

**1400 HRS 07 DEC 1941 HAWAII TIME:
ALL SUBMARINES- EXECUTE UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE AGAINST JAPAN:**

SILENT WAR

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

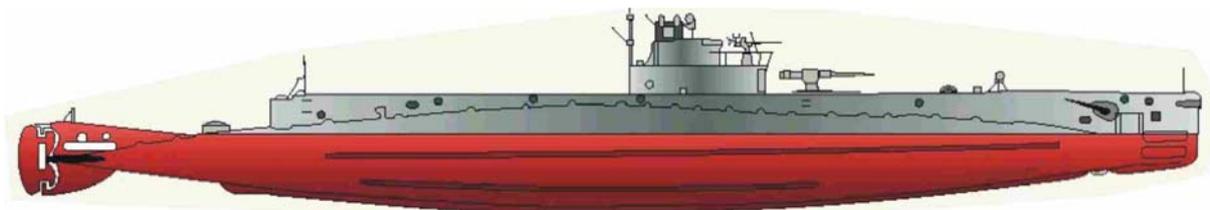


REGLAS DE JUEGO

Compass Games
New Directions in Gaming

Tabla de Contenidos

[1.0] INTRODUCCIÓN	[14.7] Chequeo de Resistencia
[1.1] Como leer estas reglas	[14.8] Limpieza
[2.0] COMPONENTES DEL JUEGO	[15.0] FASE DE MOVIMIENTO DE TRÁNSITO
[2.1] El mapa de juego	[16.0] FASE DE FIN DE TURNO
[2.2] Cartas y tablas del juego	[17.0] FASE DE PROGRESO DE LA GUERRA
[2.3] Piezas del juego	[17.1] Procedimiento
[2.4] Escala	[17.2] Avance Automático
[2.5] Normas	[18.0] SUBMARINOS DAÑADOS
[2.0] COLOCACIÓN DEL JUEGO	[19.0] EVENTOS
[3.1] La “Mezcla de Guerra”	[19.1] Eventos de Tránsito
[3.2] Preparación de los Marcadores	[19.2] Eventos de Combate
[4.0] SECUENCIA DE JUEGO	[20.0] ZONAS DE MISIÓN ESPECIAL
[5.0] FASE DE EVENTO DE GUERRA	[21.0] BASES
[6.0] FASE DE MEJORA DE TORPEDO	[21.1] Bases Avanzadas
[7.0] FASE ULTRA	[21.2] Submarinos Tender
[8.0] FASE DE REFUERZOS DE SUBMARINOS	[22.0] RIESGO DE CONCENTRARSE
[9.0] FASE DE PUESTA A PUNTO DE SUBS PARA LA MAR	[23.0] EFECTOS DE SER DESCUBIERTO
[10.0] FASE DE REPARACIÓN	[24.0] MANADAS DE LOBOS
[11.0] PREP PARA LA FASE DE OPERACIONES	[24.1] Formación de Manadas de Lobos
[12.0] FASE DE MOVIMIENTO DE PATRULLA	[24.2] Manadas de Lobos y Movimiento
[13.0] FASE DE BÚSQUEDA Y CONTACTO	[24.3] Tipos de Manadas de Lobos
[13.1] Paso de Determinación de Actividad	[24.4] Manadas de Lobos y Eventos de Tránsito
[13.2] Procedimiento de Búsqueda y Contacto	[24.5] Manadas de Lobos y Combate
[14.0] FASE DE COMBATE	[24.6] Manadas de Lobos y Resultado de “Descubierto”
[14.1] Primera Ronda de Ataque	[25.0] SUPER CAPITANES
[14.2] Ronda de Contraataque	[26.0] VARIANTE PARA DOS JUGADORES
[14.3] Retirada	[27.0] RESOLUCIÓN RÁPIDA
[14.4] Rondas de Reataque	[28.0] RESERVADO
[14.5] Determinación de Super-Capitán	[29.0] RESERVADO
[14.6] Combate de submarino contra submarino	



Revisado el 31-01-06

[1.0] INTRODUCCIÓN

Silent War es una simulación en solitario de la guerra submarina de los Estados Unidos contra el Japón Imperial durante la Segunda Guerra Mundial. Los escenarios permiten a los jugadores recrear varias etapas de la guerra o la campaña entera. En estos escenarios, cada jugador toma el papel de Comandante de Submarinos de la Flota U.S. del Pacífico (ComSubPac), desplegando submarinos disponibles desde Pearl Harbor o desde Australia para atacar a la Marina japonesa. Además, en el juego de patrulla, usando submarinos solitarios, los jugadores pueden recrear algunas de las patrullas más famosas de la guerra.

[1.1] Como leer estas reglas

Para ayudarte a a que te familiarices rápidamente con el juego, ha sido creada una secuencia detallada de juego. Las reglas siguen esta secuencia: Prepara el juego, y sigue la secuencia de juego para conseguir un vistazo de eventos del juego. Entonces, comienza el juego, remitiéndote a las reglas sobre la marcha. Se sugiere que los nuevos jugadores primero jueguen un escenario de patrulla antes de proceder a jugar un juego de campaña. Los jugadores pueden encontrar muy provechoso leer el Ejemplo Comprensivo de Juego situado al final del libro de escenarios. Esto proporciona una descripción sólida de un turno típico y permitirá a los jugadores ver por encima las reglas en el proceso.

[2.0] COMPONENTES DEL JUEGO

Silent War tiene los siguientes componentes:

- Un Mapa de Juego
- Un Despliegue de Combate
- Una Carta de Tablas
- Una Carta de Submarino Tender¹
- Una Carta de Explicación de fichas/Dirección y Escala
- Una Carta Tabla War Mix/Tabla ULTRA
- Cinco hojas de fichas
- Un Libro de Reglas
 - Tabla de Eventos de Guerra
- Un libro de Escenarios
 - Ejemplo de Juego
- Un dado de diez caras
- Una caja y su tapa

Nota: Los jugadores deben suministrar cuatro tazas opacas.

[2.1] El Mapa de Juego

El mapa delinea el Teatro de Operaciones del Pacífico y contiene las representaciones gráficas de las rutas de tránsito submarinas y áreas donde los submarinos efectúan operaciones y misiones especiales, así como un número de despliegues y cartas necesarias para el juego. Hay tres tipos de "Áreas" de juego en el mapa:

¹ **Submarine Tender:** Son los barcos y tropas auxiliares que proporcionan el mantenimiento y apoyo logístico a los submarinos. (Nota del traductor)

Base Submarina: Representado por un hexágono y un símbolo de puerto (ancla).

Área de Operaciones (OpArea): Área grande circular que contiene una Carta de Actividad. Un Área de Operaciones está dividida en una sección de Operaciones (parte superior) para los submarinos que efectúan el combate en aquella Área y una sección (inferior) "Done" (Hecho) para los submarinos que han completado su combate o movimiento en aquella Área.

Zona de Misión Especial (ZME): La pequeña área circular sin una Carta de Actividad, que apunta hacia un **OpArea**. Si un Submarino Tender está en la zona ésta es una base avanzada submarina. Si ningún Submarino Tender está presente, un submarino solo puede entrar en estas zonas cuando es activado por un Evento de Guerra.

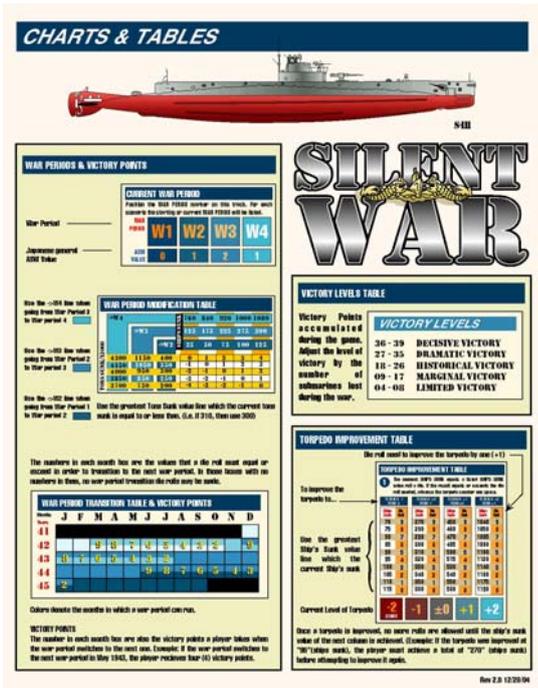
Todas las Áreas están unidas por rutas de tránsito, una serie de líneas que trazan el movimiento para los submarinos. Solo los submarinos se mueven en el mapa. Cada **OpArea** pertenece a un grupo geográfico, señalado en texto en la parte superior de cada Carta de Actividad (ejemplos: Imperio, Indochina, North Pac(ífico), South Pac(ífico)).



[2.2] Cartas y Tablas del Juego

Hay un número de cartas y tablas en Silent War, unas impresas sobre el mapa y otras en una carta separada.

Las Tablas del Mapa incluyen: Cartas de Actividad de Área Individual, la Carta de Búsqueda y Contacto, la Tabla de Eventos de Tránsito, la Tabla de Daño del Submarino, y la Tabla de Resistencia.



Impreso sobre las Cartas y Tablas está la Tabla de Resultados de Ataque, la Tabla de Contraataque, la Tabla de Eventos de Combate, la Tabla de Eventos de Tránsito, la Tabla de Búsqueda y Contacto, la Tabla de Resistencia, la Tabla de Submarinos Enemigos, la Tabla de Mejora de Torpedo, y las Tablas de Períodos de Guerra.

Impreso sobre una carta separada está la Tabla de War/Mix (Combinación de Guerra) y la Tabla ULTRA.

Impreso en el Folleto de Reglas están las Tablas de Eventos de Guerra para los 4 Períodos de Guerra y el escenario *East Wind Early (Primer Viento del Este)*.

Los Despliegues del mapa incluyen: el casillero Tonelaje y Barcos Hundidos/Submarinos Perdidos, Actual Período de Guerra, Casillero de Valor del Torpedo actual, y el casillero de Registro de Turno. Hay también cinco Despliegues de Bases: Pearl Harbor, Fremantle, Brisbane, Dutch Harbor, y Manila/Subic Bay. Cada Despliegue de Base contiene una caja de Mantenimiento y Reparación, con tres niveles de reparación encima, la caja de Listo para hacerse a la Mar, la caja de Muelle de Embarque, y la Caja de Escoba, (para los subs que acaban de volver del mar).

En la Carta de Despliegue del Submarino Tender / Surabaya hay ocho Submarino Tenders y el Despliegue de Surabaya.

[2.3] Piezas del Juego

Hay varios tipos diferentes de piezas (fichas) en el juego:

A. SUBMARINOS

Cada submarino U.S. que participó en la Guerra del Pacífico está representado por su propia pieza de juego. Cada ficha de submarino U.S. tiene dos lados: **Tránsito**, el lado azul claro, y **Patrulla**, el lado gris.

Lado de Tránsito:



El lado de Tránsito tiene el nombre del submarino y la clase además de la siguiente información y valoraciones:

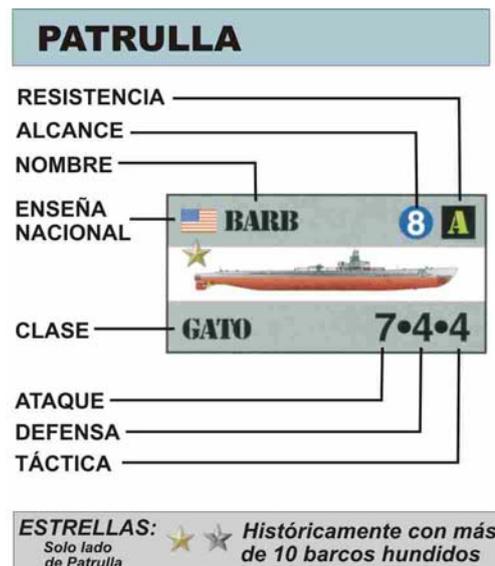
Fecha de Entrada: La fecha en la cual el submarino llega al juego (W/S significa al Principio de la Guerra, 12/41).

Velocidad: El número de OpAreas que un submarino puede mover en un turno solo.

Alcance: El número máximo de OpAreas al que un submarino puede ir desde cualquier Base amistosa en cualquier momento.

Preparación: El valor que el jugador debe sacar con el dado para tener a un submarino particular listo para hacerse a la mar.

Lado de Patrulla:



El lado de Patrulla tiene el nombre del submarino y la clase además de la siguiente información y valoraciones:

Ataque: El valor bélico del submarino, una mezcla del número de tubos de torpedo que el submarino tiene, si tiene realmente el submarino tubos tanto a proa y a popa, como su carga total de torpedos.

Defensa: Una evaluación de la capacidad del submarino de maniobrar, velocidad de inmersión, profundidad de inmersión, tonelaje, y la robustez de su diseño y construcción. Cuestión de tamaño.

Táctica: Una valoración del submarino. Práctico en combate, una mezcla de la medida de su modernidad general, sensibilidad de la ingeniería, y el más importante, su sistema de combate, alcance, TDC, radar, sónar, así como el progreso de la experiencia en la construcción naval.

Resistencia: Un valor que determina si el submarino puede permanecer en patrulla o si debe volver a la base. Los factores de este valor son la carga de torpedos y los bienes consumibles como alimento, agua, y suministro de combustible.

Alcance: El número máximo de OpAreas al que un submarino puede ir desde cualquier Base amistosa en cualquier momento.

B. BARCOS DE SUPERFICIE Y MARCADORES DE EVENTOS



Las unidades japonesas están representadas por piezas genéricas que son usadas muchas veces. Estas piezas tienen una designación de tipo, valor de tonelaje, valor de defensa, y valor antisubmarino (ASW):

Tipo: El tipo general de barco como BB para Acorazado, CV para portaaviones. Lo siguiente es una lista completa de tipos de barcos usados en el juego:

- CV— Portaaviones.
- BB— Acorazado
- BV— Portaaviones Acorazados (clase Ise convertida en portaaviones híbridos.)
- CA— Crucero Pesado
- AC— Crucero Armado
- AR— Barco de Reparaciones
- CL— Crucero Ligero
- DD— Destructor
- DE— Destructor de Escolta
- AO— Petrolero
- AF— Barco de provisiones, a menudo refrigerado.
- M— Mercante, incluyendo carguero, transporte, y tropas auxiliares como portaminas, Tender de hidroaviones, y Tender de submarinos.

Tonelaje: El tamaño del barco en unos miles de Toneladas de peso bruto (el peso del barco sin carga o combustible).

Valor de Defensa: Una estimación de lo difícil que es impactar en el barco con un torpedo, y la robustez de su construcción -una indicación de su capacidad de soportar el daño. Están incluidos en este valor los peligros de explosión inherentes. Los aviones no tiene ningún valor de defensa puesto que no pueden ser atacados.

Valor de ASW²: Una Valoración de las capacidades de ASW del barco y su tripulación. Los valores son 0, ½, 1, 2, 3, o 4. El valor de ASW de un barco con un marcador de Dañado es de cero. El avión solo tiene un valor de ASW.



Los barcos/aviones con la parte superior e inferior de la ficha blanca son unidades de la Marina Imperial japonesa (IJN), mientras que los barcos con la parte superior e inferior de la ficha amarilla son barcos mercantes.



Algunas fichas japonesas tienen la palabra COMBAT EVENT sobre ellos. Estas fichas indican que un evento único ha ocurrido. (Ver Eventos de Combate [19.2]).

Algunos barcos específicos japoneses son proporcionados con nombre. Estos son los portaaviones Kaga, Shokaku, Shinano, y Taiho, el acorazado Yamato, el barco de reparaciones Asahi, y el crucero armado Izumo. Si son hundidos, estos barcos y el acorazado/portaaviones híbrido BV son quitados del juego.



Hay tres fichas de **Escolta Diligente** en el juego. Estos son los barcos japoneses de superficie que están impresos sobre el frente con una silueta naranja DD sobre una cinta gris. Estos representan en particular a los alertas, agresivos y tenaces capitanes de destructor, que de vez en cuando sorprendían a un capitán de submarino por su habilidad y audacia.

