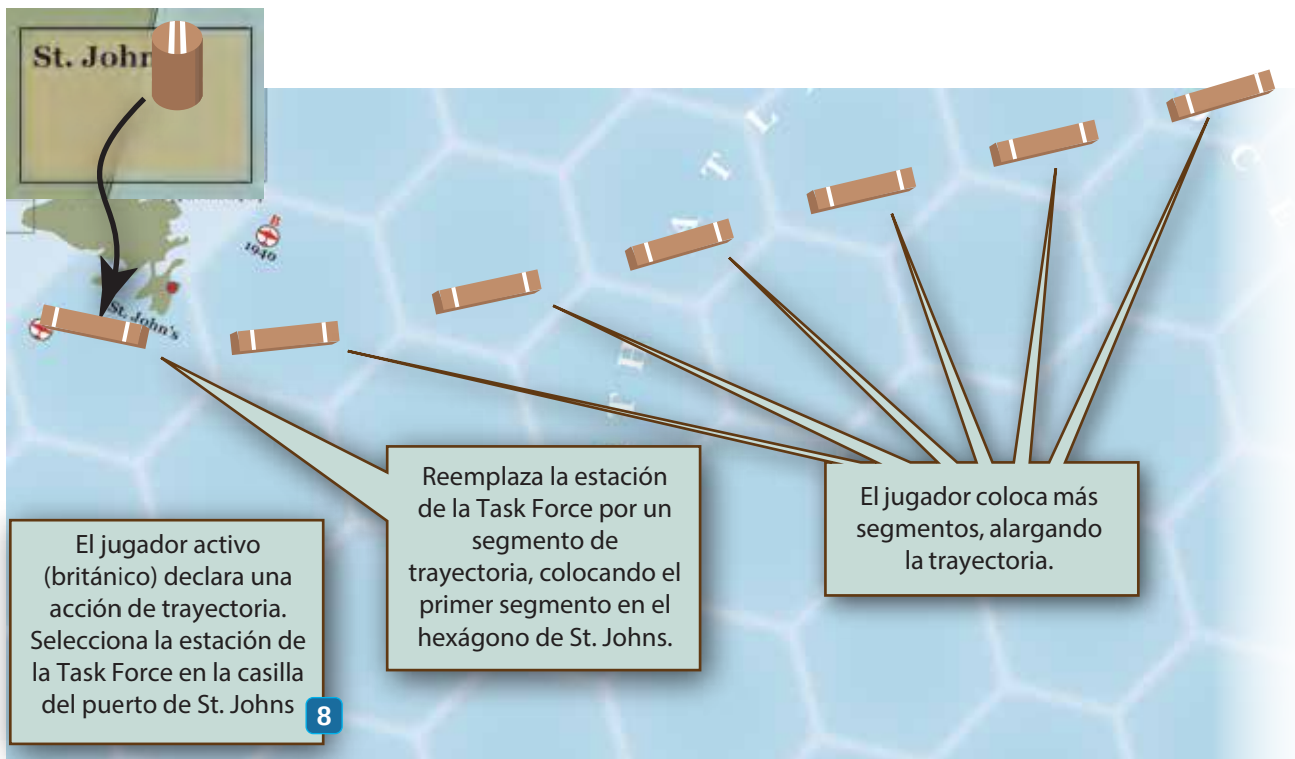
enemigo



Mantener la iniciativa.

¿Qué ocurre después de la acción de trayectoria?

El jugador activo mantiene la iniciativa. Eso significa que puede realizar múltiples acciones de trayectoria, una tras otra, activando la misma o diferentes Task Forces. O puede realizar una acción completamente diferente.



Algunos modificadores se aplican a varias acciones.

¿Qué son los modificadores comunes?

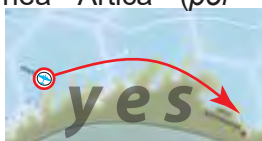
Un "modificador" añade o resta a la suma de los dados lanzados. Cuatro modificadores se aplican a varias acciones en Atlantic Chase, por lo que se denominan "comunes", agrupados para facilitar su recuerdo. Se explican en esta sección de las reglas, y en la ayuda al jugador.

Los cuatro modificadores son:

Apoyo aéreo 45, Contacto 46, Maniobras evasivas 46, and Coordinación 47.

Apoyo aéreo

- **PUNTO DE LANZAMIENTO:** Al igual que un ataque aéreo, al solicitar apoyo aéreo debes designar un origen, llamado punto de lanzamiento. El apoyo aéreo puede proceder de una base aérea amiga o de una TF con un portaaviones (CV) no dañado. Durante una acción, a cada jugador se le permite sólo un origen. El origen de un ataque aéreo debe ser el mismo que el origen del apoyo aéreo. Si es necesario para una mayor claridad, utiliza el marcador de lanzamiento para indicar el origen.
- **SÓLO CON BUEN TIEMPO:** Este modificador es posible SÓLO con buen tiempo. Si el hex objetivo o el punto de lanzamiento están en la Línea Ártica, entonces ese hex está perpetuamente en mal tiempo, y el apoyo aéreo no puede aplicarse. Sin embargo, el apoyo aéreo puede cruzar un hexágono de la Línea Ártica (*por ejemplo, desde la base aérea alemana de Cabo Norte hasta Murmansk*).



- **ALCANCE:** El valor de este modificador depende de lo lejos que esté el punto de lanzamiento del hex objetivo, medido en hexes. Cuanto más corto sea el alcance (indicado como "proximidad al hex. objetivo" en la tabla de apoyo aéreo), más efectivo será el modificador. Ambos jugadores pueden invocar apoyo aéreo, un modificador positivo para el jugador activo y un modificador negativo para el jugador inactivo.
 - **CV:** Si el apoyo aéreo tiene su origen en una TF con un portaaviones no dañado, y esa TF es una trayectoria, se debe realizar un **lapso de tiempo** al final de la acción. El segmento de trayectoria del punto de lanzamiento no puede ser retirado a menos que sea el último segmento en ser retirado (en cuyo caso la estación de la TF debe ser colocada en el hex del punto de lanzamiento).
- La TF británica tiene un CV, y solicita apoyo aéreo. El punto de lanzamiento está en el hex objetivo, por lo que el modificador es **+3**.
- Las dos TFs de apoyo deben realizar **Time Lapse**.

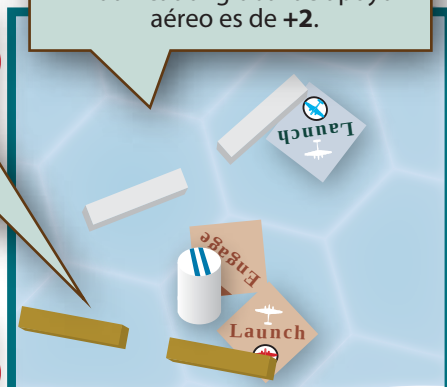
La TF británica tiene un CV, y solicita apoyo aéreo. El punto de lanzamiento está en el hex objetivo, por lo que el modificador es **+3**.

Las dos TFs de apoyo deben realizar **Time Lapse**.

