

SILENT WAR

Added Counters 02262006

Copyright ©2006, Compass Games LLC. All Rights Reserved

FRONT	BULLHEAD 8 A	SLEUTH 4 D	SOLENT 4 D	TRUMP 5 C	THOROUGH 5 C
	BALAO 7•5•4	S2 4•2•3	S2 4•2•3	T2 5•2•2	T2 5•2•2
BACK	K-XIII 2 D	K-XVII 6 C	O-16 6 C	O-20 6 C	
	CURRENT AREA				
	K-XI 3•2•2	K-XIV 4•2•3	O-16 4•2•3	O-19 4•2•3	
	THOROUGH 4	TRUMP 4	SOLENT 4	SLEUTH 4	BULLHEAD 5
T2 5/45 2 5	T2 5/45 2 5	S2 5/45 2 4	S2 5/45 2 4	BALAO 3/45 2 8	
O-20 4	O-16 4	K-XVII 4	K-XIII 3		
O-19 W/S 3 6	O-16 W/S 2 6	K-XIV W/S 2 6	K-XI W/S 2 2		

Las piezas de Juego de arriba son añadidas a SILENT WAR. Las reglas debajo controlan su inclusión.

[2.3 E1] Por sugerencia de los numerosos miembros del Foro *Consim World's* sobre SILENT WAR, hemos incluido un marcador "ÁREA ACTUAL" para utilizarlo para marcar el área en la que el jugador resuelve sus patrullas submarinas.

[31.01] El U.S.S. *Bullhead* (SS-332) accidentalmente no se ha incluido en las hojas de fichas. Añade el *Bullhead* a los refuerzos recibidos en Pearl Harbor en Marzo de 1945. Ya está listado en la Lista de Refuerzos SWPac para la Campaña 5.

[33.14] Cuando se usan los submarinos opcionales Aliados, las limitaciones de las hojas de fichas nos impidieron incluir los cuatro últimos submarinos británicos que efectuaron patrullas en el Control Americano Operacional. Se proveen (el *Trump*, *Thorough*, *Solent*, y el *Sleuth*) aquí para ser incluidos en la sección de llegada en Fremantle en Mayo de 1945. Borra el *Telemachus*, *Tantivy*, *Spiteful*, y el *Sirdar* de la sección 'Regresan' del mismo mes.

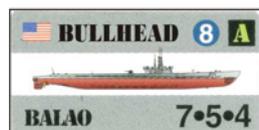
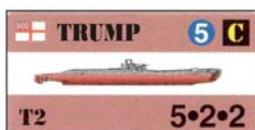
Los cuatro Submarinos holandeses están hechos para la Campaña Corta III-A

Guía de Montaje

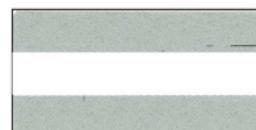
Para montar con eficacia las piezas del juego, recorta el bloque de 20 fichas primero, luego corta por la mitad, horizontalmente (las líneas de corte rojas —). Pega las piezas de juego traseras, con la cara hacia afuera en un cartón duro, luego pega el frente al otro lado con la cara hacia fuera. Una escuadra en Tu otro dispositivo de esquina ayudarán en la alineación. Una vez seco, corta las 10 piezas individuales del juego aparte.

NOTA: ASÍ ES COMO SE EXPLICA EN LA PÁGINA OFICIAL DE COMPASS GAMES.
A CONTINUACIÓN EXPLICO COMO LO HE HECHO YO.

CARA "A"



CARA "B"



Aquí vemos las 10 fichas por su cara "A" y por su cara "B"
 Saco todo por la impresora en papel especial y a calidad de 2880 ppp.