C. MARCADORES TDC



Los marcadores TDC representan las soluciones sobre un objetivo dadas por la Computadora de Datos del Objetivo (TDC), incorporando los caprichos de la posición del objetivo en relación con el submarino, y la fortuna general buena o mala inherente en el combate de submarinos de la Segunda Guerra Mundial. Los marcadores TDC tienen valores de modificación del objetivo entre -3 y +3 impresos sobre ellos.

D. SUPER CAPITANES

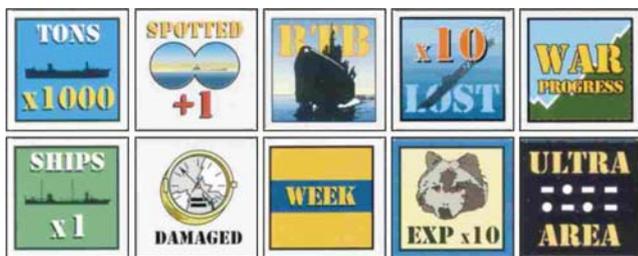


Estas fichas representan a los mejores capitanes de submarinos U.S. de la Segunda Guerra Mundial. Los Super Capitanes tienen una bonificación del valor de combate que es añadida en el ataque de submarinos y en los

² ASW: ANTISUBMARINE WARFARE –Operaciones anti-submarinas- (Nota del traductor).

cálculos de defensa. Se proporcionan un capitán británico y uno holandés por si se usan las reglas opcionales submarinas Aliadas.

E. MARCADORES



El resto de las fichas tiene marcadores para el turno de juego, registro del número de barcos y tonelaje hundido, el número de submarinos perdidos y el actual Período de Guerra en el juego.

[2.4] Escala

El mapa representa el Océano Pacífico desde Hawai a la Península Malaya, y desde el Norte de Australia hasta las Islas Aleutianas de Alaska y como tal es algo inferior de escala. Cada turno de juego es una semana.

[2.5] Normas

Cuando se tira el dado de diez caras, el cero (0) es siempre el cero (0) y no el diez (10).

Los siguientes términos lógicos son usados en la totalidad de las reglas:

- nº: número o valor.
- >: mayor que.
- <: menor que.
- = o >: igual o mayor que.
- = o <: igual o menor que.
- drms: Modificadorfes al dado (cambios al resultado del dado + o -).

Redondeando Fracciones: Las fracciones se redondean hacia arriba o hacia abajo al número entero más cercano. Sin embargo, presta mucha atención; aunque sería deseable una norma común, *Silent War* usa tanto el redondeo hacia arriba, como el rodeo hacia abajo para mantenerse tan cerca como sea posible del modelo estadístico. Cuando las fracciones tengan que ser redondeadas, redondea todas las fracciones que sean menos que la mitad (<0.499) hacia abajo, y todas las fracciones iguales a o mayores que la mitad (= o > 0.5) hacia arriba.

[3.0] COLOCACIÓN DEL JUEGO

Escoge un escenario: Extiende el mapa y clasifica los submarinos por el mes anotado en cada ficha desde el principio hasta el final del escenario. Puedes acelerar el sistema clasificando los submarinos por el mes o por la Fecha de Entrada en vez de tener que escoger entre el montón de fichas por un nombre en particular. La Fecha de Entrada "w/s" indica que el submarino está disponible desde el principio de la guerra (*war start*).

Coloca los submarinos para el mes en el que comienza el escenario en sus posiciones de llegada, con el lado de Tránsito hacia arriba. Coloca todos los marcadores de Manada de Lobos y Submarino Tender aparte, ya que estos no entrarán en juego hasta más tarde. Después, clasifica los marcadores, TDC, los Super Capitanes y finalmente las fichas de barcos japoneses marcados con la bandera japonesa naval o con la bandera japonesa nacional. Los barcos japoneses serán distribuidos entre cuatro tazas en una "Mezcla de Guerra".

[3.1] La "Mezcla de Guerra"

La "Mezcla de Guerra" es la distribución de los barcos japoneses en cuatro tazas opacas designadas como A, B, C, y D. El jugador deberá clasificar los barcos japoneses por el tipo y el tonelaje y luego consultar la Tabla de "Mezcla de Guerra".

[3.11] La Tabla "Mezcla de Guerra" está dividida en cuatro Períodos de Guerra, con una columna suplementaria para la campaña adicional de 1932. Dentro de cada Período de Guerra hay una columna para cada una de las cuatro tazas. A lo largo del lado izquierdo de la tabla están las categorías de los barcos japoneses. Escoge las columnas para el Período de Guerra anotado en el escenario y clasifica las fichas japonesas en cada taza según la Tabla. Si una categoría de barco (como por ejemplo M de 7000 toneladas o más) tiene diferentes tipos de fichas, escógelos y distribúyelos al azar en las tazas. El tipo de bandera sobre la unidad no supone ninguna diferencia y tales unidades (Por ejemplo, un CL con una bandera naval y un CL con una bandera "disco rojo") son distribuidos al azar. Las banderas están pensadas para aplicar alguna "niebla de guerra" con la cual raras veces podrás estar seguro de lo que ves por el periscopio.

[3.12] Nueve fichas de barcos japoneses tienen Fechas de Entrada impresas sobre ellos. Estos barcos no deberían ser colocados en las tazas de Mezcla de Guerra hasta su fecha de entrada en la guerra. Estos barcos son el BB Yamato (5/42), el BV 36t (10/43), el CV Taiho (3/44), el CV Shinano (11/44) y los cinco destructores de escolta de la clase Matsu (3/44).

[3.13] Si cualquiera de las unidades japonesas con nombre escrito en letra cursiva resulta hundida al principio de un escenario, sus fichas no son colocadas en la Mezcla de Guerra. Son retiradas del juego y no son sustituidas.

[3.2] Preparación de los Marcadores

Coloca los marcadores de Tonelaje, Barcos Hundidos, y Submarinos Perdidos en las cajas apropiadas sobre las casillas de Tonelaje y Barcos Hundidos / Submarinos Perdidos, y los marcadores de Torpedo, Mes, Semana, Año, y Progreso de Guerra en sus cajas respectivas según el escenario. El juego está ahora listo para comenzar.

[4.0] SECUENCIA DE JUEGO

Silent War se juega en Turnos de Juego que representan una semana de tiempo real. Cada turno de juego contiene Segmentos y cada Segmento contiene Fases. La secuencia de juego siguiente es para el escenario

operacional y el escenario de campaña. Para escenarios de patrulla, ignora los Segmentos Estratégico y Triple-R excepto el Preparatorio para la Fase de Operaciones [11.0].

Nota: La organización de las reglas generalmente sigue la secuencia de juego. Los números de sección de los segmentos comienzan con "5.0" porque es la sección de las reglas que cubre aquel segmento.

I. SEGMENTO ESTRATÉGICO

5.0 Fase de Evento de Guerra

Lanza un d10; si el resultado es 0-3, tira de nuevo en la Tabla de Eventos de guerra y aplica los resultados.

6.0 Fase de Mejora de Torpedo

Lanza un d10 en la Tabla de Mejora de Torpedo. Si el resultado es = o > que el n° de Barcos Hundidos, mueve el marcador de torpedo una columna a la derecha.

7.0 Fase ULTRA

Lanza un d10 en la Tabla ULTRA, teniendo en cuenta los drms. Marca las Áreas ULTRA: añade uno (+1) al dado de la Carta de Actividad de esa Área y saca un (1) barco suplementario de cada taza.

II. SEGMENTO TRIPLE "R" (Refuerzos, Listo (Ready), Reparación)

8.0 Fase de Refuerzos de Submarinos

Consulta la Lista Original de Refuerzos de Submarinos. Coloca y retira los submarinos según sea apropiado.

9.0 Fase de Submarinos Listos (en bases y submarinos tender)

Mueve los subs. de la Caja de Muelle de Embarque a la Caja de Listo para la Mar. Tira para los subs en la Caja de Escoba para ver si están listos: si el resultado es = o < que el valor de Preparación del submarino, colócalo en la Caja Listo para la Mar; si la tirada es > que el valor de Preparación del submarino, colócalo en la Caja de Muelle de Embarque.

10.0 Fase de Reparación de Submarinos (en bases)

Si el resultado de la Tirada es = o < que el n° en la Caja de Reparación mueve el sub a la nueva caja (3-a-2-a-1-a-Muelle).

11.0 Preparación para la Fase de Operaciones

Mueve todos los submarinos de la sección "Done" (Hecho) de OpArea a la sección "Operating" (Operaciones).

III. SEGMENTO DE OPERACIONES (Realizar individualmente para cada Sub)

12.0 Fase de Movimiento de Patrulla

Los subs actualmente desplegados con su lado de Patrulla boca arriba, pueden moverse desde la sección "Operating" hacia una OpArea adyacente o a una Zona de Misión Especial si está actualmente activada. Tira el dado para un Evento de Tránsito.

13.0 Fase de Búsqueda y Contacto

Sigue las instrucciones impresas en el mapa para la Búsqueda y Contacto (con un drm de +1 para ULTRA, drm de +2 para una barrera de manada de lobos (wolfpack), etc.).

14.0 Fase De combate

14.1 Primera Ronda de Ataque

14.2 Ronda de Contraataque

14.3 Retirada (Continuar con 14.4 o 14.5)

14.4 Rondas de Reataque (Opcional, seguido de Retirada)

14.5 Determinación de Super Capitán

14.6 Combate de Sub contra Sub

14.7 Chequeo de Resistencia

15.0 Fase de Movimiento de Tránsito

Los submarinos que están en la Caja "Listo para la Mar" de una base, los que se dirigen a un área de patrulla, o han recibido un resultado de RTB pueden mover un número de OpAreas hasta su valor de movimiento. Tira el dado para un Evento de Tránsito si es aplicable. Coloca el submarino en la sección "Done" (Hecho) de la OpArea con su lado de Patrulla boca arriba si tienes la intención de patrullar allí en el siguiente turno o por su lado de Tránsito boca arriba si tienes la intención de seguir hacia otra OpArea o Base.

IV. SEGMENTO DE FIN DE TURNO (Después de que todos los subs han efectuado el movimiento y el combate)

16.0 Fase de Concluir el Turno

Quita los marcadores "Descubierto" de los subs con un resultado de 0-6 en una tirada de dados; Automáticamente quita los marcadores de "Descubierto" de los que han vuelto a la Base. Comprueba las Condiciones de Victoria del Escenario. Avanza el Marcador de Fecha.

17.0 Fase de Progreso de la Guerra

Comprueba la Tabla de Transición del Período de Guerra. Si el mes tiene un número, tira un d10; si el resultado es = o > que el n°, avanza el Período de Guerra.

[5.0] FASE DE EVENTO DE GUERRA

Al principio de cada turno, el jugador tira un dado. Si el resultado es 0, 1, 2, o 3, el jugador tira otra vez el dado en la Tabla de Eventos de Guerra y sigue las instrucciones del evento.

[5.1] Algunos eventos son eventos únicos (como la caída de Manila). Una vez que éstos han ocurrido, no pueden ocurrir de nuevo. Trata cualquier nuevo resultado de estos eventos como Ningún Evento.

[5.2] Algunos Eventos de Guerra obligan al jugador a desplegar un cierto número de submarinos a una Zona de Misión Especial (ZME) para el turno. Estos submarinos utilizan el Movimiento de Patrulla para entrar en la ZME. Si el jugador no tiene bastantes submarinos capaces de entrar en la zona vía el Movimiento de Patrulla (ver [12.0]), los submarinos no-RTB que están con su lado de Tránsito hacia arriba en o adyacentes a un OpArea con una ZME debe ser girado a su lado de Patrulla y movido hacia la ZME.

(Nota: esta es la ÚNICA vez en la que un submarino en su lado de Tránsito puede ser girado a su lado de Patrulla al principio del turno, antes del combate).

Si el jugador todavía no tiene bastantes submarinos para realizar las condiciones del Evento de Guerra, no hay ninguna penalización, pero el jugador debe mover tantos submarinos como sea posible hasta el número indicado.

[6.0] FASE DE MEJORA DE TORPEDO

COMENTARIO

El Torpedo Mark XIV, con el cual los Americanos fueron a la guerra, era el producto de la Estación de Torpedos de Newport, una Oficina Naval estadounidense. En un espantoso ejemplo de arrogancia elitista, esta Oficina obstinadamente rechazó reconocer la verdad sobre las muchas quejas de tripulantes de submarinos experimentados en combate de que el Mark XIV no trabajaba correctamente. En lugar de eso, acusaron a los capitanes de ajustar el arma "incorrectamente".

Sin embargo, experimentos cuidadosos en julio de 1942 en Australia, y la intercesión del mismo Almirante King, finalmente movieron a la Estación de Torpedos de Newport a actuar. No obstante, no fue sino hasta un año más tarde que el Mk-XIV funcionó completamente de la forma deseada, 21 meses después del principio de la guerra.



El marcador de torpedo Mk-XIV (que también representa al Mk-X usado por Barcos de superficie y el Mk-XVIII eléctrico, utilizado más tarde en la guerra) comienza el juego en el espacio de la casilla Actual Valor del Torpero mencionada en las instrucciones del escenario. La Tabla de Mejora de Torpedo alista barcos hundidos en decenas y una serie de tiradas de dados. Durante la Fase de Mejora de Torpedo del turno, inmediatamente después de un turno cuando el número actual de barcos hundidos alcance o exceda uno de los números de barcos hundidos indicado en la tabla, el jugador tira un d10. Si el resultado iguala o excede la cantidad anotada para aquel número de barcos hundidos, el marcador de torpedo inmediatamente es avanzado, lo que significa un arreglo al problema de los torpedos. Si el resultado es menor que la cifra mostrada, no hay ningún cambio, y no puede ser intentada otra tirada

del dado hasta que el siguiente número indicado de barcos hundidos sea alcanzado.

Ejemplo: En 1942 el jugador hunde setenta barcos. Ahora puede intentar la mejora de torpedo de -2 a -1. El resultado del dado es '6' lo que significa que no se hace ninguna mejora (se requería un '9'). El jugador no puede tirar el dado otra vez hasta que hayan sido hundidos setenta y cinco barcos, y un resultado de '8' o '9' será necesario para la mejora a -1.

[7.0] FASE ULTRA

COMENTARIO

Ultra fue el nombre cifrado del proyecto americano que descifró los códigos alemanes. Los Códigos Navales japoneses fueron descifrados con el proyecto Magic pero el resultado de sus esfuerzos combinados llegó a ser conocido como "ULTRA". En todas partes de la guerra, los Ultra proporcionaron al arma de Submarinos información dramáticamente exacta de los movimientos de los convoyes japoneses. Al principio, la falta de éxito no fue debido al fallo de estar "en el lugar adecuado en el momento adecuado" sino más bien por culpa de los torpedos defectuosos que no funcionaban en la profundidad correcta y explotaban como habían sido diseñados. De todos modos, la Guerra Ultra fue un éxito rotundo. De modo extraño, esto fue también un tributo a los planificadores japoneses navales que pudieron programar y controlar los convoyes en horarios tan apretados -un logro que en última instancia demostró ser fatal.

PROCEDIMIENTO

Al principio de cada turno, el jugador debería consultar la Tabla ULTRA lanzando un dado y encontrar el resultado bajo el actual Período de Guerra. Coloca un marcador ULTRA en cada una de las Áreas indicadas. Todas las tiradas de dados en las Cartas de Actividad de Área en estas Áreas son aumentadas con un (+1). Todos los números de la Tabla de Enfrentamiento (los números situados en las columnas A, B, C, y D) son aumentados en uno excepto en aquellas tazas que indican "no sacar".



[7.1] Cuando el OpArea del Mar de Japón contiene un marcador ULTRA, las tiradas para el Chequeo de Eventos de Tránsito están sujetas al modificador de uno (+1) en vez del normal modificador de dos (+2).