Apoyo aéreo

	jugador activo	jugador objetivo
proximidad al hex objetivo  en el hex	+3 	-2 
 adyacente al hex	+2	-1
 a 2 hexes de distancia	+1	0

- 1** La TF británica intenta una acción de enfrentamiento



Contacto ²³

- **MARCADOR DE CONTACTO:** Este modificador sólo puede ser utilizado por el jugador activo, y sólo si el objetivo es una estación o segmento de trayectoria de una Task Force que tenga un marcador de contacto.



Marcador de contacto

Un marcador en el espacio del objetivo, unido a la TF objetivo, sirve como modificador. El valor del modificador está determinado por la velocidad de la TF objetivo.

La Task Force objetivo es...

very slow	slow	medium or fast
+4	+3	+2

- **VELOCIDAD:** El valor de este modificador depende de la velocidad de la Task Force, como se indica en la ayuda al jugador (y se muestra a la derecha). La velocidad de una Task Force está determinada por su nave más lenta. Cuanto más lenta sea la Task Force objetivo, mayor será el modificador.

La TF objetivo es fast (rapida), por lo que el modificador es +2.



Maniobras evasivas ²⁹

- **MARCADOR DE MANIOBRAS EVASIVAS:** Este modificador sólo puede ser utilizado por el jugador inactivo, y sólo si su Task Force tiene un marcador de maniobras evasivas. Para obtener el modificador, el jugador inactivo debe gastar el marcador (es decir, debe retirarlo de la Task Force).



Weather Check (1d6)		
Weather is →	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6

GOOD

W
Bad

Acción de enfrentamiento y el tiempo es malo.

- **CLIMA:** El valor de este modificador depende del clima. Si hace buen tiempo, el modificador es -1, y si hace mal tiempo es -2.

- **INICIATIVA:** El valor de este modificador se invierte cuando se utiliza para un intento de tomar la iniciativa o cuando se lucha por ella. Si hay buen tiempo, el modificador es +1, y si hace mal tiempo es +2. Esto se indica en las tablas de ayuda al jugador.

La TF objetivo tiene un marcador de maniobras evasivas, y el jugador elige gastarlo. El modificador es -2.



Coordinación

- **AMBOS JUGADORES:** Cualquiera de los jugadores o ambos pueden hacer uso del beneficio de la coordinación. El jugador activo hace esta elección primero, antes de que la haga el jugador inactivo.



- **UNO DE ELLOS:** En cualquier acción, cada jugador puede designar sólo una Task Force como Task Force coordinadora (CTF). Puede ser una estación o una trayectoria. En lugar de una Task Force, un jugador puede designar una fuerza furtiva amiga (U-Boat, minas o submarino) como fuerza coordinadora.

Coordination

	good weather	bad weather
active player	+2	+1
target player	-1	-1

- **HEX OBJETIVO:** La coordinación es posible si la Task Force que coordina o la fuerza coordinadora está en el hexágono objetivo. Si es una trayectoria, al menos uno de sus segmentos debe estar en el hex objetivo.

-  **MARCADOR INTEL:** Si el jugador activo declara la coordinación, y su Task Force de coordinación tiene un marcador Intel, el jugador inactivo debe pausar la acción actual para realizar una **interrupción** 22.

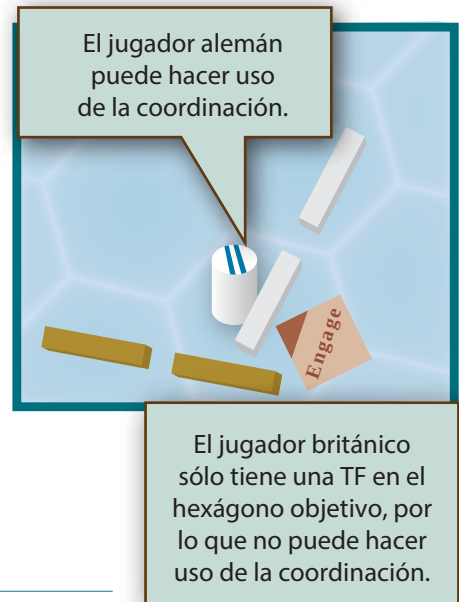
- **CLIMA:** El valor del modificador de coordinación depende del clima. Para el jugador activo, si el tiempo es bueno, el modificador es +2, pero +1 si el tiempo es malo. Para el jugador inactivo, el modificador es -1 independientemente del clima.

- **TOTAL DE LA TRAYECTORIA:** La longitud de una Task Force de coordinación influye en el cálculo de la trayectoria

Total: *Jugador activo:* Si la CTF es más larga que la TF activa, utiliza la longitud de la CTF en lugar de la longitud de la TF activa para determinar el número base. *Jugador objetivo:* Deduce la longitud de la CTF del número base. 17

BATALLA: Las naves de una Task Force coordinadora no participan en la batalla. No las transfieras al panel de batalla. 55

- **LAPSO DE TIEMPO:** Cuando se recurre a la coordinación y la Task Force coordinadora (CTF) es una trayectoria, se realiza un lapso de tiempo al final de la acción. 19



1 El jugador británico declara un ataque aéreo.

3 El jugador británico recurre a la coordinación, declarando a esta la TF coordinadora.

2 El punto de lanzamiento británico es esta base aérea.

Total de la trayectoria

La TF objetivo tiene 2 segmentos de trayectoria, y la TF coordinadora británica tiene 4 segmentos:

$$4 + 2 = 6$$

17

Air Strike			
dice (2d6)	Trajectory segments	active + target	
6 or less	miss	miss	miss
7	miss	miss	miss
8	miss	miss	miss
9	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss
12-13	miss	miss	miss
14+	miss	miss	miss

1 El jugador alemán declara una búsqueda naval. La TF activa es una estación, por lo que su longitud es de cero segmentos.

Total de la trayectoria

La TF objetivo tiene 4 segmentos de trayectoria, y la TF coordinadora alemana tiene 4 segmentos.

El **número base** es:

$$4 + 4 = 8$$

Deduce la longitud de la CTF británica para encontrar el **total de la trayectoria**:

$$8 - 2 = 6$$

17

4 Para el apoyo aéreo, el jugador británico indica que el punto de lanzamiento es esta base aérea.

Naval Search			
dice (2d6)	Trajectory Total		
4 or less	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss

3 El jugador británico recurre a la coordinación, declarando la TF coordinadora.

2 El jugador alemán recurre a la coordinación, declarando que ésta es la TF coordinadora. Tiene más segmentos que la TF activa, por lo que su longitud debe usarse para calcular el número base de la trayectoria total.

Total de la trayectoria **17**

Jugador activo: Si la CTF es más larga que la TF activa, utiliza la longitud de la CTF en lugar de la longitud de la TF activa.

Jugador objetivo: Deduce la longitud de la CTF del número base.

Clos

Acercamiento

- El efecto de este resultado depende de las velocidades de las Task Forces activa y objetivo. Si la Task Force activa es más **rápida**, trata este resultado como BATALLA. Si la Task Force activa es de la misma velocidad o más lenta que el objetivo, trátalo como CONTACTO.