FOTOGRAFÍAS DEL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE ESTAS NUEVAS FICHAS

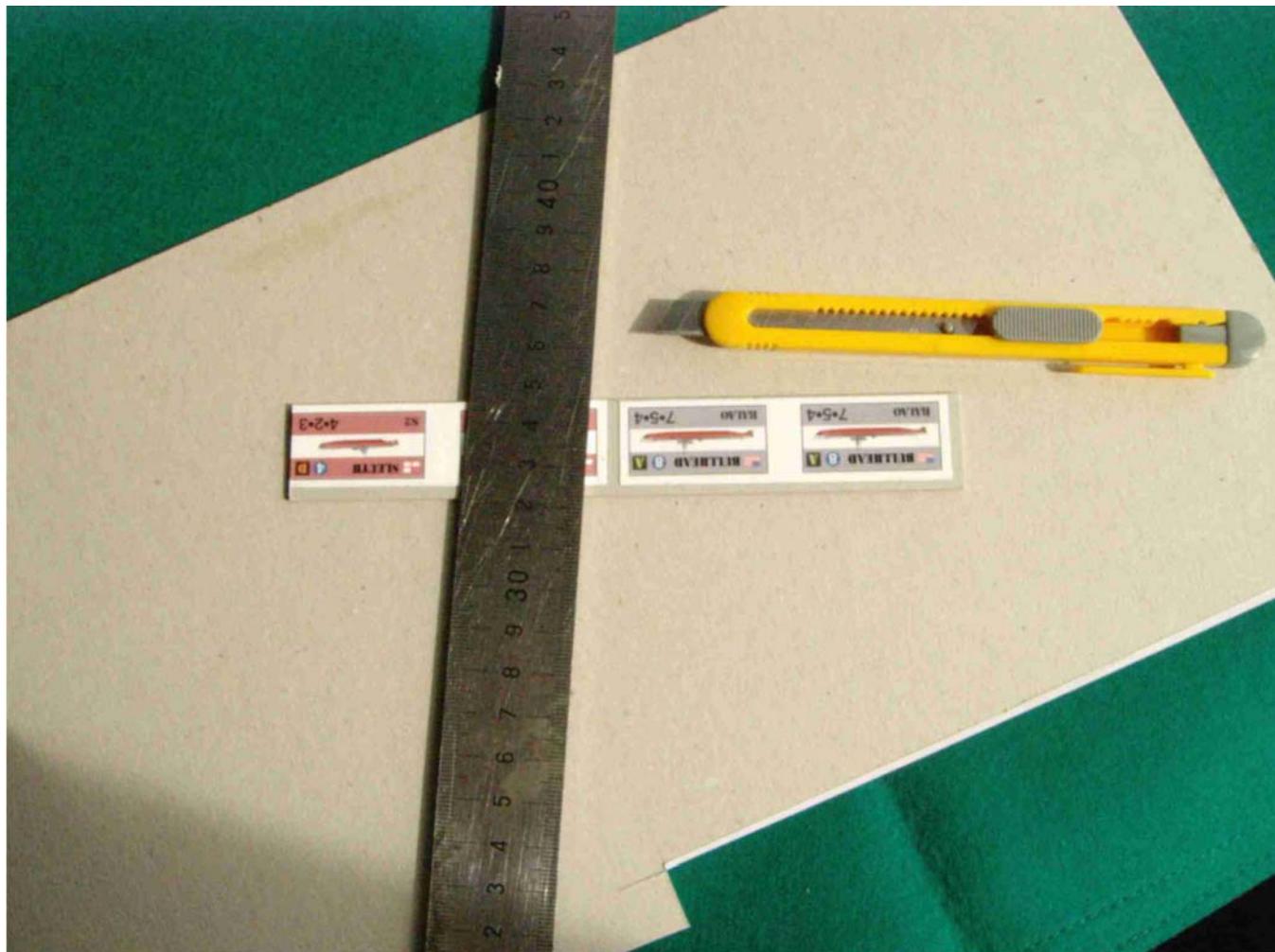
PASO 1



Aquí vemos las 10 fichas (hay 20 porque eran para 2 juegos). En este caso están mezcladas las caras pero no importa porque el otro lado de cada ficha está impreso aparte.

Pego un lote entero (lo de una cara) en cartón duro como se ve en la fotografía.