[7.2] Las Áreas ULTRA solo duran un turno. Se lanza el dado para nuevas Áreas ULTRA al principio de cada turno.

[7.3] Nunca pueden haber más de tres (3) Áreas ULTRA existentes durante cualquier turno. Si se efectúan dos lanzamientos de dados debido a un Evento de Guerra, toma las Áreas en el orden en que se reciben, hasta el máximo.

Ejemplo: En el Período de Guerra 3, un Evento de Guerra pide tirar dos veces el dado en la Tabla ULTRA. El jugador saca un '2' seguido de un '4'. Los marcadores ULTRA son colocados en el Imperio Océano Pacífico, Mar de Bismarck, y en las Kuriles. No se coloca un marcador en las Carolinas.

[7.4] Nunca se requiere que los submarinos respondan a la información ULTRA. La decisión de Mover en Patrulla y aprovechar la oportunidad de obtener un rico objetivo corresponde al jugador y debería ser equilibrada con los riesgos asociados con el Movimiento de Patrulla (ver [12.0]).

[8.0] FASE DE REFUERZOS DE SUBMARINOS

COMENTARIO

Los Estados Unidos rápidamente comenzaron un programa masivo de construir submarinos usando tanto los astilleros costeros como los de los Grandes Lagos. La nueva construcción en masa en el Océano Pacífico fue a una velocidad asombrosa. No solo se construyeron nuevos submarinos, además casi cada submarino de la clase Gato recibió una revisión y reparación principal durante el curso de la guerra. Muchas revisiones y reparaciones más importantes debidas al daño en combate estaban mas allá de las capacidades de las bases del Pacífico; en algunos casos se sustituyeron motores diesel principales o se reconstruyeron torres de mando enteras. Aunque las revisiones y reparaciones no cambian los valores de un submarino, realmente representaron un gran impacto de logística en las operaciones y por lo tanto son incluidas como parte del juego.

Los jugadores consultan la Lista Original de Refuerzos de Submarinos. Hay cuatro categorías de unidades anotadas:

- A. Adiciones a la Mezcla de Guerra:** Las unidades japonesas con fechas de entrada son añadidas a la Mezcla de Guerra según la Tabla de Mezcla de Guerra.
- B. Refuerzos:** Los submarinos recién recibidos son alistados con su base de llegada. Colócalos en la Caja de Escoba de su apropiada Base de despliegue. Si una base de llegada no está aún activa o ha caído, los submarinos son recibidos en Pearl Harbor. (*Excepción: los subs de Brisbane son recibidos en Fremantle si ésta está activa*).
- C. Retiradas:** Los submarinos son retirados para la revisión y reparación en uno de los astilleros en la costa Oeste de los Estados Unidos. Estos submarinos son precedidos por "Retirada", y son retirados del juego inmediatamente, incluso si están en el mar y/o dañados. Colócalos en la Caja "Costa Oeste" en el mapa. Cualquier Super Capitán se queda con el barco, y cualquier marcador dañado/discubierto es retirado. Si el submarino ha sido hundido, ningún otro submarino toma su lugar. Mientras está en la revisión y reparación, un submarino no puede ser quitado del juego vía

el Evento de Guerra "Relegados al Servicio de Entrenamiento".

- D. Regresos:** Después de un número de meses, los submarinos en revisión y reparación son devueltos al servicio. Estos son precedidos por "Regreso" en la lista. Todos los submarinos que regresan son colocados en la Caja de Escoba de Pearl Harbor a no ser que se indique otra cosa.

[9.0] FASE DE PUESTA A PUNTO DE SUBMARINOS PARA LA MAR

COMENTARIO

Antes de su despliegue al mar, un submarino debe ser "puesto a punto". Esto representa el aprovisionamiento y el abastecimiento de combustible, así como el embarque y el entrenamiento de la tripulación. El tiempo que lleva la "última evolución" (para usar el término Naval para una actividad) puede ser algo indeterminado.

El promedio de poner a punto a un submarino en el Pacífico entre patrullas era de alrededor de una semana. A veces se requerían dos. Los barcos más viejos, "chirriantes" necesitaban un poco más de esfuerzo para tenerlos listos para la mar que sus nuevos hermanos construidos durante la guerra.

PROCEDIMIENTO

Mueve todos los submarinos desde la Caja de Muelle de Embarque de una Base (la Caja de Paralelo (*Shipside*) de un Tender), a la Caja Listo para la Mar. Para cada submarino que comienza en la Caja de Escoba, tira un dado. Si el resultado es igual a o menos que ($=$ o $<$) su valor de Preparación, el submarino es movido a la Caja Listo para la Mar del despliegue de la Base. Si el resultado es mayor que el valor, el submarino es movido a la Caja de Muelle de Embarque del despliegue de la Base, donde estará automáticamente listo para la mar en el siguiente turno.

VALOR DE PREPARACIÓN



[10.0] FASE DE REPARACIÓN

Los submarinos con un marcador de dañado pueden ser reparados en una Base. Hay cuatro cajas dentro de la Caja de Reparación en cada despliegue de Base, una caja de "Fondeados" (*Hold*), "3", "2", y "1". En cada una de las cajas "3", "2", y "1", hay impreso un Número de Reparación.

PROCEDIMIENTO DE REPARACIÓN

Tira un dado para cada submarino en una Caja de Reparación, empezando con los submarinos en la Caja de Reparación "1" y avanza una caja a la vez hasta la Caja de Fondeados. Si el resultado es igual a o menor que ($=$ o $<$) el número de Reparación de las cajas, avanza el

submarino a la siguiente caja. Un submarino en la caja "1" avanza a la Caja de Escoba.

[10.1] El Máxima Capacidad de Reparación de una Base es el número total de los submarinos que pueden estar en las cajas "1", "2" y "3" en un momento dado. Un submarino dañado no puede ser llevado al proceso de reparación a no ser que haya espacio para ello.

[10.2] Si un submarino recibe el daño de uno (1) o más, y la Base está ya en su Máxima Capacidad de Reparación (el número total de los submarinos que pueden estar en las cajas "1", "2", y "3" en un momento dado), cualquier submarino en exceso debe ser colocado en la Caja de "Fondeados". El jugador determina que submarino(s) entra(n) en la Caja de Fondeados, pero es de sentido común reparar un sub con menos daño primero, desviando los subs más dañados a la Caja de Fondeados aunque éstos hayan llegado antes.

[10.21] Cuando los submarinos son reparados y hay espacio para que otros más sean reparados, los submarinos pueden ser avanzados desde la Caja de Fondeados a la caja "3" (independientemente del daño real que éstos hayan sufrido, ya que se supone que se han deteriorado al esperar fondeados en la dársena), pero deben esperar hasta el turno siguiente para tirar para la reparación.

Nota: Los jugadores deberían planear con cuidado el regreso de los subs dañados para evitar la penalización de quedar fondeados en la dársena. Por ejemplo, los subs que operan desde Pearl Harbor pueden "saltar" a Australia de ser necesario.

[10.3] Los submarinos que esperan en una Caja de Reparación no pueden dejar una Base. Si una Base cae con un submarino en una Caja de Reparación número 2 o 3 o en la Caja de Reserva, ver [18.3].

[11.0] PREP PARA LA FASE DE OPERACIONES

Todos los submarinos en el mar son movidos desde la sección "Done" (Hecho) de su OpArea a la sección "Operating" (Operaciones).

[12.0] FASE DE MOVIMIENTO DE PATRULLA

Normalmente cuando están de patrulla, los submarinos tienden a permanecer solos en el OpArea. Sin embargo, el jugador puede cambiar su área de patrulla a un OpArea adyacente usando el Movimiento de Patrulla. Para usar el Movimiento de Patrulla, simplemente se mueve un submarino a cualquier OpArea adyacente, siempre y cuando esa OpArea no coloque al submarino más lejos de una Base que su valor de Alcance. Debe tirarse un dado para un Evento de Tránsito (ver [19.1]). Si se obtiene un resultado de RTB, gira el submarino a su lado de Tránsito y coloca un marcador RTB sobre él.



[12.1] Si una Zona de Misión Especial ha sido activada por un Evento de Guerra, un submarino puede entrar en ella utilizando el Movimiento de Patrulla sin ningún coste de movimiento adicional. Debe tirarse un dado para un Evento de Tránsito (ver [19.2]).

Ejemplo: Un Evento de Misión Especial ha ocurrido para efectuar una Patrulla en Guadalcanal. Un submarino en patrulla por el Mar de Coral puede ir a las Salomón con un Movimiento de Patrulla, y luego entrar en la Zona de Misión Especial de Guadalcanal sin ningún coste adicional, y lanza un dado para un Evento de Tránsito usando la Carta de Actividad de Área de las Salomón.

[12.2] Los submarinos no pueden usar el Movimiento de Patrulla para entrar o marcharse de una base submarina.

[13.0] FASE DE BÚSQUEDA Y CONTACTO

COMENTARIO

El combate en un submarino consiste esencialmente en revisar los contactos disponibles y determinar rápidamente las mejores ocasiones para hundir los barcos seleccionados. La Información es por lo general imperfecta, el tiempo corto, los ángulos y oportunidades limitados. Dentro de estos límites, un comandante de submarino debe tomar sus decisiones de tal modo que coincidan con la mejor oportunidad de infligir daño.

[13.1] Paso de Determinación de Actividad

Un submarino puede decidir evitar el Procedimiento de Búsqueda y Contacto para no enfrentarse en combate. Tal submarino pasa la mayor parte del tiempo sumergido y/o evita el tráfico de superficie. Si el jugador escoge esta opción, quita cualquier marcador de Descubierta del submarino y procede directamente a la Fase de Resistencia [14.7] con un modificador de -1 a la tirada del dado de Resistencia.

[13.2] Procedimiento de Búsqueda y Contacto

Para determinar si el submarino hace contacto con el enemigo y, si es así, con cuantos barcos contacta el submarino, el jugador sigue estos pasos:

- A. Consultar la Carta de Actividad de Área en el OpArea en el cual el submarino está situado. Si el submarino está situado en un Área de Misión Especial que ha sido activada por un Evento de Guerra, el jugador consulta la Carta de Actividad de Área del OpArea desde la cual el submarino entró en la Zona de Misión Especial. Si hay algún recuadro coloreado en la fila para el período actual de guerra, el jugador que posee el submarino tira un dado, añadiendo los siguientes modificadores acumulativos:

+1 si ésta es un área ULTRA (ver [7.0]).

+2 si se tira el dado para el despliegue de una Barrera de Manada de Lobos.

-1 si el submarino está Descubierto y este es el Período de Guerra 1 o 2.

El color del recuadro del resultado determina el Nivel de Actividad:

Blanco- ningún contacto (ver el primer apartado debajo).

Verde- contacto con un muy pequeño número de barcos enemigos.

Naranja- contacto con un pequeño número de barcos enemigos.

Azul- contacto con un número moderado de barcos enemigos.

Rojo- contacto con un gran número de barcos enemigos.

Si no aplica ninguno de los casos de abajo, se procede con el Paso B:

Si el resultado del dado es un cero, el recuadro es blanco, y la fila tiene al menos un recuadro de color, el jugador lanza un segundo dado. Si también es un cero, el submarino del jugador ha encontrado un submarino enemigo. Pasar al segmento de Combate de Sub contra Sub [14.6].

Si no hay ningún contacto, pasar directamente a la Fase de Resistencia [14.7] con un modificador de -1 a la tirada de Resistencia.

- B.** Una vez que se ha establecido contacto con barcos enemigos, el jugador tira un dado en la Tabla de Contacto (en el lado izquierdo del mapa), otra vez primero se determina el Período de Guerra, y luego se tira un dado. El resultado puede ser: C1 = convoy pequeño, C2 = convoy grande; o TF - un grupo de combate naval.
- C.** El Jugador consulta la Tabla de Enfrentamiento y cruza el resultado del Nivel de Actividad que se ha sacado en la Carta de Actividad de Área con el resultado de la Tabla de Contacto. La Tabla de Enfrentamiento indicará que el jugador debe seleccionar al azar un número de fichas japonesas de cada una de las cuatro tazas preparadas como "Mezcla de Guerra", las tazas A, B, C, y D. Las fichas se sacan de la taza (sin mirarlas) y se colocan boca abajo en el Despliegue de Combate en la columna correspondiente a su taza.

Si el OpArea tiene un marcador ULTRA (ver [7.0]), el número de fichas por taza es aumentado en uno a no ser que el resultado para esa taza fuera "no sacar" (*no draw*).

[14.0] FASE DE COMBATE

El jugador ahora se enfrenta al convoy japonés o al grupo de combate en una serie de rondas de ataque.

[14.1] Primera Ronda de Ataque

PROCEDIMIENTO

[14.11] Colocar el submarino en una de las cajas de submarinos en el Despliegue de Combate. No puede ser colocado más que un submarino en cada caja. Ver también [24.5] Manada de Lobos y Combate.

[14.12] El jugador revela un número de unidades japonesas en el Despliegue de Combate igual al Valor de Táctica del submarino girándolos boca arriba, uno por uno. Los barcos que el jugador decide revelar deben ser de la misma columna donde está el submarino, o de una adyacente en el Despliegue de Combate.



VALOR DE TÁCTICA

Si un marcador de "Evento de Combate" es revelado, el evento debe ser resuelto inmediatamente según las instrucciones de Eventos (ver [19.2]). Si algún otro marcador de Evento de Combate adicional fuera revelado durante una Ronda de Combate, es devuelto a la taza.

Si una "Escolta Diligente" es revelada, el jugador tira inmediatamente un dado en la fila de Escolta Diligente de la Tabla de Contraataque, aplicando cualquier resultado. El combate entonces procede normalmente con la Escolta Diligente en su sitio, boca arriba, en la columna apropiada. Si el submarino resulta dañado, el jugador puede decidir retirarse del combate en este punto, procediendo a la Fase de Resistencia [14.7].

Si el año es 1943-45, el submarino está equipado con radar y puede "volver a girar" cualquier unidad japonesa salvo que sea un Evento de Combate, Escolta Diligente, o un Avión. La opción de "volver a girar" la unidad debe ser hecha inmediatamente, antes de que cualquier otra unidad sea revelada. Si una unidad se "vuelve a girar", otra unidad debe ser revelada en su lugar.

[14.13] El jugador utiliza el Valor de Táctica del submarino para determinar el número de fichas "TDC" (*Target Data Computer*) (Computadora de Datos del Objetivo) que son seleccionados al azar del montón de marcadores TDC que están boca abajo. El jugador coloca los marcadores TDC (sin examinarlos), uno por objetivo, sobre cualquiera de los barcos japoneses revelados **O** que están boca abajo sin revelar en la misma columna en la que está el submarino o en una columna adyacente. Una vez que son colocados todos, los marcadores TDC no pueden ser movidos.

[14.14] El jugador revela los marcadores TDC y selecciona sus objetivos para el ataque. Un objetivo debe ser una unidad con un marcador TDC sobre ella. El jugador puede seleccionar tantos objetivos como se lo permita el Valor de Ataque del submarino, con un mínimo de uno (1). El total de todos los ataques no puede exceder el valor



VALOR DE ATAQUE

de ataque del submarino atacante. Un submarino solo puede atacar a los objetivos que están en su misma columna o en una adyacente.

Ejemplo: El USS Spearfish (6-3-4) tiene Whitaker (+1) como su super capitán y está en combate contra dos cargueros 2-0, un carguero 1-0, y un destructor 7-1 revelados. Uno de los cargueros 2-0 tiene un valor de TDC de -2, pero está en una columna adyacente, el otro, un valor de TDC de +1. El carguero 1-0 tiene un valor de TDC de +1. El jugador asigna 3 puntos de ataque contra el primer carguero y 3 puntos de ataque contra el tercer carguero. No hace su objetivo el segundo carguero ni la escolta. Los puntos de ataque totales asignados: 6.

Una vez que todos los objetivos han sido seleccionados, cualquier unidad japonesa no revelada que está siendo apuntada ahora es girada boca arriba. Si resulta revelado un avión japonés o un Evento de Combate, quita el marcador TDC de encima de él. Los puntos de ataque asignados al avión o al marcador de Evento de Combate pueden ser reasignados a cualquier otra unidad con un marcador TDC sobre ella.