Activa



Target

tratar como una BATALLA

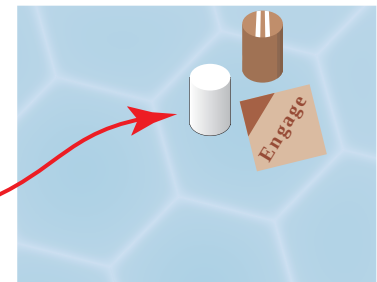


Contacto 23

- Coloca un marcador de contacto en la Task Force objetivo en el hex objetivo. Si el objetivo es una estación de la Task Force, adjúntalo a esa estación. Si es una trayectoria, adjúntalo a su segmento. El marcador permanece fijado hasta que la Task Force deje de estar en ese hex. Si la estación se transforma en un segmento de trayectoria, el marcador de contacto se adjunta al segmento. Si el segmento se transforma en una estación de Task Force, el marcador se une a la estación. Sólo puede haber un marcador de contacto en la misma estación o segmento.



Efecto: El marcador de contacto sirve como modificador común para las acciones de ataque aéreo, combate, búsqueda naval y ataque furtivo. Además, si se adjunta a un segmento de trayectoria, hace que ese segmento sea elegible para un ataque de sigilo (p. 35).



Daño

- TABLERO DE BATALLA:** El barco objetivo resulta dañado. **MAPA DE OPERACIONES:** Un barco de la Task Force objetivo está dañado (a elección del jugador activo). El daño significa que el marcador del barco debe ser volteado de manera que su cara de daño quede hacia arriba. Si ya está dañado, el barco se hunde (se retira del juego; esto puede hacer ganar puntos de victoria al jugador activo). Si el barco es un convoy o un escuadrón DD, no puede ser dañado. En su lugar, un resultado de daño equivale a dos impactos. Si un líder está asignado al nuevo barco dañado, transfíerele a otro barco de la Task Force (si hay alguno; si el barco es hundido el líder puede ser transferido o muerto).

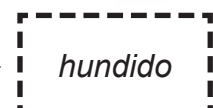
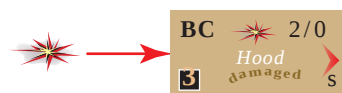
Ejemplos:

YA HA TENIDO UN IMPACTO: Si el resultado se aplica a un barco que actualmente tiene uno o más marcadores de impacto, estos impactos se conservan cuando el barco se voltea a su lado de daño.

¿Convoy o escuadrón DD?

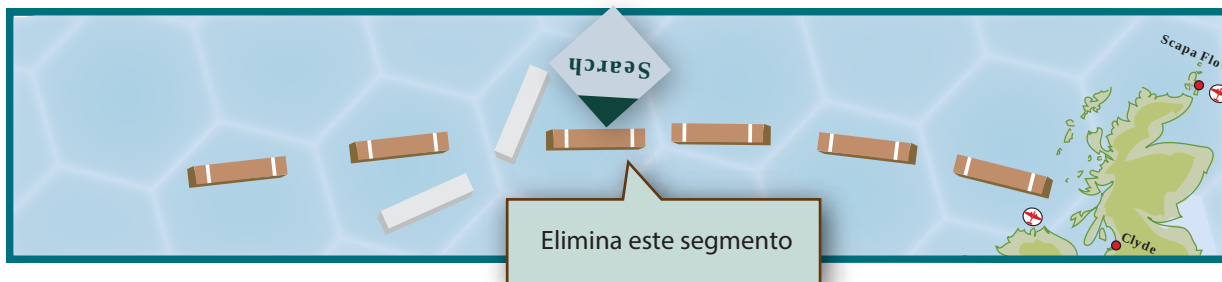


= 2 imp.

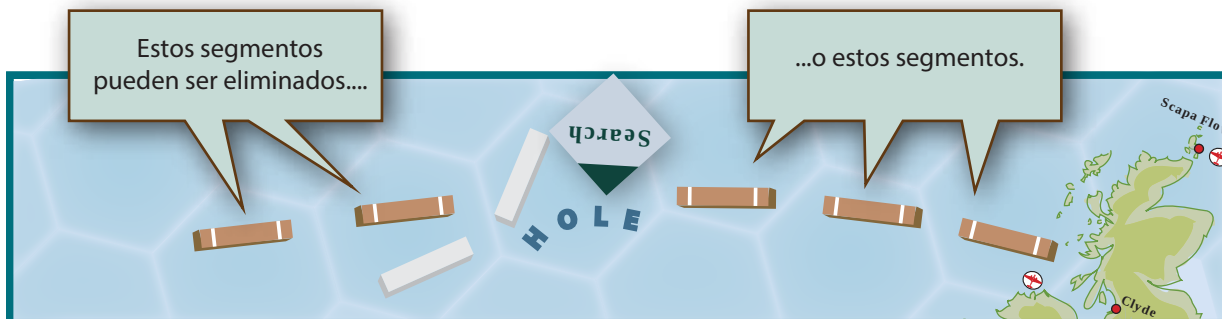


Pronto o tarde

- **ELIMINAR SEGMENTO DEL OBJETIVO:** Primero, elimina el segmento del hexágono objetivo. Si sólo hay un segmento en la trayectoria del objetivo, sustitúyelo por una estación y concede a esa TF un marcador de maniobras evasivas.



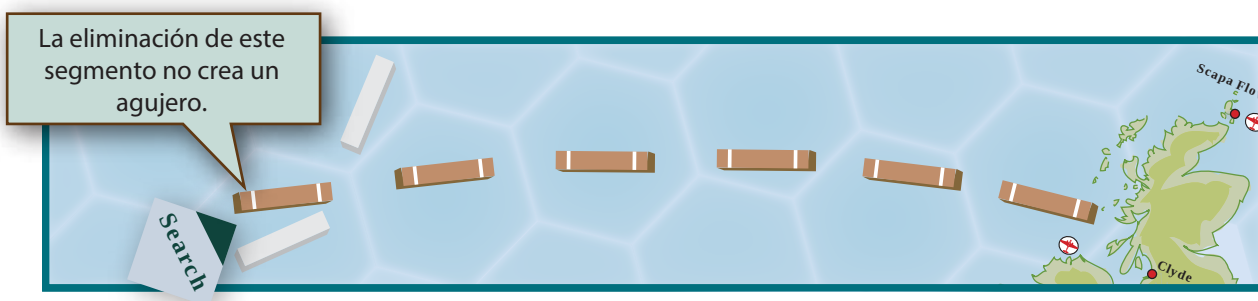
- **¿AGUJERO?** Si esto crea un agujero en la trayectoria, el jugador activo selecciona la línea de segmentos a un lado u otro de ese agujero, y elimina esos segmentos. Esto puede reducir drásticamente la longitud de la trayectoria del objetivo. Un "agujero" significa que hay uno o más segmentos a ambos lados del hexágono donde el segmento fue eliminado.



- **¿QUIÉN ELIGE?** El jugador activo hace la selección. Sin embargo, si la Task Force objetivo tiene un marcador de maniobras evasivas, el jugador inactivo puede gastar el marcador para hacer la selección en su lugar.



- **¿NO HAY AGUJERO?** Si no se crea ningún agujero (porque el segmento eliminado está al final de la trayectoria), la Task Force objetivo gana inmediatamente un marcador de maniobras evasivas (recuerda: una TF sólo puede tener un marcador de maniobras evasivas).