PASO 2



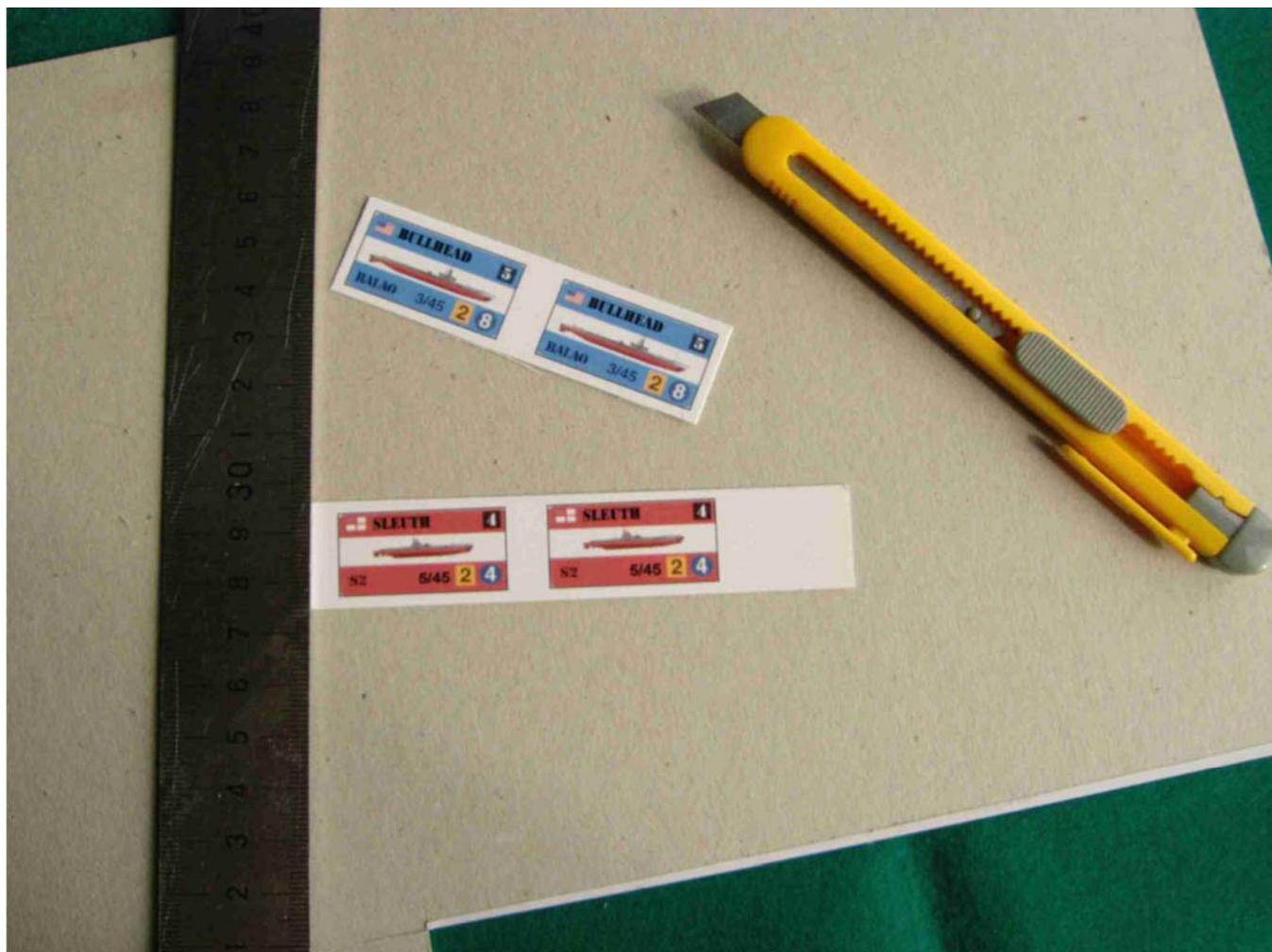
Después de que se ha secado la cola, recorto con una regla metálica y un cúter todas las fichas una por una como se ve en la foto.

PASO 3



Aquí vemos ya las fichas ya completamente recortadas, pero aún falta de hacer la otra cara de la ficha.

PASO 4



Ahora recorto la cara “B” de las fichas, igual que he hecho antes con la cara “A”, solo que la cara “B” está solo en papel, según me salió de la impresora.

Después, solo tengo que pegar cada cara “B” detrás de su correspondiente cara “A”

RESULTADO FINAL



Ya están completas las fichas. Como en mi caso hice dos juegos completos, he colocado "para la foto" cada ficha con su cara "A" arriba y su cara "B" debajo.

FICHAS RTB CON EL NOMBRE DEL PUERTO AL QUE DEBEN REGRESAR



Hacerlas igual que las anteriores, excepto que van impresas por una sola cara