Si un marcador de "Evento de Combate" es revelado, el evento debe ser resuelto inmediatamente según las instrucciones de Eventos (ver [19.2]). Si algún otro marcador de Evento de Combate adicional fuera revelado durante una Ronda de Combate, es devuelto a la taza.

Si una "Escolta Diligente" es revelada, el jugador tira inmediatamente un dado en la fila de Escolta Diligente de la Tabla de Contraataque, aplicando cualquier resultado. El combate entonces procede normalmente con la Escolta Diligente en su sitio, boca arriba, en la columna apropiada. Si el submarino resulta dañado, el jugador **NO** puede decidir retirarse del combate en este punto.

[14.15] Cada ataque se resuelve separadamente. El procedimiento siguiente (los pasos desde A hasta D) debe ser usado para cada ataque:

A. Totaliza lo siguiente para el submarino atacante:

1. La parte del Valor de Ataque del submarino asignado a este objetivo.
2. El valor de un marcador de Super Capitán asignado a este submarino (si lo hay). Cada ataque consigue esta bonificación.
3. El actual valor del torpedo Mk-XIV (Recuerda que añadir un número negativo es lo mismo que restarlo).

B. Totaliza lo siguiente para el objetivo:

1. El Valor de Defensa del blanco.
2. El valor de ASW de todos los navíos revelados japoneses en la misma columna que el submarino y en las columnas adyacentes, y el valor de ASW de todos los aviones revelados independientemente de la columna.

3. El valor del marcador TDC (Recuerda que añadir un número negativo es lo mismo que restarlo).
 4. Si el barco objetivo no está en la misma columna que el submarino, añade uno (+1). *Nota: hay un máximo de dos submarinos por columna.*
 5. Si el barco objetivo tiene un marcador de Dañado, resta uno (-1).
- C.** Resta el valor del objetivo del valor del ataque (redondeando hacia abajo) para conseguir un resultado y tira un dado. Si el resultado del dado es igual a o menor que el resultado anterior (la diferencia), el objetivo ha resultado impactado.

Ejemplo: Continuando con el ejemplo anterior del USS Spearfish con un actual valor de torpedo Mark XIV de menos uno (-1). El jugador calcula los siguientes ataques:

Asumiendo que el carguero nº 1 es 2-0 y está en la Columna Adyacente:

- a)** *3 puntos de ataque +1 punto de super capitán + el valor del torpedo -1, para un total de $(3+1 + [-1]) = +3$.*
- b)** *2 puntos de defensa +1 de la escolta revelada + TDC que es -2, +1 por estar en una columna adyacente para un total de $(2+1 + [-2] +1) = +2$.*
- c)** *El jugador debe sacar con el dado un resultado igual a o menor que $(3-2) = 1$ para dar en este blanco. (Posibilidad del 20 % de impactar).*

Asumiendo que el carguero nº 3 es 1-0 y está en la misma Columna:

- a)** *3 puntos de ataque +1 punto de super capitán + el valor del torpedo -1, para un total de $(3+1 + [-1]) = +3$.*
- b)** *1 punto de defensa +1 de la escolta revelada + TDC que es +1 para un total de $(1+1 +1) = +3$.*
- c)** *El jugador debe sacar con el dado un resultado igual a o menor que $(3-3) = 0$ para dar en este blanco. (Posibilidad del 10 % de impactar).*

D. Si el objetivo resulta impactado, consulta la Tabla de resultados de Combate. Encuentra el tamaño del objetivo en tonelaje en la columna izquierda y tira un dado, añadiendo el valor actual del torpedo Mk-XIV (la suma de un número negativo resulta en deducción).

Si el resultado modificado coincide con un recuadro naranja, el objetivo ha sido dañado. Coloca un marcador de Dañado sobre el navío. Si el objetivo ya tuviera un marcador Dañado, resulta hundido.

Si el resultado modificado coincide con un recuadro rojo, el objetivo ha sido hundido. Avanza el marcador de Barcos Hundidos en uno y el marcador de Tonelaje Hundido por la cifra de toneladas.

Nota: El valor del torpedo cuenta a favor o en contra del jugador dos veces: Primero, en términos de dar en el blanco (corriendo (o no) a la apropiada profundidad), y el segundo, en términos de detonar correctamente (en

términos del detonador magnético que fue tan problemático o el funcionamiento defectuoso de los detonadores de contacto).

[14.16] Habrá veces en las que no es posible para un submarino dar en un blanco, por una combinación de factores de ataque bajos, bajo valor del torpedo, modificadores TDC adversos, y/o altos valores de escolta. En tales casos sigue estas directrices:

- A. Si no puede hacerse ningún ataque acertado en la primera Ronda de Ataque, no hay ningún Contraataque [14.2]. El jugador puede retirarse [14.3] o efectuar una Ronda de Reataque [14.4] normalmente.
- B. Si no puede hacerse ningún ataque acertado en una Ronda de Reataque, una Ronda de Contraataque se lleva a cabo normalmente independientemente de si se ha efectuado un ataque en la primera Ronda de Ataque o no.

Nota: Las unidades no reveladas con marcadores TDC, se considera que tienen una defensa de '1' hasta no ser reveladas. De ser atacada, y si se determina que el objetivo no puede ser impactado, el ataque produce un fallo automático, seguido de un contraataque.

[14.2] Ronda de Contraataque

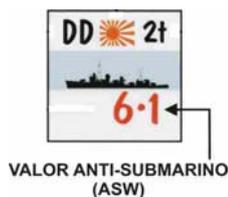
El contraataque normalmente ocurre después de que un submarino atacante ha entablado combate contra barcos de superficie, pero en ciertas circunstancias, el Contraataque puede ocurrir antes y después de que el submarino haya atacado a los barcos de superficie.

Nota: Cualquier unidad hundida en la ronda de ataque anterior, debe ser quitada antes del Contraataque.

Para efectuar el Contraataque, usa el siguiente procedimiento:

A. Suma lo siguiente para el japonés:

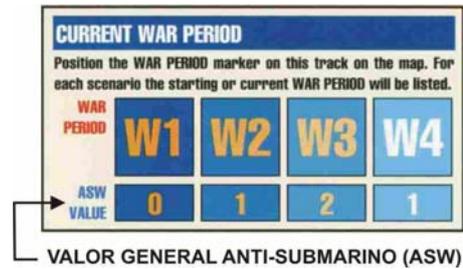
- 1. El valor de ASW de todas las fuerzas reveladas japonesas (incluso las que no son atacadas) en la columna en la que está el submarino y en todas las columnas adyacentes, las fracciones redondeadas hacia arriba. Recuerda, el valor de ASW de un barco con un marcador de Dañado es de cero. El valor de ASW de un avión es añadido independientemente de la columna en la que está el avión.



- 2. El número de cuadros rojos para el actual período de guerra en la Carta de Actividad de Área del OpArea donde ocurre el combate.



- 3. El valor general ASW del despliegue del Período de Guerra para el período de guerra actual.



B. Para el submarino, suma:

- 1. El valor de Defensa del submarino.
- 2. El valor de un marcador de Super Capitán asignado a este submarino (si lo hay).
- C. Resta el resultado del submarino del resultado del japonés y localiza la fila aplicable en la Tabla de Contraataque. Tira un dado y aplica los modificadores siguientes:
 - 1. Por cada marcador de dañado que tenga un submarino, añadir uno (+1).
 - 2. Si este Contraataque sigue a un Reataque, añade uno (+1).
 - 3. Si el submarino tiene un marcador de Descubierta, añade uno (+1). En algunos casos, en esta Tabla de Contraataque, es necesaria una segunda tirada del dado. Aplica los resultados de la tabla inmediatamente.

Ejemplo: Continuando con el ejemplo anterior del USS Spearfish en el Período de Guerra 2 en el Este del Mar de China con un nivel de ASW general de 1. El jugador calcula el contraataque siguiente:

- a) Valor de ASW de las fuerzas reveladas 1 + 3 cuadros rojos en la Carta de Actividad de Área + 1 nivel de ASW general = +5.
- b) 3 puntos de defensa del submarino +1 Super Capitán = +4.
- c) El jugador consulta la línea '1' de la Tabla de Contraataque (5-4=1).

[14.3] Retirada

Una vez que la Ronda de Contraataque se termina, el jugador puede retirar voluntariamente el submarino del combate. Si el jugador se retira voluntariamente, se procede a la Determinación de Super Capitán (ver [14.5]).

[14.4] Rondas de Reataque

Si el submarino no ha sido hundido, retirado, o forzado a RTB Return to Base (Regresar a la Base), puede decidir enfrentarse al convoy o grupo de combate una segunda vez. Los marcadores TDC de la primera ronda son

retirados y mezclados boca abajo en el montón de marcadores TDC para sacar. Las unidades reveladas japonesas permanecen reveladas.

PROCEDIMIENTO

Antes del combate de Reataque, el jugador puede colocar de nuevo el submarino en una columna adyacente.

El jugador entonces repite los pasos [14.12] a [14.16] seguidos de [14.2], con las siguientes excepciones:

- A.** Las unidades japonesas deben ser reveladas en el siguiente orden (ver [14.12]):

Los barcos con la bandera de batalla del Sol naciente deben ser revelados primero (si están en columnas elegibles para ser revelados).

Solo cuando todas las banderas del Sol naciente han sido reveladas pueden darse la vuelta a las banderas del "disco rojo".

- B.** De estar equipado con radar (1943 a 1945), el submarino no puede "volver a girar" una unidad japonesa que fue revelada en la primera ronda de ataque. En la Ronda de Reataque, se resta uno de cada marcador TDC excepto de los marcadores de -3. Esto representa al submarino maniobrando para un mejor tiro.

[14.41] El primer Reataque es a elección del jugador. Un segundo Reataque solo puede ocurrir si el jugador tiene un Super Capitán en el submarino y saca un resultado de una tirada de dado igual a o menor que el Valor del Super Capitán.

[14.42] Una vez que un segundo Reataque termina, finaliza el combate [14.3].

[14.5] Determinación de Super Capitán

Si el submarino ha hundido tres (3) o más barcos que suman 16,000 o más toneladas durante la Fase de Combate, el submarino tiene un Super Capitán.

Si el submarino no tiene ya un Super Capitán, se saca un marcador de Super Capitán al azar y se le asigna a ese submarino con el lado de la ficha +1 boca arriba.

Si el submarino ya tiene un Super Capitán +1, se gira la ficha del Capitán a su lado +2.

Si el submarino ya tiene un Super Capitán +2, no hay ninguna ventaja adicional.

Ver SUPER CAPITANES [25.0] para reglas adicionales.

[14.6] Combate de Sub contra Sub

Si la Fase de Búsqueda y Contacto causara un encuentro con un submarino enemigo, efectúa los pasos siguientes:

- A.** Si está implicada una Manada de Lobos, selecciona al azar uno de los submarinos del jugador para encontrarse con el submarino enemigo. Los otros submarinos no están implicados, aunque formen parte de la Manada de Lobos.
- B.** Lanza un dado y resta uno si el submarino del jugador está DESCUBIERTO y/o DAÑADO. Añade uno si el submarino del jugador tiene radar (la fecha es 1943-45). Si el resultado es 0-3 el enemigo ha descubierto al submarino del jugador primero. Si el resultado es 4-9 el jugador ha descubierto al enemigo primero.
- C.** Consulta la Tabla de Submarino Enemigo [30.3] en el folleto de escenario para determinar que fichas de submarinos enemigos están disponibles basándote en la fecha y OpArea. El jugador saca al azar uno de estos de una taza.
- D.** Coloca el submarino que descubrió al otro primero en la Caja de Submarino de cualquier columna en el Despliegue de Combate, y el submarino descubierto en una Caja Objetivo de la misma columna. Saca y revela un marcador TDC para el submarino objetivo.
- E.** Efectúa una Ronda de Ataque con el submarino que dispara utilizando su Valor de Ataque pleno más cualquier valor de Super Capitán contra el Valor de Defensa del submarino objetivo más cualquier valor de Super Capitán. Los submarinos aliados usan el valor actual del torpedo Mk-XIV salvo que se le haya asignado otro valor de torpedo según la regla especial (*early Dutch*)³. El torpedo japonés, alemán, e italiano tiene un valor de +1 independientemente de la fecha.
- F.** Si el submarino objetivo resulta impactado, consulta la fila 1-4 de la Tabla de Resultados de Ataque. Si el submarino del jugador es hundido, avanza el marcador de Subs Perdidos en uno. Si un submarino del Eje es hundido, avanza el marcador de Barcos Hundidos en uno y el marcador de Tonelaje Hundido en la cantidad apropiada.

El combate de Sub contra Sub acaba después de una simple Ronda de Combate. No hay ninguna Ronda de Contraataque o Reataque.

[14.7] Chequeo de Resistencia

COMENTARIO

Hay cuatro elementos claves al cuidado de un buque de guerra de la II Guerra Mundial en el mar: Combustible, víveres, tripulación, y el cargamento de armas. Durante la Guerra del Pacífico, considerando el pequeño número de torpedos que llevaban (12 a 24), y los problemas con el torpedo Mk-XIV, la limitación encontrada más a menudo fue el cargamento de torpedos.

³ **Early Dutch:** Literalmente significa "el primer holandés" y es una alusión a Willem de Vlamingh, quien en enero de 1697 llegó a la costa Occidental de Australia y la exploró, aunque posteriormente otros holandeses han reclamado haber sido "el primer holandés" en llegar a Australia, como Willem Janszoon que al parecer lo hizo en 1606 en su barco *Duyfken* y Dirk Hartog en 1616 con su barco *Eendracht*. (Nota del traductor)

PROCEDIMIENTO

Después de un turno (o turnos) de combate para un submarino, el jugador debe tirar un dado para ver si el submarino ha gastado su cargamento de torpedos o está bajo de combustible u otros bienes consumibles. Para hacer esto, el jugador cruza la Resistencia del submarino con el valor actual del torpedo Mk-XIV en la Tabla de Resistencia, y tira un dado. Resta uno del resultado si el submarino decidió evitar la Fase de Búsqueda y Contacto (ver [13.1]), o no ha encontrado ningún contacto enemigo. Añade uno al resultado si el submarino está dañado.

VALOR DE RESISTENCIA



Si el resultado es más alto que el número indicado, el submarino debe RTB (volver a la base), tirando un dado en la Tabla de Evento de Tránsito si fuera necesario (Ver [15.22]).

Si el resultado es igual a o menor que el número, coloca al submarino en la sección "Done" (Hecho) del OpArea.

[14.8] Limpieza

Devuelve las unidades japonesas y los marcadores de Evento de Combate a las tazas apropiadas. Si alguno de los barcos que están escritos con letra cursiva en la Tabla de Mezcla de Guerra (el Shokaku, Taiho, Shinano, Yamato, Kaga, Asahi, Izumo, o el BV) fueran hundidos, son quitados del juego y no vuelven a ser colocados en las tazas. Quita los marcadores TDC del Despliegue de Combate y devuélvelos a su montón.

[15.0] FASE DE MOVIMIENTO DE TRÁNSITO

El Movimiento de Tránsito es el único modo en el que un submarino puede moverse a y desde una Base. Los submarinos se mueven a lo largo de las líneas azules claras que conectan las Áreas. Los submarinos que realizan el Movimiento de Tránsito son colocados sobre su lado de Tránsito. Hay dos tipos de Movimiento de Tránsito:

- Despliegue
- Vuelta a la Base (RTB)

[15.1] Despliegue: Desde una Base a un OpArea o de Base a Base

Si el submarino comienza el Segmento de Operaciones en la Caja "Listo para la Mar" de una Base, puede mover cualquier número de OpAreas hasta su velocidad.



VELOCIDAD

Nota: la salida desde una base permanente a un OpArea adyacente se cuenta contra su tasa de velocidad, mientras que la salida desde una base de Zona de Misión

Especial (ZME) a un OpArea conectada, no se cuenta ya que la ZME, se considera que está "en" el OpArea.