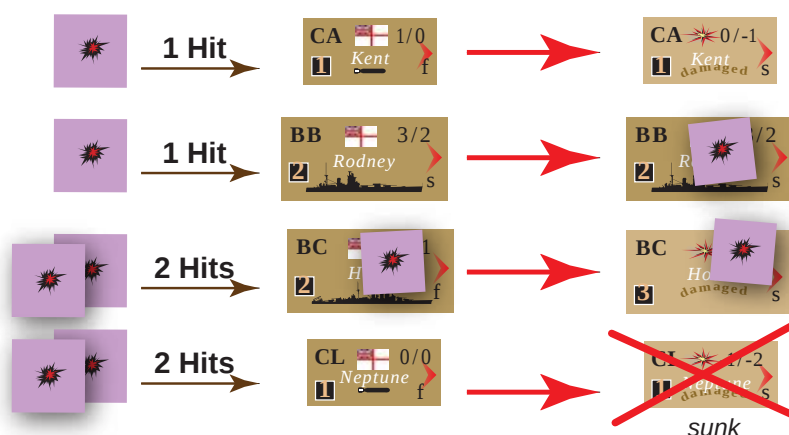
Impacto

- ¿MAPA DE OPERACIONES o TABLERO DE BATALLA? Si este resultado ocurre durante la resolución de la batalla, la nave objetivo es impactada. Durante un ataque aéreo o furtivo, el jugador activo debe elegir un barco de la Task Force objetivo para ser impactado.
- ¿DAÑADO O HUNDIDO? Coloca un marcador de impacto en el barco, y si ahora tiene un número de impactos igual a su número de daño, el barco está ahora dañado (dale la vuelta para que su cara de daño quede hacia arriba). Si ese barco tiene un número de impactos superior a su número de daño, está dañado y el impacto extra se aplica inmediatamente al barco por su lado dañado. Si ya está dañado y el número de impactos es igual o superior a su número de hundimiento, el barco es destruido (se retira del juego).



Marcador de impacto

Ejemplos:



Impacto (objetivo muy lento)

- SÓLO MUY LENTO: Si la velocidad de la Task Force objetivo es MUY LENTA, una nave es impactada. El jugador activo selecciona la nave (debe ser muy lenta). Si la Task Force no está identificada (escenario solitario), identifica sus naves y luego aplica el impacto a una nave muy lenta (si la hay).

Impacto (objetivo lento)

- LENTO o MUY LENTO: Igual que el anterior (Impacto: muy lento), pero si la velocidad de la Task Force objetivo es LENTA o MUY LENTA, un barco es impactado.

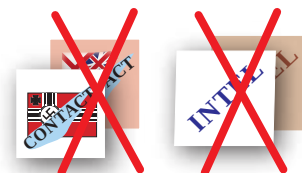
Cambio de iniciativa

IC

- Este resultado puede ser provocado por una interrupción. Cuando se desencadena, la acción interrumpida se cancela y el jugador inactivo gana inmediatamente la iniciativa (recuerda hacer un chequeo de clima 25).

Perder el contacto

- Elimina los marcadores de contacto e Intel de la Task Force objetivo, pero sólo los que están en el hexágono objetivo. Si no hay ninguno, este resultado no tiene efecto.



miss

Fallo

- Sin efecto, a menos que...
- ¿INTEL? Si una o más de las Task Forces del jugador activo designadas en la acción, tiene un marcador Intel, la iniciativa cambia de manos. "Designado" significa: TF activa, TF coordinadora, TF de apoyo aéreo.

**IC**

splash

Agua... 57 59

- SIN IMPACTO: Este resultado se activa por un ataque de artillería o torpedo durante la batalla. Significa que el ataque contra el barco objetivo no ha tenido éxito.

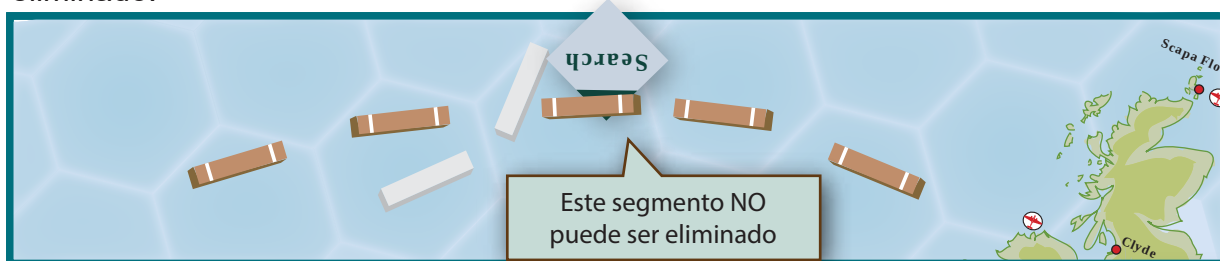
SI**Aprovechar la iniciativa** 26

- INTENTO DE INICIATIVA: El jugador inactivo puede realizar un intento de tomar la iniciativa, tirando dos dados, sumando sus números para obtener un resultado, y añadiendo dos posibles modificadores (el recuento de la iniciativa y/o las maniobras de evasión). Si la suma modificada es 9 o más, el intento tiene éxito y el jugador inactivo tiene ahora la iniciativa (restablece el recuento de la iniciativa a cero, y realiza un chequeo de clima). Si el intento falla, aumenta el recuento de iniciativa en 1.
- NO GRACIAS: El jugador inactivo puede elegir no hacer el intento. Si es así, no aumentes el recuento de la iniciativa en 1. En su lugar, coloca un marcador de maniobras evasivas 24 a una de las Task Forces del jugador inactivo.



Sombras

- DEJAR TRES: Elimina todos los segmentos de la trayectoria del objetivo menos tres.
- DEJAR EL SEGMENTO OBJETIVO: El segmento en el hex objetivo no puede ser eliminado.

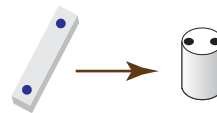


- ¿QUIÉN ELIGE? El jugador activo decide qué segmentos eliminar. Sin embargo, si la Task Force objetivo tiene un marcador de maniobras evasivas, el jugador inactivo puede gastar el marcador para hacer la selección en su lugar.
- ¿TRES O MENOS? Si la trayectoria tiene tres o menos segmentos al principio, no se retira ninguno y la Task Force objetivo gana un marcador de maniobras evasivas 24, si no tiene ya uno (una TF puede tener sólo uno).
- INTENTO DE TOMAR LA INICIATIVA: Finalmente, después de quitar el segmento(s) de trayectoria de la Task Force objetivo, el jugador inactivo puede intentar tomar la iniciativa 26.

**SI**

Avistado

- **AVISTADO:** La Task Force objetivo se transforma inmediatamente en una estación de Task Force. Elimina todos sus segmentos de trayectoria y coloca la estación en el hex objetivo. Si la Task Force objetivo tiene uno o más marcadores Intel, elimínalos.
- **¿MARCADORES DE CONTACTO?** Elimina los marcadores de contacto del objetivo, a menos que uno esté unido a un segmento en el hex objetivo (ese marcador permanece unido a la estación de la Task Force objetivo).



Escaramuza

- **¿BATALLA?** **55** Si la Task Force activa es más rápida que la Task Force objetivo, el jugador activo puede iniciar una batalla limitada. Las naves comienzan en sus respectivas zonas lejanas. Juega una sola ronda de batalla, luego compite por la iniciativa. **VforI**
- **¿CONTACTO?** Si la Task Force activa no es más rápida, o si el jugador activo elige no iniciar una batalla limitada, trata este resultado como CONTACTO **50**.

Slip

- **¿SLIP AWAY?** Este resultado se desencadena por la tabla de interrupción. Cuando se activa, el jugador inactivo tiene una opción: O bien realizar una acción de señales (el jugador inactivo debe seleccionar la Task Force activa o la Task Force de coordinación del jugador activo como objetivo de esta acción de señales inesperada), o bien, adjuntar un marcador de maniobras evasivas a la Task Force objetivo. Después de hacer esta elección, cancela la acción actual. Los jugadores se disputan la iniciativa para reanudar la secuencia de acciones. **VforI**

Solitario: Si el jugador imaginario obtiene un resultado de "S" (Slip), tira un dado

1d6	el no jugador escoge:
1-4	Acción de señales
5-6	Maniobras evasivas

Sorpresa

- **BATALLA:** Se trata como una BATALLA **55**. Sin embargo, si la Task Force activa es **más rápida** que la Task Force objetivo, los barcos del jugador inactivo son desplegados por el jugador activo y además, pueden ser desplegados en cualquier zona, cercana y/o lejana. Los barcos del jugador activo se despliegan en la zona lejana de su lado. Además, los barcos del jugador activo atacan primero en la primera ronda, aplicando los resultados de la artillería antes de que los barcos del jugador inactivo tengan la oportunidad de atacar. Al final de la batalla, los jugadores **VforI** disputan la iniciativa.

Vie for Initiative (Iniciativa) **26**

- Cada jugador tira un único dado y luego compara los números obtenidos. El jugador inactivo añade dos posibles modificadores a su número (el modificador de iniciativa y/o maniobras de evasión). La iniciativa es para el jugador que haya sacado el número más alto. Si hay un empate, el jugador activo mantiene la iniciativa. Si el jugador inactivo gana la iniciativa, pon el recuento de iniciativa a cero (y no olvides hacer un chequeo de clima). Si la iniciativa no cambia de manos, aumenta el recuento de iniciativa en 1.

Secuencia de batalla.

¿Qué sucede durante una ronda de batalla?

Los jugadores realizan disparos simultáneos, seguidos de ataques de torpedo, y luego maniobran sus naves. La ronda suele terminar con un intento de ruptura, que si tiene éxito, puede terminar la batalla.

Ronda de batalla: Secuencia de juego

1. Paso de artillería

los barcos atacan simultáneamente

2. Paso de torpedos

los barcos con capacidad de torpedear en la zona cercana pueden atacar objetivos en las zonas cercana (Close) o próxima (Near)

3. Paso de maniobra

los barcos pueden moverse a una zona adyacente, los barcos más lentos primero

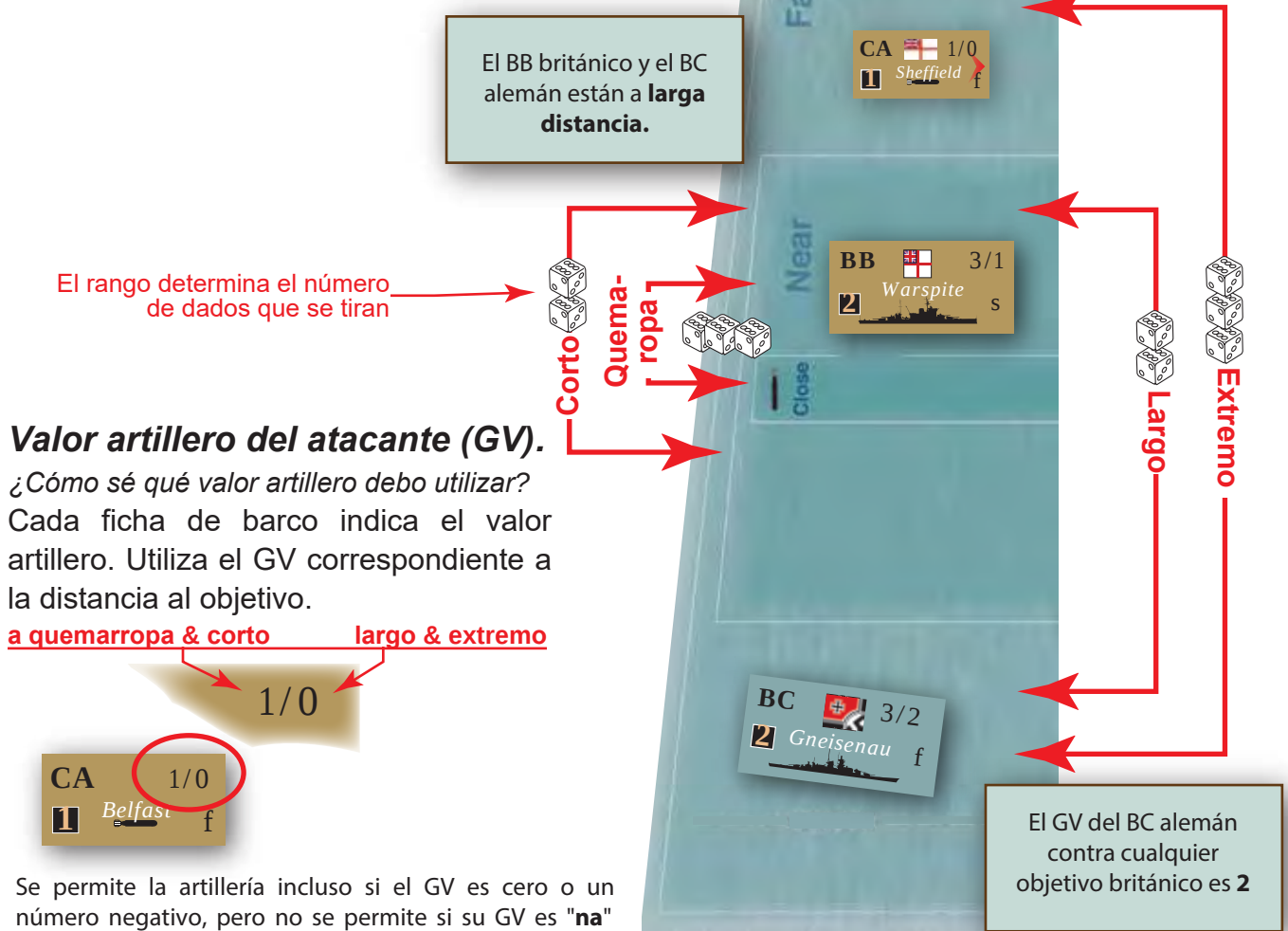
4. Paso de separación

los barcos pueden intentar salir de la batalla

Alcance

¿Qué determina el alcance de la artillería?