Realiza una tirada del dado para un Evento de Tránsito [19.1] para el sub utilizando la Carta de Actividad de Área del OpArea **que tenga más cuadros rojos** para el actual período de guerra de las que atravesase el submarino y fijándose en el **número más bajo** de la línea para ese Período de Guerra que tenga un recuadro rojo. Si el resultado del dado iguala o excede el número más bajo que tenga un recuadro rojo en esa línea, tira un dado otra vez en la Tabla en el paso 2, debajo. Si no hay ningún cuadro rojo en la línea en ninguna de las OpArea, no se requiere ningún Chequeo de Tránsito. No uses la Carta de Actividad de Área del OpArea desde el cual el submarino comenzó su movimiento. Solo debe hacerse una tirada en el total del movimiento. Si el submarino sobrevive intacto, colócalo en la sección "Done" del OpArea final. El jugador coloca el submarino con el lado de Tránsito boca arriba si quiere transitar más lejos en el siguiente turno, o por el lado de Patrulla boca arriba si tiene la intención de patrullar en el nuevo turno. Una vez en el estado de patrulla un submarino nunca puede volver al estado de tránsito otra vez a no ser que regrese a la base.

[15.11] En el turno (o turnos) siguiente(s), un submarino con el lado de Tránsito boca arriba repite el movimiento de tránsito (y la tirada del dado para Evento de Tránsito). Un submarino nunca puede moverse más lejos de una base activa que su valor de alcance.



VALOR DE ALCANCE

[15.2] Regreso a la Base (RTB): Desde un OpArea a una Base.



Los submarinos pueden efectuar el movimiento RTB voluntariamente o como resultado de un Evento de Combate o de Tránsito. Tal submarino es marcado con un marcador RTB y nunca puede volver a su estado de patrulla sin antes ponerse a punto en una Base.

[15.21] Los submarinos pueden escoger RTB saltándose las Fases de Búsqueda y Contacto, y Combate. Tal submarino es movido vía OpAreas a la Caja de Escoba de la Base (ver también [18.0] Dañados y [21.0] Bases). Realiza una tirada de Evento de Tránsito para el sub utilizando la Carta de Actividad de Área del OpArea en la que acaba de entrar el submarino y fijándose en el **número más bajo** de la línea para el actual Período de Guerra que tenga un recuadro rojo, como se ha explicado en [15,1].

Si el submarino se mueve desde un OpArea a una Base adyacente (como de las Islas Hawaianas a Pearl Harbor), no se hace ninguna tirada del dado para un Evento de Tránsito.

Si el submarino no puede volver a la base en un movimiento, se deja en la sección "Done" del OpArea más cercana a la base que pueda alcanzar. Durante la Fase de Movimiento de Tránsito del turno (o turnos) siguiente(s), el submarino repite el Movimiento de Tránsito hasta que pueda ser movido a la Caja de

Escoba de la Base de destino. Haz los Eventos de Tránsito aplicables.

[15.22] Pueden forzar a un submarino a RTB por un Evento de Tránsito, un resultado de Contraataque durante el Combate, o por la Tabla de Resistencia. Los submarinos forzados a RTB son girados a su lado de Tránsito y se coloca sobre ellos un marcador RTB. Durante la Fase de Movimiento de Tránsito, el submarino es movido vía OpAreas a la Base de destino tan directamente como sea posible dentro de su radio operacional. Si está intacto, el submarino se coloca en la Caja de Escoba. Si está dañado, debe determinarse el nivel de daño antes de colocarlo en una Caja de Reparación. (Ver 18.0 Submarinos Dañados).

15.23] Dutch Harbor

Las operaciones en Dutch Harbor (Alaska) eran sumamente difíciles para los submarinos y las tripulaciones. Las heladas temperaturas hicieron que las largas reparaciones aumentaran el deterioro de la maquinaria. El tiempo para que los submarinos volvieran a estar operativos a veces excedía un mes. Por consiguiente, cualquier submarino intacto que RTB a Dutch Harbor debe hacer una tirada del dado en la Tabla de Daño. Cualquier resultado de Reparación 2 o Reparación 3 debe cambiarse a Reparación 1.

[15.24] Tránsito Cauteloso

Un submarino que está con su lado de Tránsito boca arriba, puede decidir mover un OpArea solo en vez de una velocidad más alta para reducir la vulnerabilidad a la vigilancia ASW activa. Si un submarino decide mover un OpArea solamente, resta uno del Chequeo de Evento de Tránsito [19.1].

[15.25] Regla Adicional: Submarinos más allá del Alcance de una Base: Los submarinos no pueden moverse más allá del alcance (en OpAreas) de una base. Sin embargo, algunos eventos pueden precipitar a un submarino fuera del alcance de una base (como la caída de una base al principio del período de guerra). Un submarino que queda fuera del alcance de cualquier base, queda dañado inmediatamente y debe RTB a la base más cercana usando el movimiento de tránsito normal a una velocidad de uno (1) menos que su velocidad impresa (pero nunca menos que uno (1)). La tripulación está manejando el barco utilizando métodos de resistencia de la travesía de crucero de largo alcance como por ejemplo con un solo motor, velocidades lentas, etc.

[16.0] FASE DE FIN DE TURNO

[16.1] Comprobar Condiciones de Victoria

Comprueba las condiciones de victoria para la victoria o la derrota. Si se ha alcanzado cualquiera de ellas, acaba el juego inmediatamente.

[16.2] Retirar los marcadores de Descubierta



Tira un dado para cada submarino en el mar con un marcador de Descubierta sobre él, y resta el valor del Super Capitán si es que el submarino lo tiene. Con un resultado de 0 a 6, quita el marcador de Descubierta. Con un resultado de 7 a 9, el submarino continúa descubierta. Para una Manada de Lobos descubierta, solo se tira un dado, y el grupo entero sigue descubierta o se les retira los marcadores de Descubierta.

[16.3] Al entrar en una Base, cualquier marcador de Descubierta que un submarino tuviera, es retirado.

[16.4] Quitar el marcador o marcadores ULTRA del mapa.

[16.5] Avanzar el marcador de Semana, y los marcadores de Mes/Año si es necesario.

[17.0] FASE DE PROGRESO DE LA GUERRA

COMENTARIO

Casi cada historiador está de acuerdo en que, en última instancia, Japón habría sido derrotado. *Silent War* asume la derrota inevitable del Japón como una clave que es la base del componente del sistema de juego. Los escenarios del juego describen la Guerra del Pacífico en cuatro períodos distintos: W1-Pearl-Harbor a Midway, W2-Midway al Final de la Campaña de las Salomón, W3-Campaña de las Salomón al Golfo de Leyte, W4-El Golfo de Leyte a la Bahía de Tokio. Los períodos sin embargo, no seguirán las fechas históricas con precisión. Aunque un poco de esto es arbitrario, se entiende que estos periodos de tiempo van paralelos aproximadamente al cambio en los movimientos y transporte navales japoneses sobre los que se basan las Cartas de Actividad de Área y los procesos de Búsqueda y Contacto.

[17.1] PROCEDIMIENTO

El marcador de Período de Guerra comienza el juego en la casilla de Período de Guerra, según las instrucciones del escenario. Al principio de los meses que están marcados con números en sus recuadros en la Tabla de Transición del Período de Guerra, el jugador puede determinar si el Período de Guerra avanza. Sigue los siguientes pasos:

- A. Consulta la "Tabla de Modificación del Período de Guerra". Los totales de Barcos y Tonelaje Hundidos pueden avanzar el progreso de la guerra o retrasarlo. Bajo la sección para el próximo período de guerra, cruza los Barcos Hundidos y el Tonelaje Hundido para determinar la modificación, redondeando hacia ABAJO salvo que ya esté en el nivel más bajo. Esto dará un modificador al jugador para usarlo en el siguiente paso.
- B. Consulta la "Tabla de Transición del Período de Guerra" y tira un dado, añadiendo el modificador del Paso A. Si el resultado es igual a o mayor ($=$ o $>$) que el número en la caja, el Período de Guerra avanza.

- C. Si falla el intento de avanzar el Período de Guerra, no se puede hacer otro intento hasta el principio del mes siguiente.

[17.2] Avance Automático

Si el Período de Guerra no ha avanzado cuando todos los números para la transición han sido intentados (Noviembre de 1942 por ejemplo), el Período de Guerra avanza automáticamente.

[18.0] SUBMARINOS DAÑADOS



Los submarinos pueden ser "dañados" durante Eventos de Tránsito o durante el combate. Si resulta dañado, coloca un marcador de Dañado sobre el submarino. El nivel real de daño se determina cuando el submarino llega a la base.

- [18.1] Si un submarino recibe un segundo marcador de Dañado, tira un dado:

Si el resultado del dado es mayor que (>) el Valor de Defensa del submarino, es hundido. Avanza el marcador de los Submarinos Hundidos en uno (1).



VALOR DE DEFENSA

Si el sub no es hundido, coloca un segundo marcador de Dañado sobre el submarino. Cuando el submarino llegue a la base, determina su nivel de daño (ver 10.0 Fase de Reparación) tirando dos veces en la Tabla de Daño y suma los números de la Caja de Reparación resultantes de las dos tiradas. Si el daño total del sub lo colocara más allá de la Caja de Reparación "3", entonces el submarino es considerado como "pérdida total constructiva". Es retirado del juego pero no cuenta con los submarinos hundidos.

- [18.2] Si un submarino recibe un tercer marcador de Dañado, es hundido. Avanza el marcador de los Submarinos Hundido en uno (1).

[18.3] Los submarinos dañados RTB (que vuelven a la base) deben tirar un dado en la Tabla de Daño. Los resultados de esta tirada colocan al submarino en una de las Cajas de Reparación o en la Caja de Escoba. Los Submarinos Dañados no pueden marcharse de una base principal una vez que ellos han llegado. En los casos de Manila y Surabaya, cualquier submarino dañado en la Caja de Reparación 2 o 3 o en la Caja de Fondeados (*Hold*) cuando la base cae, son hundidos y considerados como "pérdida total constructiva". No avances el marcador de Submarinos Perdidos. Los submarinos en la Caja de Reparación 1 pueden renquear hacia fuera a la mar. Reciben un marcador de Dañado y deben RTB a la base más cercana. Tiran de nuevo un dado en la Tabla de Daño cuando llegan a su nueva base, aunque un resultado de "Daño Superficial" se consideraría como "Daño Ligero", colocándolos en la Caja de Reparación 1.

- [18.4] El jugador puede "retirar del servicio activo" a un submarino gravemente dañado que el jugador no quiere

reparar en algún momento mientras esté en la caja de reparación. El submarino es quitado del juego, pero no es contado como "pérdida". Si el submarino tiene un Super Capitán, determine si es asignado a otro submarino según [25.3].

[18.5] Barcos de Superficie Dañados

Los Barcos de Superficie pueden ser dañados como consecuencia del ataque submarino. El valor de ASW de un barco con un marcador de Dañado es de cero (0), y un modificador negativo (-1) es aplicado al valor del objetivo durante la Fase de Combate. Si un barco de superficie dañado sobrevive todo el combate (es decir, no es hundido), entonces el daño no tiene ningún otro efecto. Quita el marcador de Dañado; se entiende que el barco ha puerto rumbo a un puerto.

[19.0] EVENTOS

COMENTARIO

Para bien o para mal, el combate, ya sea entre divisiones, brigadas, barcos, o aviones, es gobernado por un elemento intangible llamado el destino. La guerra submarina es particularmente susceptible a ello. A Napoleón, el maestro oportunista, en una ocasión le preguntaron: "de poder elegir entre un buen general o un general afortunado ¿con quién se quedaría?" "El Sagaz", respondió: "¡L'on fortuné, chaque temps!"- "¡Siempre el afortunado!"- Los almirantes Christie y Lockwood sin duda habrían estado de acuerdo sin reservas con él. En varias ocasiones en todas partes del juego, los eventos serán convocados por el sistema de juego. Los jugadores deben resolver inmediatamente estos eventos ya que tienen consecuencias inmediatas para el submarino (o submarinos). Hay dos tipos de eventos, Eventos de Tránsito y Eventos de Combate.

[19.1] Eventos de Tránsito

Los Eventos de Tránsito reflejan los casos en los que los submarinos fueron descubiertos y atacados antes de que fueran conscientes de la presencia de los atacantes, o la pérdida de un submarino debido a "causas desconocidas". Estas podrían incluir ser torpedeados por un submarino japonés, atacados por un avión, alcanzados por una mina, o simplemente por causas accidentales como la explosión de una batería, o un fallo mecánico catastrófico. Un Chequeo de Evento de Tránsito ocurre durante el Movimiento de Tránsito y el de Patrulla en el momento en el que un submarino entra en un OpArea o ZME.

PROCEDIMIENTO

Siempre que un submarino completa un Movimiento de Tránsito o de Patrulla, el jugador realiza un Chequeo de Evento de Tránsito. El Evento de Tránsito está basado en el gobierno del OpArea. El gobierno del OpArea se determina de la siguiente manera:

Para el Movimiento de Patrulla, usa el OpArea a donde el submarino se ha movido.

Para una Zona de Misión Especial, usa el OpArea desde el cual el submarino entró en la Zona de Misión Especial.

Para el Movimiento de Tránsito, usa el OpArea en la que acaba de entrar el submarino, fijándose en el **número más bajo** de la línea para el actual Período de Guerra que tenga un recuadro rojo. No uses la Carta de Actividad de Área del OpArea desde el cual el submarino comenzó su movimiento.

Tira un dado para el submarino y aplica los modificadores siguientes acumulativos:

Resta uno si el submarino está con su lado de Tránsito boca arriba (p. ej. no realizando el Movimiento de Patrulla).

Resta uno si el submarino efectúa Tránsito Cauteloso [15.24].

Resta uno si el submarino es un miembro de una Manada de Lobos [24.4].

Añade uno si el submarino está Descubierta durante los Períodos de Guerra 1 y 2 [23.0].

Añade dos si el submarino entra en una Zona de Misión Especial (ZME), ver [20.3], o si entra/sale del Mar del Japón [7.1].

Añade uno o más por el Riesgo de Concentrarse [22.1].

Si el resultado del dado iguala o excede (= o >) el número más bajo que tenga un recuadro rojo en esa línea, el jugador ha encontrado un Evento de Tránsito. El jugador tira un dado otra vez ahora dos veces en la Tabla de Evento de Tránsito en el paso 2 que está en el mapa, para encontrar la fila y la columna y, cruzándolas, ver el resultado. El resultado se aplica inmediatamente.

[19.11] Si un submarino recibe un resultado de RTB, el submarino es colocado en el OpArea que se ha utilizado para determinar el Chequeo de Evento de Tránsito. Si más de un OpArea hubiera sido usada (el número más bajo sobre la Carta de Actividad de Área que contiene una caja roja es el mismo), el submarino es colocado en cualquier OpArea que el jugador elija.

[19.2] Eventos de Combate

Cada taza contiene una ficha marcada "Evento de Combate". Cuando una ficha de evento es revelada, el juego se para momentáneamente y el Evento se resuelve inmediatamente. Los resultados del Evento prevalecen sobre las reglas en todos los casos.

PROCEDIMIENTO

Una vez revelada una ficha de evento, tira un dado y consulta la Tabla de Evento de Combate que se alista a continuación. Pon en práctica los efectos alistados. El Evento es aplicable solo a una ronda de ataque, y solo puede haber un Evento por cada ronda de ataque.

EVENTOS DE COMBATE



Resultado del Dado

0 Mercante cruzado en el camino

Un barco japonés de repente cruza el camino de uno o varios torpedos. Efectúa la Fase de Combate normalmente, pero antes de empezar la primera Ronda de Ataque (14.15), escoge un barco que esté boca abajo y que sea de "disco rojo" en esta columna o una adyacente, revélalo, y determina si es hundido. Para hacer esto, tira un dado y añade el modificador actual del torpedo en la línea que corresponde al tamaño correcto del objetivo en la Tabla de Resultados del Ataque. Sigue la Ronda de Ataque normalmente. Si no hay ningún barco apropiado en el despliegue, ignora este Evento.