El tablero de batalla muestra la proximidad relativa de los barcos enemigos, y esa proximidad, o alcance, influye en el rendimiento de la artillería.



Ataque de artillería.

¿Cómo atacan los barcos?

Durante el paso de artillería, cada barco tiene la oportunidad de atacar una vez. Debe apuntar a un solo barco en el lado enemigo del tablero de batalla o en la zona cercana. Para atacar, se tiran dos o tres dados y se suman dos de los números obtenidos para obtener una suma. Localiza esa suma en la tabla de artillería impresa en el tablero de juego (mostrada aquí). La suma puede ser modificada por una serie de factores, como se indica en la tabla de modificadores.

¿Cuántos dados?

Cuando se ataca a distancia extrema o a quemarropa, se tiran tres dados y se seleccionan dos de los tres números obtenidos. Si es extremo, selecciona los dos números más bajos, y si es a quemarropa, los dos más altos. Cuando se ataca a distancia larga o corta, se tiran dos dados.

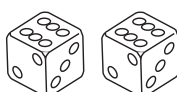
Gunnery Table		modifiers...	
dice (2d6)	result	Gunnery / Torpedo	
8 or less	splash	target is very slow	+2/+2
9-12	✖	target is slow	+1/+1
13+	✖✖	smoke	-1/-
		attacker's gun value	+?/-
point blank range 		short & long ranges 	
extreme range 		high 2 	
		low 2 	

Alcance extremo

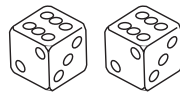


Selecciona los
2 MAS BAJOS

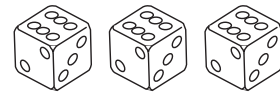
Largo alcance



Corto alcance



A quemarropa



Selecciona los
2 MAS BAJOS

Los barcos atacan simultáneamente, a menos que...

¿Quién ataca primero?

Aplica el efecto de los ataques después de que TODOS los barcos tengan la oportunidad de atacar. **Excepción:** En la primera ronda, cuando la Task Force activa ha conseguido un resultado SORPRESA (y es una TF más rápida) **54**, los barcos de la Task Force activa atacan primero y aplican los resultados sobre sus objetivos antes de que esos barcos objetivo hagan sus ataques.

Humo: ver **60**

Artillería (nota histórica)

¿Fuego ascendente?

Muchos de los grandes buques de la Royal Navy fueron construidos o diseñados originalmente para la Gran Guerra, mientras que casi todos los buques alemanes fueron diseñados y construidos en vísperas de esta nueva guerra. En vísperas de esta nueva guerra, los ajustes británicos incluyeron el aumento del calibre de los cañones y el aumento del grosor del blindaje, para seguir el ritmo de las mejoras en el armamento y la puntería. Y lo que es más importante, el reajuste británico requería aumentar la elevación de sus cañones de gran calibre, lo que permitía que los proyectiles recorrieran un arco mayor. Sin embargo, debido al coste de estos ajustes en una época de austeridad fiscal, no todos los buques británicos habían sido ajustados en 1939. Al comienzo de la guerra, los cañones alemanes de gran calibre tendían a superar el alcance de los adversarios británicos, a pesar de la paridad de calibres.

Resultado del ataque.

Cuáles son los efectos de un ataque?

Dependiendo de la suma modificada en la tabla de artillería, un barco que ataca obtendrá un impacto en su objetivo, dos impactos o no tendrá ningún efecto (Splash).

... Agua (Splash).

¿Cuál es el efecto de Splash?

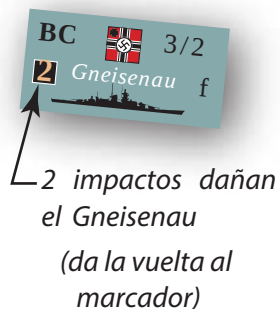
Ninguno. Aunque haya habido algún daño en el objetivo, es demasiado poco para medirlo en este juego. "Splash" se refiere a los penachos de agua vistos por los oficiales de artillería cuando los proyectiles de un barco se acercan a su objetivo.

Impacto y daño.

¿Cuál es el efecto de un impacto?

Lleva la cuenta del número de impactos que sufre una nave usando marcadores de impacto. Si un objetivo sufre un número de impactos igual a su número de defensa, está dañado (retira el marcador de impacto y da la vuelta al barco; los impactos que superen el número de defensa se aplican inmediatamente al lado dañado del barco). Si un barco ya está dañado (es decir, ya está volteado), y sufre impactos iguales al número de defensa en su lado dañado, ese barco resulta hundido. Retirarlo del juego. Si un líder está unido a un barco que se ha hundido, el líder se transfiere inmediatamente a otro barco en el tablero de batalla (si los otros barcos pertenecen al enemigo, el líder muere).

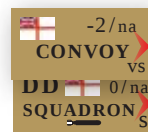
CONVOY & Escuadrón DD: Los convoyes y escuadrones DD nunca son dañados, independientemente de los impactos que sufran. Las instrucciones del escenario pueden indicar un límite de Impactos. Si es así, una vez alcanzado ese límite de Impactos, el convoy o escuadrón DD es destruido (se retira el marcador de barco).



Marcador de impacto
(1 impacto)



Marcador de impacto
(2 impactos)



Artillería: A corta distancia el jugador británico sacó un 6...



...modificado a un 5 por el humo (-1) pero luego incrementado de nuevo a 6 por el valor de la artillería (+1)...

...y el resultado es **Splash**. El objetivo alemán está ileso.

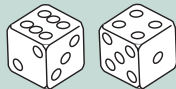
Gunnery Table

dice (2d6)	result
8 or less	splash
9-12	☠
13+	☠☠

modifiers...

Gunnery / Torpedo	
target is very slow	+2/+2
target is slow	+1/+1
smoke	-1/-
attacker's gun value	+?/-

A corto alcance el jugador alemán saca un 10...



...modificado a un 12 debido a su GV (+3) y al humo en la zona del objetivo (-1).

Resultado: el CA británico ☠ sufre un Impacto, lo que significa que ahora está dañado.



Un barco no dañado puede producir humo durante el paso de maniobra.

Capacidad para lanzar torpedos.

¿Qué barcos pueden realizar un ataque con torpedos?

Los barcos impresos con un icono de torpedo pueden realizar un ataque con torpedos durante el paso de torpedos de una ronda de batalla. Cada uno puede atacar sólo una vez durante una partida. Para recordar qué barcos ya han atacado, coloca un marcador de No Torpedo en el barco. **Las naves dañadas nunca pueden torpedear.**

Sin humo.

Un barco que produce humo o está oscurecido por el humo NO puede realizar un ataque con torpedos. Puede ser el objetivo de un ataque con torpedos. Al producir humo asume un rumbo evasivo mientras el barco se esfuerza por eludir el daño.

 icono de capacidad de torpedos



sin capacidad



¿Pueden algunas naves atacar más de una vez?

Sí. Un **escuadrón DD** es un marcador que representa a uno o más buques de clase destructor. En algunos mini-escenarios, se les permite realizar múltiples ataques con torpedos.

Ataque desde la zona cercana.

¿Dónde puede un barco realizar un ataque con torpedos?

Un barco con capacidad para lanzar torpedos sólo puede atacar desde la zona Close. Cuando se usan las reglas de batalla avanzadas, el ataque puede hacerse también desde la zona Near.

Objetivo en la zona Close o Near.

¿Qué barcos pueden ser objetivo de un ataque con torpedo?

Un barco enemigo en la zona Close o Near puede ser el objetivo de un ataque con torpedo.

Ataque con torpedos.

¿Cómo realiza un barco un ataque con torpedos?

Durante el paso de torpedos de la ronda de batalla, los jugadores declaran y realizan simultáneamente sus ataques, si los hay. Un barco atacante a la vez, el jugador propietario declara el objetivo del barco atacante y tira dos dados. Suma los números sacados para hacer una suma y modifica esa suma por los modificadores indicados en la tabla de modificadores. Si la suma modificada es **11** o superior, el objetivo sufre dos impactos.

TORPEDO: El CA británico ataca al BB alemán...

Close

BB

...saca un 10, modificado a un 11... (el objetivo es lento +1)

...y el objetivo sufre dos impactos.

Torpedo Attack

Attack from Close zone.
Targeting Close or Near zone.

(2d6)	10 or less	no effect
	11 or more	

modifiers...

Gunnery / Torpedo

target is very slow	+2/+2
target is slow	+1/+1
smoke	-1 / -
attacker's gun value	+? / -

'-' no se aplica

Cada barco puede moverse, empezando por los más lentos.

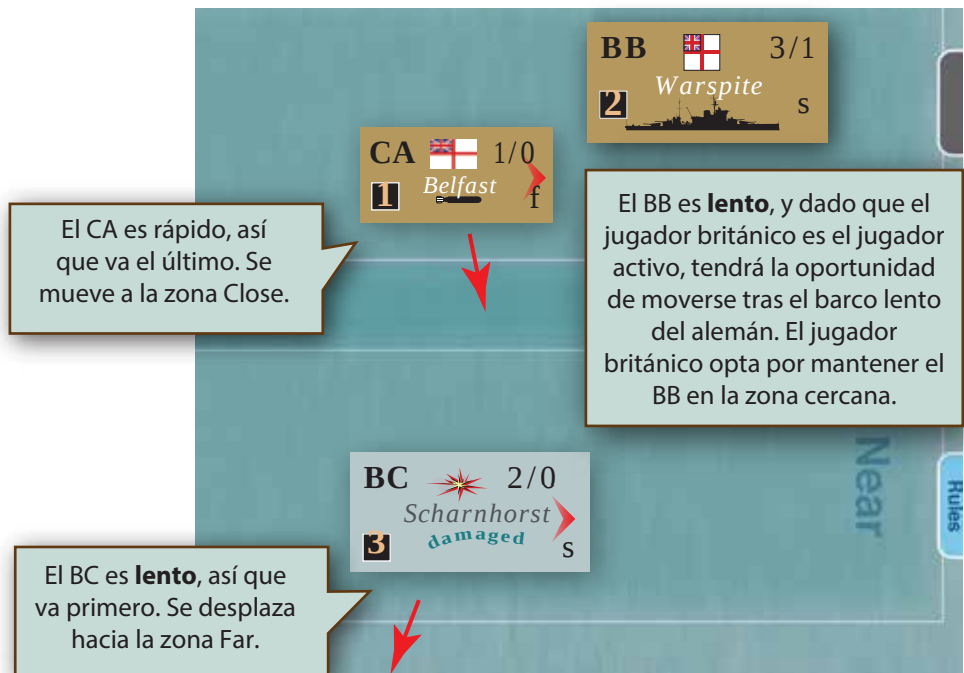
¿Qué ocurre durante la maniobra?

Durante el paso de maniobra, cada barco del tablero de batalla puede mover, y los barcos no dañados también pueden producir humo. **Los jugadores se turnan para mover sus naves, una por una, empezando por la más lenta.** Si ambos jugadores tienen la nave más lenta, el jugador inactivo va primero (no es una ventaja ir primero). Después de que todas las naves del índice de velocidad más lento se hayan movido o hayan tenido la oportunidad de moverse, las siguientes naves más lentas pueden moverse. Continúa este procedimiento hasta que todos los barcos hayan tenido la oportunidad de moverse. En algunos casos, el mismo jugador puede tener la oportunidad de mover dos naves seguidas (porque ambas tienen el mismo índice de velocidad y el oponente no tiene una nave de ese índice en el tablero de batalla).

Puede moverse a una zona adyacente.

¿Hasta dónde puede moverse un barco?

Un barco puede moverse a una zona adyacente. El movimiento es opcional.



Humo.

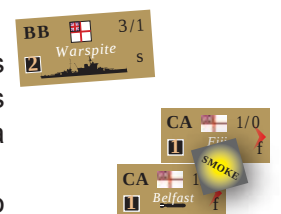
¿Dónde va el marcador de humo?

Excepto los Convoys y los barcos dañados, cada barco puede producir humo durante el paso de maniobra. Un barco puede mover y producir humo, o permanecer donde está y producir humo. Un barco con un marcador de impacto puede producir humo mientras no esté dañado. Coloca el marcador de humo sobre o al lado del marcador de barco que produce el humo. Otras dos naves en la zona pueden ser obstruidas por el humo (organiza los barcos para que esto sea obvio). La ocultación de otras naves no es obligatoria, es una elección del jugador. Una nave puede dejar de producir humo sólo durante el paso de maniobra, aunque esté dañada antes de ese paso.

El humo dificulta los disparos.

El humo oscurece la visibilidad. Un marcador de humo modifica negativamente a los barcos **que apuntan** al enemigo que produce el humo, así como a uno u otros dos barcos también ocultos por el humo. El humo también modifica de forma negativa todos los disparos originados por los barcos oscurecidos por el humo.

El efecto es un modificador de artillería de -1. Un barco que dispara oscurecido por el humo y que apunta a una nave también oscurecida por el humo, obtiene un modificador de -2. El humo no modifica los ataques con torpedos.



dos barcos ocultos por el humo, el BB no está oculto

Romper contacto

Los jugadores pueden terminar la batalla antes de tiempo.

¿Pueden los barcos salir del tablero de batalla?

Durante el paso de rompe contacto, cualquiera de los jugadores puede anunciar que tiene la intención de salir del tablero de batalla. Si ambos jugadores están de acuerdo en hacer esto, la batalla termina inmediatamente. Si sólo un jugador hace este anuncio, el éxito no es automático. Ese jugador debe hacer un intento de ruptura.

Saca un **9** en dos dados...



¿Qué es el intento de romper contacto?

El jugador que intenta romper el contacto tira dos dados, y suma los números obtenidos para obtener un resultado. Añade o resta modificadores a esa suma, si se aplican. Si la suma modificada es **9** o más, la batalla termina inmediatamente. Todos los barcos se retiran.

Modificadores para romper el contacto...