1 Combate en la Superficie con el cañón

El submarino emerge para entablar combate con el cañón. Efectúa la Fase de Combate normalmente pero en vez de la Ronda de Ataque, se hace lo siguiente: 1) Coloca un marcador de Descubierta sobre el submarino. 2) Escoge cualquier ficha revelada japonesa de mercante/transporte en esta columna y atácala usando una tirada del dado en la línea 26-35 de la Tabla de Resultados del Ataque (el Argonaut, el Nautilus, y el Narwhal usan la línea 18-25, el Surcouf usa la línea 10-17, y el Leviathan usa la línea 5-9). El valor del torpedo Mk-XIV no se aplica al resultado. Si no hay ninguna ficha revelada de mercante/transporte, o si hay una unidad revelada IJN "blanca" (avión, escolta, CL, BB etc. o una Escolta Diligente), este evento se ignora. Cuando se termine, pasa a la Ronda de Contraataque.

2 Carrera Circular del Torpedo

Un torpedo corre en un círculo cerrado de vuelta hacia el submarino. Efectúa la Ronda de Ataque normalmente, pero además efectúa un ataque contra tu propio submarino. Para hacer este ataque, el jugador suma el actual valor del torpedo Mk-XIV y un marcador TDC sacado especialmente (sumar un número negativo es lo mismo que restarlo), y tira un dado. Si el resultado del dado es igual a o menor que el resultado de la suma anterior, el submarino es hundido. Si el submarino sobrevive para a la Ronda de Contraataque.

3 Un Bombardeo "Betty" Descubre al Submarino

El submarino es descubierta y atacado por un bombardero japonés de patrulla. Tira inmediatamente en la línea de Evento Aéreo de la Tabla de Contraataque y aplica los resultados. Pasa al Chequeo de Resistencia.

4 Problemas Mecánicos Finalizan el Ataque

El submarino tiene problemas mecánicos. No hay ninguna Fase de Combate para el submarino en este turno. Tira un dado:

Si el resultado es IMPAR, coloca un marcador de Dañado y un marcador RTB sobre el submarino;

Si el resultado es PAR, el jefe de máquinas arregla el problema y el submarino puede conti-

nuar operando normalmente en el próximo turno. (No se necesita hacer una tirada en la Tabla de Resistencia para este turno).

5 **Aproximación Perfecta**

La aproximación del submarino ha sido perfecta. Procede normalmente pero todos los marcadores TDC para esta ronda tienen valores negativos. (p. ej., convierte todos los "+" en "-").

6 **Tonelaje Doblado**

El capitán descubre un objetivo gordo. Al final de la Fase de Combate, dobla el tonelaje del barco mercante más grande hundido.

7 **Combate - Contraataque**

La secuencia de combate se cambia solo para esta Ronda. Las escoltas atacan primero, luego, si no resulta hundido o forzado a RTB, el submarino ataca a los barcos de superficie. Efectúa la Ronda de Ataque inicial desde [14.11] hasta [14.14] luego salta a la Ronda de Contraataque [14.2]. Si el submarino no resulta hundido o forzado a RTB, entonces puedes atacar normalmente según [14.15]. Después sáltate el contraataque [14.2] puesto que ya se ha llevado a cabo.

8 **Contraataque**

Las escoltas descubren al submarino que hace su acercamiento y le atacan. Resuélvelo según el Evento de Combate nº 7 excepto que el submarino no puede hacer un ataque. Si este acontecimiento ocurre a una Manada de Lobos, y uno o varios de los submarinos de la Manada de Lobos no tiene ninguna escolta en la misma columna o una adyacente, esos submarinos pueden continuar atacando a los barcos de superficie.

9 **Combate - Combate**

El submarino elude todas las escoltas y ataca a los barcos de superficie. No hay ningún Contraataque. Después de la primera Ronda, la fuerza japonesa todavía permanece revelada de acuerdo con [14.4].

[20.0] ZONAS DE MISIÓN ESPECIAL (ZME)

COMENTARIO

A menudo, los submarinos fueron enviados por las altas esferas del alto mando a misiones especiales. En estos casos, no estaban disponibles para operaciones normales de combate. Afortunadamente, las misiones especiales tendieron a ser de corta duración y los subs enviados a ellas eran devueltos rápidamente al servicio normal.

Las Zonas de Misión Especial (ZME) son las áreas circulares en el mapa sin Cartas de Actividad de Área en ellas. Estas áreas son donde los submarinos realizaron misiones especiales como la cobertura de invasiones, introduciendo provisiones y guerrilleros, apoyando las principales batallas en la superficie, así como la búsqueda de aviones derribados, o impidiendo el movimiento de barcos enemigos en una posición geográfica en particular. Estas ZME ven intensa actividad por fuerzas enemigas de

superficie, aumentando la posibilidad de conseguir contactos y enfrentarse a objetivos, así como, por otra parte, el aumento del peligro de detección y ataques con ASW.

[20.1] No se puede entrar en las ZME a no ser que hayan sido activadas en la Tabla de Evento de Guerra. Las ZME individuales son activadas por una tirada del dado en la Tabla durante el Segmento Estratégico, y son activadas solamente para un turno. Las ZME están unidas por una punta de flecha azul claro con una o varias OpAreas. Solo puede entrarse en una ZME vía una OpArea unida a ella.

[20.2] Cuando se es asignado a una ZME activa, los submarinos asignados están exentos del Riesgo de Concentrarse (ver 22.0) en esta OpArea.

[20.3] Inmediatamente después de la llegada a un OpArea, un submarino puede ser colocado de nuevo en una ZME activa que esté unida con una punta de flecha azul claro a esta OpArea. Si un jugador mueve un submarino a una ZME que pertenece a esta OpArea, debe realizarse un Chequeo de Evento de Tránsito con un modificador a la tirada del dado de +2, usando la Carta de Actividad de Área del OpArea desde la que el submarino entró en la ZME.

[20.4] Cuando llega a una ZME, el submarino lleva a cabo la misión indicada por el Evento de Guerra. Si éste es una misión de Búsqueda y Contacto, se emplea la Carta de Actividad de Área que pertenece al OpArea desde la cual se ha entrado en la ZME. Todos los resultados del dado en esta Carta de Actividad de Área son aumentados en un Nivel de Actividad. Así, Escaso se convierte en Bajo, Bajo se hace Moderado, Moderado se hace Alto. Alto queda como Alto y Ningún Contacto también queda como Ningún Contacto. Otros resultados pueden aplicarse si se indica en la Tabla de Eventos de Combate.

[20.5] Los submarinos en una ZME se saltan el Chequeo de Resistencia, salvo que se indique lo contrario. Estos submarinos deben hacer el movimiento RTB en la Fase de Movimiento de Tránsito del turno actual. Ellos no pueden regresar a cualquier Base de Submarinos recién creada (Tender o Base) en esta ZME puesto que la Base no se hace activa hasta la Fase de Progreso de la Guerra del turno.

[21.0] BASES

Las bases son aquellas desde las cuales, los submarinos empiezan y acaban las misiones (salvo que sean hundidos durante la misión). Hay cinco Bases principales en el juego, PEARL HARBOR, FREMANTLE, BRISBANE, MANILA/SUBIC BAY, y DUTCH HARBOR. Las Bases principales están representadas por sus Despliegues de Base en el Mapa. De las bases principales, solo Pearl Harbor está continuamente activa a lo largo de toda la guerra. Las demás se hacen activas y/o inactivas debido a un Evento de Guerra de esta manera:

- A. Manila - Activa al Principio de la Guerra. Inactiva por un Evento de Guerra.
- B. Fremantle - Activa por un Evento de Guerra.
- C. Brisbane - Activa por un Evento de Guerra.

- D. Dutch Harbor - Activa por un Evento de Guerra. Inactiva por un Evento de Guerra.
- E. Subic Bay - Activa por un Evento de Guerra.

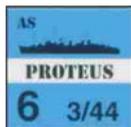
[21.1] Bases Avanzadas

Las restantes bases son Bases Avanzadas que son representadas en el mapa como Submarinos Tender en ZMS. Estas bases son:

- A. Surabaya - Activa por un Evento de Guerra. Inactiva por un Evento de Guerra.
- B. Midway- Activa por un Evento de Guerra.
- C. Majuro - Activa por un Evento de Guerra.
- D. Mios Woendi - Activa por un Evento de Guerra.
- E. Saipan - Activa por un Evento de Guerra.
- F. Guam - Activa por un Evento de Guerra.

[21.11] Una vez activa una Base Avanzada, la ZME no puede ser el objetivo de una Misión Especial salvo que sea desactivada por un Evento de Guerra. Los submarinos que se mueven a una Base Avanzada no añaden +2 a su tirada del dado para un Evento de Tránsito según [19.1].

[21.2] Submarinos Tender



Los Submarino Tender eran barcos especializados que apoyaban a los submarinos en áreas avanzadas, proporcionando combustible, torpedos, alimentos, y otras provisiones. Carecían de las capacidades de una base completa, pero podían llevar a cabo reparaciones menores y proporcionaron un valioso servicio ampliando el tiempo que un submarino podía operar lejos de su puerto de casa.

[21.21] Cuando una Base Avanzada se hace activa por la Tabla de Eventos de Guerra, el jugador selecciona al azar un submarino tender y lo coloca en la ZME en la Fase de Progreso de la Guerra del turno, salvo que se indique otra cosa. Un tender no puede ser añadido al montón para sacar hasta su fecha de despliegue, que está impresa tanto sobre la misma ficha como sobre el despliegue de submarinos tender.

[21.22] La capacidad de apoyo de un submarino tender está anotada en la carta de Submarino Tender y sobre la ficha Tender. Esto representa el número máximo de submarinos que pueden estar en las Cajas de Escoba, Paralelo al Barco (*Shipside*), y Listos para la Mar de un submarino tender en un momento dado. Si el submarino tender está en su máxima capacidad, ningún submarino adicional puede RTB a ese submarino tender.

[21.23] Un submarino dañado puede RTB a una Base Avanzada en un intento de hacer una reparación menor. Tira inmediatamente el dado en la Tabla de Daño del Submarino. Si el resultado es de "Daño Superficial", mueve el submarino a la Caja de Escoba del tender apropiado. Si se produce cualquier otro resultado, mueve el submarino dañado a la sección "Done" del OpArea aplicable, y en los próximos turnos éste solo puede RTB a una base principal.

[21.24] Un submarino tender que está en una base que cae, es quitado del juego, pero permanece disponible para ser usado en una nueva base.

[22.0] RIESGO DE CONCENTRARSE

COMENTARIO

Uno de los mayores riesgos para los submarinos que no operaban como una Manada de Lobos o eran asignados a misiones especiales era el concentrar un gran número de ellos en un área de operaciones. Primero, el tráfico de radio a menudo alertaba a los japoneses por la actividad aumentada, y segundo, las actividades de un submarino de repente podían llamar bastante la atención por revelarse a otro. Fue solamente por eso que en 1942 se produjo un rápido aumento en las pérdidas de submarinos, lo que incitó a los comandantes con base en tierra a dejar de "jugar a las damas" con los barcos.

No hay ningún límite sobre el número de submarinos que pueden estar en un OpArea. Sin embargo, a medida que aumenta el número de submarinos, se produce un aumento de las responsabilidades de actividad.

[22.1] Por cada múltiplo de cuatro submarinos más allá de los primeros cuatro en un OpArea con cajas ROJAS o AZULES en su Carta de Actividad de Área para el Período actual de Guerra, pon en práctica los modificadores siguientes para todos los submarinos:

- A. Añade uno (+1) a cualquier tirada del dado para Evento de Tránsito si el sub pasa, llega o sale.
- B. Resta uno (-1) a la búsqueda de barcos en la Carta de Actividad de Área.

[22.2] Los modificadores susodichos son acumulativos para los múltiplos adicionales de cuatro (p. ej. -2 de penalización de búsqueda y +2 a la tirada de tránsito si hay nueve submarinos en un OpArea, etc.).

[22.3] Manadas de Lobos y el Riesgo de Concentrarse

Cada dos (fracciones redondeadas hacia arriba) submarinos en una Manada de Lobos [24.0] cuenta como un submarino para efectos del Riesgo de Concentrarse.

[23.0] EFECTOS DE SER DESCUBIERTO



Un submarino descubierto tiene mayor dificultad para localizar al enemigo (puesto que el enemigo evita el área donde se ha avistado al submarino). También aumenta el riesgo de encontrarse con las fuerzas de escolta japonesas. Cuando está descubierto durante los Períodos de Guerra 1 y 2, resta uno (-1) de cualquier tirada del dado en la Carta de Actividad de Área y añade uno (+1) en cualquier tirada para Evento de Tránsito.

Los submarinos descubiertos también deben añadir uno (+1) cuando tiran un dado en la Tabla de Contraataque por [14.2].

[23.1] Marcadores adicionales de "Descubierto" no tienen ningún efecto. Si un submarino que ya está Descubierta recibe un resultado de "Descubierto", no se toma ninguna otra acción.

[24.0] MANADAS DE LOBOS (WOLFPACKS)

COMENTARIO



A pesar del empleo acertado de operar con submarinos en conjunto que utilizaron los Alemanes (sistema llamado wolfpacks (manadas de lobos), un término no mundialmente adoptado por las fuerzas de submarinos U.S.) los Estados Unidos se resistieron al principio a emular esta táctica. Se dan varias razones para ello, en unos casos, tácticas y en otros, psicológicas. (Los Estados Unidos, después de todo, habían estado blandiendo la espada de rabia indignada contra los Alemanes por su guerra submarina sin restricción y por el empleo de "wolfpacks".) Sin embargo, antes de la primavera de 1943, Jimmy Fife, comandante de submarinos en Brisbane, estuvo dispuesto a intentarlo. Llevaría algún tiempo para los Americanos hasta poder desarrollar la habilidad necesaria, pero a mediados de 1944, las wolfpacks americanas lograban lo que los Alemanes solo podrían soñar.

PROCEDIMIENTO

Una *Wolfpack* solo puede ser formada en una Base de sub principal (no en una Base Avanzada). Todas las unidades que participan en una *wolfpack* deben salir de su Base al mismo tiempo y deben llegar al OpArea de la *wolfpack* al mismo tiempo. Todos los submarinos de la *wolfpack* son colocados bajo un marcador *Wolfpack*. Los submarinos pueden dejar una *wolfpack* en cualquier momento, pero una vez que un submarino ha dejado una *wolfpack*, no puede volver a juntarse en el mar más tarde. El número mínimo de submarinos que una *wolfpack* puede tener es de tres (3).

[24.1] Formación de Manadas de Lobos

Comenzando en octubre de 1943, pueden ser formadas las *wolfpacks*. Los submarinos escogidos deben estar todos en la Caja "Listo para la Mar".

[24.11] Antes que el marcador de Experiencia de la *Wolfpack* alcance nueve (9) (Ver Experiencia de la *Wolfpack* [24.7]), se aplican las siguientes restricciones:

- A. Un jugador solo puede desplegar una *wolfpack* a la vez.
- B. Las *Wolfpacks* no pueden exceder de tres (3) submarinos.

[24.12] El turno después de que el marcador de Experiencia de la *Wolfpack* alcanza nueve (9), se aplican las siguientes restricciones:

- A. Un jugador puede desplegar hasta tres *wolfpacks* a la vez.
- B. Las *Wolfpacks* no pueden exceder de cuatro (4) submarinos.

[24.13] El turno después de que el marcador de Experiencia de la *Wolfpack* alcanza quince (15), se aplican las siguientes restricciones:

- A. Un jugador puede desplegar hasta cinco *wolfpacks* a la vez.
- B. Las *Wolfpacks* no puede exceder de seis (6) submarinos.