"You"/"Tú" se refiere al jugador que hace el intento:

- +2** si todos tus barcos están en la zona Far
- 1** si tu tienes la nave más lenta (es decir, una de tus naves es más lenta que todas las naves de tu enemigo en el tablero de batalla);
- 1** si 1 uno o más barcos de su oponente están en las zonas Near o Close. Si tu oponente tiene más de una nave en la zona Near o Close, el modificador se queda en -1.

Romper el contacto acaba la batalla.

¿Qué pasa si mi intento de ruptura tiene éxito?

Una huida exitosa significa que todas las naves del jugador salen y la batalla termina. A menos que se juegue un mini escenario, devuélvelos al Display de Task Force.

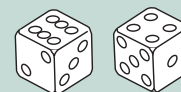
Maniobras evasivas **24** ... romper contacto parcialmente

¿Puedo utilizar un marcador de maniobras evasivas?

Sí, si fallas un intento de Break Away, puedes gastar un marcador de maniobras evasivas unido a la Task Force que lucha. **Un barco en la zona Far** sale pero el resto permanece en el tablero de batalla para continuarla. Coloca el barco que sale de nuevo en la casilla correspondiente del Display de Task Force.



El jugador británico está tratando de romper. Saca un **10**...



...y resta **1** por el CB alemán en la zona Near, y otro **1** porque tiene el barco más lento. Se añade **+2** porque todos los barcos británicos están en la zona Far. **La suma modificada es 10, por lo que el intento tiene éxito y la batalla termina..**



La batalla finaliza.

¿Cómo finaliza la batalla?

Una batalla finaliza de dos maneras: Al final de la última ronda (tercera ronda con buen tiempo o segunda ronda con mal tiempo), o cuando un jugador ya no tiene barcos en el tablero de batalla (esto puede ocurrir cuando se hunden o rompen).

Salida.

¿A dónde van los barcos cuando la batalla termina?

Cuando la batalla termina, los barcos que todavía están en el tablero de batalla son devueltos a sus respectivos displays de Task Force. Deben volver a la casilla de la Task Force que dejaron al comienzo de la batalla.

Contacto mutuo. 23

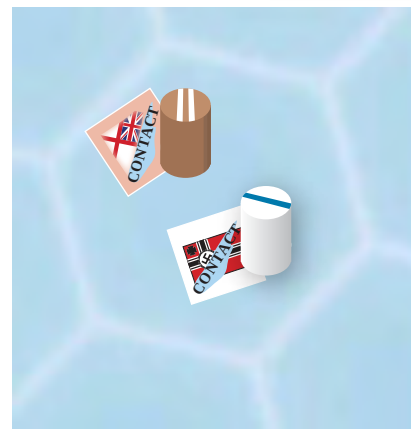
¿Cuál es el estatus de las Task Forces después de la batalla?

Ambas Task Forces deben estar ahora marcadas con un marcador de contacto, y ambos deben volver a ser estaciones (si no son ya una estación).

¿Sólo una Task Force ha sobrevivido a la batalla?

Incluso si sólo una Task Force tiene barcos, esa Task Force superviviente obtiene un marcador de contacto.

El marcador no representa el avistamiento real de barcos enemigos. Representa la información en el Cuartel General como resultado del avistamiento. Los barcos pueden ya no estar allí a la vista, pero durante la batalla o en los momentos previos a ella, esos barcos enviaron información sobre el contacto.



Vie por la iniciativa V_{for}I 26

¿Quién tiene la iniciativa después de una batalla?

Para determinar qué jugador tiene la iniciativa, los jugadores tiran cada uno un dado para Vie por la iniciativa.

Atlantic Chase

REGLAS OPCIONALES

Para mayor realismo, se pueden incluir las siguientes reglas opcionales. El "límite de barcos dañados" afectará a ambos bandos por igual, más o menos, pero el "límite de CV" hará que *Atlantic Chase* sea más difícil para los británicos.

Restricción de barcos dañados

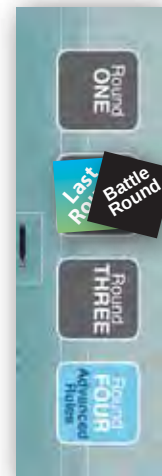
Una Task Force que contenga un barco dañado no puede realizar una acción de ataque aéreo, de combate o de búsqueda naval. Sin embargo, puede servir como Task Force de coordinación y proporcionar apoyo aéreo (modificador común).

Límite de CV

Una Task Force que contenga un portaaviones (CV) sólo puede proporcionar apoyo aéreo o realizar una acción de ataque aéreo si es una estación, o si es una trayectoria con seis o menos segmentos.

La batalla elimina las maniobras evasivas

Al final de la batalla, retira los marcadores de maniobras evasivas de las dos Task Forces.



Beneficios de los líderes 10



Suma o resta 2d6 del total de la trayectoria 17.



El intento de tomar la iniciativa tiene éxito automáticamente, y la TF de Lütjens gana un marcador de maniobras evasivas. 24



Reemplaza uno de tus dados por un "6".



El marcador de submarino puede realizar un reconocimiento furtivo en cualquier lugar 41.



Todas las acciones de pasar 2 veces por escenario u operación 35



Reemplaza uno de tus dados por un "6".



Cuando es la TF activa, elimina un marcador Intel de una TF británica o francesa (debe ser una TF designada en la acción actual).



El modificador de coordinación de Walker es +4 47



Todas las acciones de pasar 2 veces por escenario u operación 35



Suma +2 a cualquier tirada de dados o de dados.



Suma o resta 2d6 del total de la trayectoria 17

Index

Actions 25 Acciones

Adjacent (not) 4 Adyacente (no)

Airbase 8 27 45 Base aérea

Airbase marker 4 Marcador de base aérea

Arctic line 4 20 Línea ártica

Task Force 7

Time Lapse 19 Lapso de tiempo

Trajectory 13 14 15 Trayectoria

Weather 25 Clima

Common modifier 45 Modificador común

Contact marker 13 23 46 Marcador de contacto

Convoy 6 11 Convoy

Coordination 47 Coordinación

Damage 50 Daño

Designate 13 Designación

Disperse 11 Dispersar

Escort pool 5, 19, 23, 27, 31, Grupo de escoltas-Libro de escenarios para 2 jugadores

Evasive maneuvers 24 Maniobras evasivas

Gunnery 57 Artillería

Gun rating/value (GV) 6 56 Valor artillero (GV)

Hit 52 Impactos

Initiative 25 26 Iniciativa

Inset map 9 Mapa insertado

Intel marker 21 Marcador Intel

Intel trigger 21 43 Activación Intel

Interruption 13 22 Interrupción

KW Kanal 4 Canal KW

Leader 10 Líder

Leader killed 50 Eliminación de líderes

Port 4 8 Puerto

Reinforcement 37 Refuerzos

Reinforcement Group 5 37 Grupo de refuerzos

RV 5 – Tutorial, 4 – Solitaire RV-tutorial-escenarios para solitario

Segment 7 15 16 Segmento

Ship 6 Barco, buque

Speed 6 23 46 50 52 54 Velocidad

Nota del traductor: he decidido dejar el índice y la tabla de contenidos en inglés para facilitar la búsqueda de conceptos que se vean en las tablas originales. Estas, seguramente, no estarán traducidas y he pensado que así se facilitarían las consultas.