[24.14] Desbandada

Una *wolfpack* que llega a tener menos de tres submarinos deja de existir como tal al final de la Fase de Combate en la que la Manada quedó con menos de tres. Los restantes dos (o uno) submarinos pueden seguir atacando juntos solamente durante la fase actual. Si la *wolfpack* se queda con menos de tres miembros debido a un Evento de Tránsito o debido a que un miembro falla su Chequeo de Resistencia, la Manada se disuelve inmediatamente.

COMENTARIO

Una *wolfpack* es más que la suma de sus partes. Aunque un par de submarinos operando juntos se benefician estadísticamente, no son suficientes como para considerarlos una *wolfpack* para efectos de las reglas.

[24.2] Manadas de Lobos y Movimiento

Las *Wolfpacks* siguen las reglas de movimiento pero todos los miembros de una *wolfpack* se mueven juntos como si fueran una sola unidad. Las *Wolfpacks* no pueden trasladarse de Base a Base, pero pueden "saltar" a una nueva base después de gastar al menos un turno en el modo 'de patrulla'.

[24.3] Tipos de Manadas de Lobos

COMENTARIO

Las *Wolfpacks* americanas tenían a los barcos operando en estrecha proximidad unos a otros. Aunque así cubrían menos área, eran capaces de asestar un rápido ataque coordinado. Las *Wolfpacks* alemanas tendían a operar en forma de barrera, a menudo estirándose en líneas de unos cientos de millas de distancia. Esto permitía a los Alemanes tener una probabilidad más alta de descubrir un convoy, pero a menudo, la distancia ocasionaba la incapacidad de tener barcos para cogerlo.

Las *Wolfpacks* pueden ser desplegadas en un OpArea o ZME de dos modos: como Grupo o como Barrera. El

jugador decide que tipo está usando antes de la Fase de Búsqueda y Contacto [13.0].

[24.31] Manada en Grupo: De ser desplegada en un Grupo, la manada hace una sola tirada del dado en la Carta de Actividad de Área [13.2. A] sin modificador.

[24.32] Manada en Barrera: De ser desplegada en una Barrera, la manada hace una sola tirada del dado en la Carta de Actividad de Área [13.2. A] con un modificador de +2. Si se produce un contacto, un submarino de la *wolfpack* escogido al azar, se supone que es el que ha logrado el contacto. Entonces se hace una tirada del dado por separado para cada submarino adicional en la manada para determinar si son capaces de interceptar también. Con un resultado del dado de 0-5 el submarino es capaz de interceptar. Con un resultado del dado de 6-9 el submarino es incapaz de interceptar y se deja de lado (pero todavía está en la *wolfpack*). Al final del turno, todos los submarinos supervivientes de la *wolfpack* (incluyendo los que no interceptaron) que no tengan un marcador RTB son colocados en la sección "Done" del OpArea.

[24.4] Manadas de Lobos y Eventos de Tránsito

Cada submarino de una *wolfpack* debe sufrir Eventos de Tránsito. Cada miembro debe tirar el dado separadamente para Eventos de Tránsito como se hace normalmente, sin embargo cada miembro de la *wolfpack* resta uno (-1) de la tirada del Evento de Tránsito.

Si un miembro de la *wolfpack* encuentra un Evento de Tránsito, las restantes tiradas de dados para resolver dicho Evento de Tránsito se hacen normalmente, sin ese modificador.

24.41 Un miembro de una *wolfpack* que obtiene un resultado de RTB/DAÑADO, debe abandonar la *wolfpack* y volver a la Base. Esto puede forzar a una *wolfpack* a disolverse. Un miembro de una *wolfpack* que es hundido es quitado del juego.

[24.5] Manadas de Lobos y Combate

Las *Wolfpacks* efectúan el combate con todos los miembros de la *wolfpack* en el Despliegue de Combate. El jugador puede asignar libremente los submarinos a las columnas, sin poner más de dos subs por columna.

[24.51] Si se saca una ficha de "Escolta Diligente", su ataque se hace sobre un submarino escogido al azar antes de colocarlo en su columna apropiada.

[24.52] Los Eventos de Combate [19.2] solo se aplican al submarino que revela la ficha de evento.

[24.53] El combate se lleva a cabo normalmente excepto lo que se indica a continuación. Cada submarino resuelve su ataque y contraataque individualmente (uno por uno). Debe usarse la siguiente secuencia:

- a) Asignar los subs a las columnas.

- b) Empezando con un sub de tu elección, revela las unidades japonesas según 14.12.
- c) Con el mismo sub, coloca los marcadores TDC según 14.13.
- d) Lleva a cabo el ataque con este sub, utilizando el actual nivel de Escolta Revelada.
- e) Resuelve el contraataque contra ese submarino.
- f) Vuelve al paso (b) con el sub nº 2, etcétera.

[24.54] Nivel de Escolta Revelada

Cada submarino tendrá su propio nivel de Escolta Revelada, que se aplica al ataque y el contraataque.

- a) Si un submarino tiene una escolta en su columna, el factor ASW de la escolta es aplicado a ese submarino.
- b) Si un submarino tiene una escolta en una columna adyacente, y ningún otro submarino está en aquella columna, el factor ASW de la escolta se aplica a ese submarino.
- c) El nivel de ASW de un avión se aplica a todos los submarinos independientemente de la columna.

Nota: esto puede ocasionar que el factor ASW de un navío de escolta pueda aplicarse hasta a cuatro submarinos.

[24.55] Reataque

Las *Wolfpacks* puede Reatacar una vez, pero nunca dos veces (la coordinación lo estropea demasiado). Cada miembro de la *wolfpack* debe tirar el dado exitosamente para el Reataque. El fracaso de esta tirada del dado causa que el submarino se retire [14.3] de la fase actual de combate, pero el submarino es todavía un miembro de la *wolfpack*.

Para determinar si una *wolfpack* puede efectuar un Reataque, tira un dado para cada submarino miembro. Si el resultado es menor que o igual al Valor de Táctica del submarino más cualquier valor de Super Capitán, puede participar en un Reataque. Los submarinos dañados añaden dos (+2) a esta tirada del dado.

[24.6] Manada de Lobos y Resultado de "Descubierto"

Cualquier resultado de DESCUBIERTO obtenido por un miembro de una *wolfpack* ocasiona que todos los miembros de esta *wolfpack* son descubiertos. En la Fase de Fin de Turno, se hace una sola tirada del dado para la manada entera. Si el resultado resulta en la retirada del marcador de descubierto, se quitan los marcadores de todos los submarinos en la manada. En caso contrario, la manada entera sigue descubierta.

[24.7] Experiencia de la Manada de Lobos

Cuando dos o más subs en una *wolfpack* hunden un barco enemigo en cualquier Fase de Combate [14.0], la *wolfpack* gana un Punto de Experiencia. El marcador de Experiencia

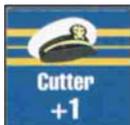
de la *Wolfpack* se aumenta en uno en la casilla de tonelaje. Una *wolfpack* solo puede ganar un punto de experiencia por patrulla.

Cuando el marcador de Experiencia de la *Wolfpack* alcanza nueve (9), la capacidad del jugador de desplegar y asignar submarinos a *wolfpacks*, mejora.



Cuando el marcador de Experiencia de la *Wolfpack* alcanza quince (15), la capacidad del jugador de desplegar y asignar submarinos a *wolfpacks*, alcanza su máximo.

[25.0] SUPER CAPITANES



COMENTARIO

En cualquier empeño militar, hay individuos dotados que sobrepasan a sus pares para alcanzar la grandeza. La Guerra Submarina no fue ninguna excepción. Capitanes legendarios como Morton, O'Kane, y Klakring siempre establecieron una tradición de excelencia para los que llevarían delfines de plata o de oro en la U.S. Navy. SILENT WAR proporciona a veinticuatro capitanes por nombre, dos de los cuales son capitanes Aliados, que lograron grandes y audaces hazañas. Sin embargo, detrás de cada gran capitán hay una tripulación experta, dedicada, que permite al submarino funcionar como un magnífico motor de guerra.

[25.1] Determinación de Super Capitán [también 14.5]

Si el submarino ha hundido tres (3) o más barcos que suman 16,000 o más toneladas durante la Fase de Combate, el submarino tiene un "Super Capitán".

Si el submarino no tenía ya un Super Capitán, se saca al azar un marcador de Super Capitán y se le asigna a ese submarino con el lado +1 boca arriba.

Si el submarino ya tiene un Super Capitán con su lado +1, el Capitán se gira a su lado +2.

Si el submarino ya tiene un Super Capitán +2 no hay ninguna ventaja adicional.

[25.2] El Super Capitán normalmente permanece con un submarino y resulta perdido si el submarino se pierde.

[25.3] La única ocasión en que un Super Capitán puede ser asignado de nuevo es si el submarino es retirado del servicio (quitado por un resultado de Evento de Guerra o declarado una "pérdida constructiva" total (ver [18.1] y [18.4] dañado)). Si se da esa circunstancia, tira un dado para el Capitán. Si el resultado es 0 a 4, el Capitán es retirado del juego (se supone que se le asigna a un nuevo mando de entrenamiento, a un buque de guerra de superficie, o que es transferido al Ministerio de la Guerra). Si el resultado es 5 a 9, puede ser asignado en el nivel +1 a cualquier submarino actualmente en una Caja de Repara-

ción, o a cualquier nuevo submarino que se recibe como refuerzo o que vuelve de una revisión y reparación.

Ejemplo: En diciembre de 1943, el S-42 con Whitaker +2 es retirado del servicio activo. El jugador tira un dado y consigue un "8". El jugador puede asignar de nuevo a Whitaker +1 a cualquier sub que está en una Caja de Reparación, o al Redfin, Angler, Flasher, Robalo, Tang, Jack, o Tambor que se incorporarán en enero de 1944.

[26.0] VARIANTE PARA DOS JUGADORES

COMENTARIO

Aunque había un Mando de Submarinos del Pacífico, en la realidad había dos mandos submarinos totalmente operativos de acciones contra los japoneses; El Mando del Pacífico en Pearl Harbor, y el Mando del Pacífico Sudoeste en las dos Bases australianas en Fremantle y Brisbane.

Es posible jugar *Silent War* con dos jugadores que juegan simultáneamente, cada uno recibe uno de los Mandos. Este no es un juego competitivo entre jugadores - es uno cooperativo. La distribución de los submarinos y la variación de las Cartas de Actividad de Área junto con la distancia entre los Mandos y las áreas operacionales hace que sea fuertemente equilibrado el juego, de modo que dos jugadores pueden "competir" por el tonelaje. Todas las reglas de juego se siguen normalmente. Ambos jugadores juegan cada turno usando los submarinos a su disposición. Las transferencias de submarinos se producen según el acuerdo de los jugadores cuando no se especifica en las reglas. Una sugerencia para la cooperación podría ser: En todo momento el número de submarinos operando desde Australia deberían ser menos de treinta y seis, el Mando del Pacífico Sudoeste puede exigir seis de la clase más nueva de submarinos disponibles al Mando de Pearl Harbor. En caso contrario, los jugadores deberían equilibrar la distribución de submarinos (autorizando transferencias según sea necesario) y estar de acuerdo sobre las áreas de operaciones. Los jugadores no tienen prohibido cazar ambos en la misma OpArea pero las reglas de Riesgo de Concentrarse [22.0] se aplican.

[27.0] RESOLUCIÓN RÁPIDA

El proceso de resolución rápida está hecho con la intención de resolver combates de una manera simplificada. Los jugadores deberían estar totalmente familiarizados con el proceso normal de combate antes de utilizar el proceso de resolución rápida. Este proceso es válido para usarlo ocasionalmente, sin embargo no está pensado, ni recomendado, para un uso extenso en una campaña puesto que los resultados que esta tabla genera son aproximados y sobre el curso de una guerra pueden variar enormemente los resultados históricos.

PROCEDIMIENTO

Procede normalmente en [13.1]. En vez de continuar con [13.2], sigue la siguiente secuencia alternativa:

- 1) Tira el dado dos veces. Si el resultado es 0,0 lleva a cabo el Combate de Sub contra Sub [14.6] y no continúes con esta secuencia.

- 2) Calcula el valor de ataque del submarino sumando su factor de ataque, cualquier valor de Super Capitán, y el valor actual del torpedo Mk-XIV. Resta uno (-1) si el submarino está dañado, uno (-1) si está descubierto (para una resta máxima posible de dos (-2)).
- 3) Determina el número de recuadros coloreados (no blancos) en la línea del Período de Guerra aplicable de la carta del OpArea, y cruza los dos números en la Tabla de Resolución Rápida. (Abajo)
- 4) Tira un dado restando uno (-1) si ésta es un área ULTRA, uno (-1) si el submarino tiene radar (1943-45), y uno (-1) si el submarino es miembro de una Manada de Lobos (para una resta máxima posible de tres (-3)).
- 5) Resta este número del número antes encontrado en la Tabla de Resolución Rápida. Este resultado es el número de barcos hundidos. (Si el valor de la tabla fuera 3 y el resultado del dado 2, entonces un barco ha sido hundido).
- 6) Saca el primer barco de la Taza A, el segundo de la Taza B, el tercero de la Taza C, el cuarto de la Taza D, el quinto de la Taza A, y etc. Recuerda de que taza es la última de la que se ha sacado, y en la siguiente secuencia de combate comienza con la Taza siguiente de la última.
- 7) Todos los barcos sacados son hundidos excepto los "Escortas Diligentes".
- 8) Si se saca un marcador de Evento de Combate, resuelve inmediatamente esto antes de continuar sacando. Ignora todos los eventos excepto: "Carrera circular del torpedo", "Un bombardero Betty descubre al submarino", y "Problemas mecánicos finalizan el ataque".

- 9) Si se saca una Escolta Diligente, tira el dado inmediatamente en la línea de "Escolta Diligente" de la Tabla de Contraataque.
- 10) Si se saca un avión, tira el dado inmediatamente en la línea de "Evento Aéreo" de la Tabla de Contraataque.

[27.1] Resolución Rápida de Contraataque

Para resolver el contraataque, tira un dado, resta la mitad (las fracciones redondeadas hacia arriba) del Valor de Defensa del submarino y encuentran el recuadro coloreado en la línea del Período apropiado de Guerra de la carta de Actividad del OpArea, aplicando los resultados siguientes:

- Si el resultado es un recuadro blanco, acaba el combate para esta ronda.
- Si el resultado es un recuadro verde, el submarino es descubierto.
- Si el resultado es un recuadro naranja, el submarino debe RTB.
- Si el resultado es un recuadro azul, el submarino resulta dañado.
- Si el resultado es un recuadro rojo, el submarino ha sido hundido.

Si el submarino comenzara el combate dañado, añade uno (+1) a la tirada del dado.



TABLA DE RESOLUCIÓN RÁPIDA [27.0]

		Número de recuadros de color en la Carta de Actividad de Área									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Factor de Ataque + Super Capitán + Valor del Torpedo -1 si está dañado -1 si está descubierto = Valor de Ataque del Submarino	7	1	2	3	3	4	4	4	5	5	5
	6	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5
	5	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4
	4	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4
	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3
	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3
0	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	

[28.0] RESERVADO para futuras expansiones del juego.

[29.0] RESERVADO para futuras expansiones del juego.

[5.0] TABLAS DE EVENTOS DE GUERRA

PERÍODO DE GUERRA 1	
Dado	Evento
0	<p>Misión Especial: Caída de Luzón. Tres submarinos deben moverse a Davao para evacuar al personal Aliado y las reservas de oro de Filipinas. No puede llevarse a cabo ningún ataque. Todos los submarinos actualmente en el puerto de Manila Independientemente de su preparación deben efectuar el movimiento Base-a-Base a Surabaya y/o Fremantle. Cualquier subs en la Caja de Reparación 2 o 3 o en la Caja de Fondeados es hundido, pero no son contados como hundidos. Una vez que este evento ocurre, Manila ha caído y ningunas otra operación pueden llevarse a cabo allí. La Base de Fremantle inmediatamente se hace operativa. Inmediatamente coloca el Submarino Tender americano <i>Holland</i> en Surabaya.</p> <p><i>Si este evento vuelve a salir otra vez, cámbialo por:</i></p> <p>Misión Especial: Rumbo a Corregidor. Dos submarinos deben dirigirse a Davao para entregar provisiones y para la evacuación de personajes muy importantes. No puede hacerse ningún ataque.</p>
1	<p>Si "la Caída de Luzón" no ha ocurrido (resultado 0), efectúa ese Evento en cambio. Si ya se ha hecho:</p> <p>Misión Especial: Caída de las Indias Orientales Holandesas. Seis submarinos deben moverse a Surabaya para evacuar al personal Aliado. No puede llevarse a cabo ningún ataque. Todos los submarinos actualmente en el puerto de Surabaya independientemente de su preparación deben efectuar el movimiento Base-a-Base a Brisbane y/o Fremantle. Si la base de submarinos Dutch está activa, cualquier subs en la Caja de Reparación 2 o 3 o en la Caja de Fondeados es hundido, pero no se cuentan como hundidos. Quita el <i>Holland</i> de Surabaya. La Base de Brisbane se hace operativa inmediatamente.</p> <p><i>Si este evento vuelve a salir otra vez, cámbialo por misión de Barrera en los Estrechos de las Indias Orientales.</i></p>
2	<p>Misión Especial: Misión de Barrera en los Estrechos de las Indias Orientales. Despliega ocho submarinos a los Estrechos de Makassar y Molucca. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
3	Tira dos veces en la Tabla ULTRA.
4	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
5	<p>La Caza del Oso Herido. La Batalla de Mar de Coral ha ocurrido. El <i>CinCPac</i> (Central de Inteligencia del Mando del Pacífico) ordena a los submarinos buscar al dañado portaaviones <i>Shokaku</i>. Doce submarinos deben desplegarse al Mar de Coral, el Mar de Bismark, y/o las Islas Carolinas. Solo los resultados de contacto TF cuentan para los submarinos en estas OpAreas. Si el <i>Shokaku</i> es localizado en una de estas áreas en este turno, coloca un marcador de dañado sobre él. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>
6	<p>Empieza la campaña de Las Aleutianas. Ocho submarinos deben desplegarse a las Aleutianas. La Base de Sub de Dutch Harbor se hace operativa y el jugador debe designar un mínimo de ocho submarinos a esta base para salir y RTB a Dutch Harbor. Estos submarinos solo pueden operar en las Aleutianas y las Kuriles, y deben ser sustituidos si resultan perdidos. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>
7	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
8	Tira dos veces en la Tabla ULTRA.
9	<p>Si "La Caza del Oso Herido" (resultado 5) no ha ocurrido, efectúa ese Evento en cambio. Si ya se ha hecho:</p> <p>La Batalla de Midway. Once submarinos deben desplegarse a Midway. Todos los submarinos en la Caja del Muelle de Embarque en Pearl Harbor son colocados inmediatamente con su lado de patrulla boca arriba en las Islas Hawaianas. Todos los submarinos en la Caja de Muelle de Embarque en Dutch Harbor (si está activo) son colocados inmediatamente con su lado de patrulla boca arriba en las Aleutianas. Solo los resultados de contacto TF cuentan para los submarinos en estas OpAreas y en Midway. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>

PERÍODO DE GUERRA 2

Si no han salido ciertos Eventos durante el período anterior, las Bases de Manila y de Surabaya no permanecen operativas por más tiempo. Las Bases de Fremantle, Brisbane, y Dutch Harbor se hacen operativas, y comienza la Campaña de las Aleutianas.

Dado	Evento
0	Tira dos veces en la Tabla ULTRA.
1	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
2	Relegados al servicio de entrenamiento. Quita tres submarinos del juego. Estos pueden estar en el mar o en una Base y pueden estar en reparación. Estos barcos no se cuentan como hundidos. Los primeros submarinos a ser quitados deben ser el <i>Cachalot</i> y el <i>Cuttlefish</i> si todavía están en el juego. No se requiere que el jugador quite cualquier submarino con un valor de ataque de '4' o más alto. Si el marcador de Subs Perdidos está en veinte o más alto, solo es necesario quitar dos submarinos. Si no hay ningún submarino elegible que permanece en el juego, trata este resultado como "No hay Evento".
3	Tira dos veces en la Tabla ULTRA.
4	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
5	Misión Especial: Bloqueo de Truk. El jugador debe desplegar quince submarinos a Truk. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.
6	Escasez de Torpedos. Debido al retraso en la producción de torpedos Mk-XIV y tardanzas en los envíos, sobre todo a Australia, cuatro submarinos son enviados a peligrosas misiones costeras para sembrar minas en cambio. Estos cuatro submarinos deben desplegarse a una de las ZME siguientes: Formosa, Golfo de Lingayen, Davao, Estrecho de Makassar, Estrecho de Molucca, Mios Woendi, o Surabaya. No pueden usarse submarinos de clase S1 o S3 (estos tenían muchos viejos torpedos Mk-X). No puede hacerse ningún ataque.
7	Presión Política. Con los submarinos japoneses que han torpedeado al <i>Yorktown</i> , <i>Wasp</i> , <i>Saratoga</i> , y el <i>North Carolina</i> , los políticos preguntan por qué los subs americanos no realizan hazañas similares. Ordenan a los submarinos concentrarse en los buques de guerra. Para todas las OpAreas excepto el Imperio y China, solo los resultados de contacto TF son usados.
8	La Base de Midway Operativa. Coloca un Submarino Tender en Midway en la Fase de Progreso de la Guerra. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".
9	Misión Especial: Campaña de las Salomón. El jugador debe desplegar doce submarinos a Guadalcanal. Solo los resultados de contacto TF son usados.

PERÍODO DE GUERRA 3

Si no han salido ciertos Eventos durante el período anterior, la Base de Midway se hace operativa, y si todavía están en servicio, el *Cachalot* y el *Cuttlefish* son relegados al servicio de entrenamiento.

Dado	Evento
0	<p>Si la fecha no es octubre de 1943 o más tarde, efectúa en su lugar: "Relegados al servicio de entrenamiento" (resultado 2)</p> <p><i>Si lo es:</i></p> <p>Misión Especial: Final de la Campaña de las Aleutianas. El jugador debe desplegar doce submarinos a las Aleutianas y las Kuriles. Solo los resultados de contacto TF son usados. Después de este Evento, la Base de Submarinos de Dutch Harbor se cierra, y todos los restantes S-boats (clases S1 y S3) son relegados al servicio de entrenamiento (quitados del juego). Si algún submarino dañado está en Dutch Harbor, permanece allí hasta que sea reparado normalmente. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>
1	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
2	<p>Relegados al servicio de entrenamiento. Quita tres submarinos del juego. Estos pueden estar en el mar o en una Base y pueden estar en reparación. Estos barcos no se cuentan como hundidos. Los primeros submarinos a ser quitados deben ser el <i>Argonaut</i>, el <i>Narwhal</i>, y el <i>Nautilus</i> si todavía están en el juego. No se requiere que el jugador quite cualquier submarino con un valor de ataque de '6' o más alto. Si el marcador de Subs Perdidos está en cincuenta o más alto, solo es necesario quitar dos submarinos. Si no hay ningún submarino elegible que permanece en el juego, trata este resultado como "No hay Evento".</p>
3	<p>Misión Especial: Ataque aéreo contra Truk. El jugador debe desplegar diez submarinos a Truk. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
4	<p>Misión Especial: Invasión de las Marshalls. El jugador debe desplegar doce submarinos a Majuro. Solo los resultados de contacto TF son usados. Coloca un Submarino Tender en Majuro en la Fase de Progreso de la Guerra. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>
5	<p>Misión Especial: Ataque aéreo contra las islas Palau. El jugador debe desplegar doce submarinos a las islas Palau. Solo los resultados de contacto TF son usados.</p>
6	Tira dos veces en la Tabla ULTRA.
7	<p>Misión Especial: Ataque aéreo contra Surabaya. El jugador debe desplegar diez submarinos a Surabaya. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
8	<p>Misión Especial: Invasión de Biak. El jugador debe desplegar diez submarinos a Mios Woendi. Solo los resultados de contacto TF son usados. Coloca un Submarino Tender en Mios Woendi en la Fase de Progreso de la Guerra. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>
9	<p>Si la fecha no es el abril de 1944 o más tarde, tira dos veces en la Tabla ULTRA.</p> <p><i>Si lo es:</i></p> <p>Misión Especial: Invasión de Saipán. El jugador debe desplegar seis submarinos a Saipán y seis submarinos a Bonins. Solo los resultados de contacto TF son usados para estas Zonas/Áreas. Coloca un Submarino Tender en Saipán en la Fase de Progreso de la Guerra.</p> <p><i>Si vuelve a salir este Evento otra vez, efectúa:</i></p> <p>Misión Especial: Invasión de Guam. El jugador debe desplegar seis submarinos a Guam y seis submarinos a Bonins. Solo los resultados de contacto TF son usados para estas Zonas/Áreas. Coloca un Submarino Tender en Guam en la Fase de Progreso de la Guerra. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>

PERÍODO DE GUERRA 4

Si no han salido ciertos Eventos durante el período anterior, la Campaña de las Aleutianas ha acabado y Dutch Harbor está cerrado. Las Bases de Mios Woendi, Majuro, Saipán, y Guam se hacen operativas. Si aún están en servicio todos los S-boats (clases S1 y S3) más el *Argonaut*, el *Narwhal*, y el *Nautilus* son relegados al servicio de entrenamiento u operaciones especiales.

Dado	Evento
0	<p>Si el año es 1944:</p> <p>Lleva a cabo el Ataque Aéreo contra Ryukyus (Evento 2).</p> <p>Si el año es 1945:</p> <p>Misión Especial: Invasión de Okinawa y la Caza de la Dama de Hierro. El jugador debe desplegar once submarinos a Okinawa para cubrir la invasión e interceptar la fuerza de respuesta del <i>Yamato</i>. Solo los resultados de contacto TF son usados. Si este Evento vuelve a salir otra vez, trátalo como "Relegados al servicio de entrenamiento" (Evento 6).</p>
1	<p>Misión Especial: Invasión de Leyte. El jugador debe desplegar quince submarinos a Davao y/o Formosa. Solo los resultados de contacto TF son usados.</p> <p>Si este Evento sale otra vez, efectúa:</p> <p>Misión Especial: Liberación de Filipinas. El jugador debe desplegar veinte submarinos al Golfo de Lingayen y/o Formosa. Solo los resultados de contacto TF son usados. La Base de Submarinos Subic Bay se hace operativa en la Fase de Progreso de la Guerra. Este evento ocurre solo una vez. Después trata este resultado como "No hay Evento".</p>
2	<p>Misión Especial: Ataque aéreo contra Ryukyus. El jugador debe desplegar ocho submarinos a Okinawa. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
3	Tira dos veces en la Tabla ULTRA.
4	No tires en la Tabla ULTRA en este turno.
5	<p>Misión Especial: Ataque aéreo contra Formosa. El jugador debe desplegar ocho submarinos a Formosa. Solo los resultados de contacto C2 y TF son usados.</p>
6	<p>Relegados al servicio de entrenamiento. Quita tres submarinos del juego. Estos pueden estar en el mar o en una Base y pueden estar en reparación. No se requiere que el jugador quite cualquier submarino con un valor de ataque de '7' o más alto. Si el marcador de Subs Perdidos está en setenta o más alto, solo es necesario quitar dos submarinos. Si no hay ningún submarino elegible que permanece en el juego, trata este resultado como "No hay Evento".</p>
7	<p>Misión Especial: Apoyo a las incursiones de los B-29 contra Japón. El jugador debe desplegar seis submarinos al Mar Inland (Interior) para rescatar a los pilotos derribados. No puede hacerse ningún ataque.</p>
8	<p>Misión Especial: Búsqueda del <i>Ise</i> y el <i>Hyuga</i>. El jugador debe desplegar diez submarinos a Formosa para interceptar la fuerza de portaaviones híbridos que escapa de Singapur a Japón. Solo los resultados de contacto TF son usados.</p> <p>Si vuelve a salir este Evento otra vez, efectúa "Apoyo a las incursiones de los B-29 contra Japón". (Evento 7).</p>
9	<p>Misión Especial: Invasión de Iwo Jima. El jugador debe desplegar cinco submarinos al Mar inland (interior). Solo los resultados de contacto TF son usados para los subs en Bonins y el Mar Interior. Si este Evento vuelve a salir otra vez, coloca un segundo Submarino Tender en Guam. Si este Evento vuelve a salir aún otra vez, trata este resultado como "No hay Evento".</p>

Eventos de Guerra para la campaña “El Primer Viento del Este”	
Dado	Evento
0	Misión Especial: Los japoneses desembarcan en Luzón. Cuatro submarinos deben moverse al Golfo de Lingayen para atacar a las fuerzas de desembarco japonesas. Solo los resultados de contacto C2 o TF son usados. Si este Evento vuelve a salir otra vez, tira en la Tabla ULTRA usando la línea WP4.
1	Misión Especial: Invasión japonesa de Guam. Cuatro submarinos deben moverse a Guam para atacar a las fuerzas japonesas de desembarco. Solo los resultados de contacto C2 o TF son usados. Si este Evento vuelve a salir otra vez, tira en la Tabla ULTRA usando la línea WP3.
2	Misión Especial: Interdicción de fuerzas de apoyo japonesas. Dos submarinos deben moverse a Formosa y cada uno debe permanecer hasta ser Descubierto, Dañado, o recibir un resultado de RTB. Solo los resultados de contacto C2 o TF son usados.
3	Misión Especial: Bombardeo de las instalaciones del puerto en Okinawa. Dos submarinos deben moverse a Okinawa. De estar disponibles, el <i>Leviathan</i> , el <i>Argonaut</i> , el <i>Narwhal</i> , el <i>Nautilus</i> , el <i>Barracuda</i> , el <i>Bass</i> , y/o el <i>Bonita</i> deben ser usados para este evento debido a sus cañones de gran calibre. Solo los resultados de contacto TF pueden ser usados. Si este Evento vuelve a salir otra vez, tira en la Tabla ULTRA usando la línea WP3.
4	Tira en la Tabla ULTRA en este turno usando la línea WP4.
5	Tira en la Tabla ULTRA en este turno usando la línea WP3.
6	Se establece una Base Avanzada . Coloca el Submarino Tender <i>Holland</i> en la Isla de Wake. Si este Evento vuelve a salir otra vez, tira en la Tabla ULTRA usando la línea WP3.
7	Tira en la Tabla ULTRA en este turno usando la línea WP4.
8	Si "Los japoneses desembarcan en Luzon" (resultado 0) no ha ocurrido, lleva a cabo ese Evento en cambio. <i>Si ya ha ocurrido, y la fecha es septiembre o antes:</i> Tira en la Tabla ULTRA en este turno usando la línea WP4. <i>Si es octubre o más tarde:</i> Fuerzas del Ejército Japonés se abren camino y se acercan a Manila , provocando la retirada de submarinos a Mindanao. Coloca el Submarino Tender <i>Canopus</i> en Davao con todos los submarinos intactos actualmente en el puerto de Manila. Todos los submarinos dañados en Manila son hundidos independientemente del nivel de daño, pero no se cuentan como submarinos hundidos. Cualquier submarino dañado en el mar debe RTB a Pearl Harbor (o a Surabaya si está activo). Si este Evento vuelve a salir otra vez, tira en la Tabla ULTRA usando la línea WP3.
9	Intervención Holandesa. Sintiendo que ellos serán los siguientes, los holandeses intervienen y envían una división de submarinos como apoyo. Coloca el Submarino Tender <i>Pelikaan</i> en Surabaya para indicar que está activa. Los <i>K-VIII</i> , <i>K-X</i> , <i>K-XI</i> y el <i>K-XII</i> están inmediatamente disponibles en la Caja de Escoba en Surabaya. Los Submarinos holandeses usan el mismo valor de torpedo que los Americanos. Si este Evento vuelve a salir otra vez, tira en la Tabla ULTRA usando la línea WP4.



Compass Games

New Directions in Gaming

Compass Games LLC
PO Box 271, Cromwell, CT 06416
www.compassgames.com