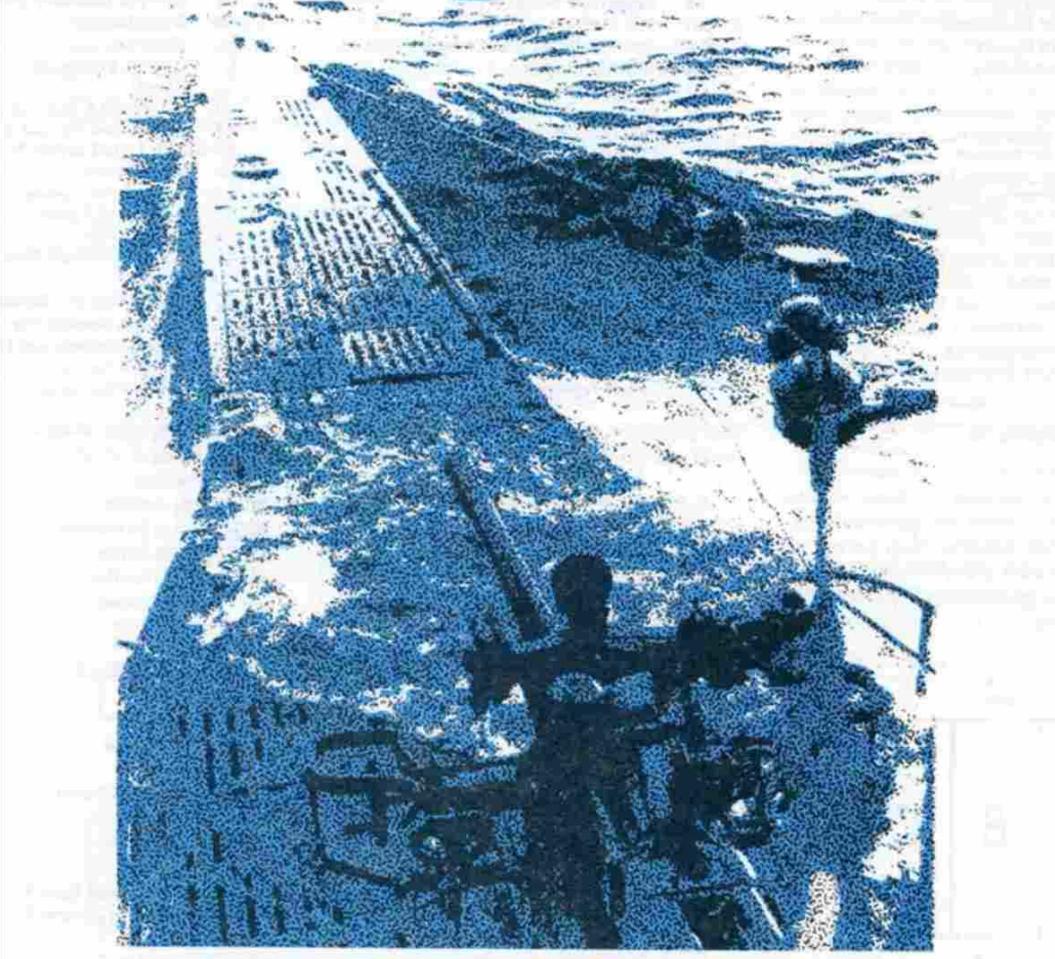




# SUBMARINE



## 1.0. INTRODUCCIÓN

Una de las pocas campañas de la Segunda Guerra Mundial, que todavía se tiene que aclarar tácticamente, es la guerra submarina contra buques de guerra y barcos mercantes. Era una guerra sin frentes, táctica de "dar y escapar", un duelo cara a cara, evocando también la guerra aérea de la I Guerra Mundial, llena de ases y actos de caballería. Pero también era una lucha sin barreras, en la cual un segundo de duda o lapso de concentración, significaba la diferencia entre morir o sobrevivir. Los análisis post-guerra, demuestran que, lo más cerca que estuvo Alemania en derrotar a Gran Bretaña, fue en la campaña de los U-boat. La guerra submarina entre los submarinos americanos y buques japoneses, fue tan espectacular, que en tres

años y medio Japón perdió más del 50% de su flota mercante, contra la flota de submarinos de E.E.U.U. Todos los países con submarinos se apuntaron grandes éxitos contra los grandes acorazados. Ningún lado contendiente estaba completamente seguro de que sus buques de guerra, cruceros o cargueros no fuesen torpedeados.

SUBMARINO es un juego táctico de la guerra submarina. Un jugador asume el papel de comandante de un submarino o capitán de escolta. Puede lanzar torpedos a convoyes y buques de guerra o cazar submarinos con cargas de profundidad. Los escenarios incluidos reviven la gran mayoría de tipos de operaciones realizadas durante la guerra, desde ataques a convoyes sin escolta, hasta ataques a grandes buques de guerra. Existe también un juego de campaña que reconstruye las tácticas de los U-boat, contra la flota aliada en el Atlántico Norte.



Una sección "hazlo a tu manera" donde se enseña al jugador como colocar sus submarinos y buques anti-submarinos de los más importantes combatientes, como Francia, Italia, Rusia, Estados Unidos, Gran Bretaña, Japón y Alemania.

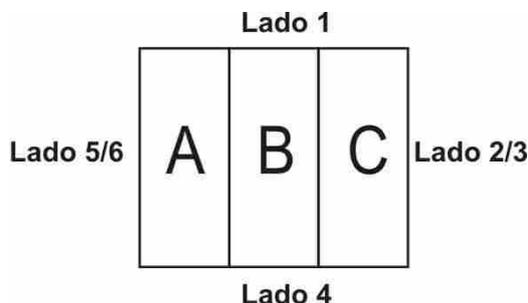
SUBMARINO está dividido en tres juegos en los que va aumentando la complejidad: Juego Básico, Juego Básico con Reglas Opcionales y Juego Avanzado. Se tiene que jugar solamente el Juego Básico, hasta acostumbrarse a su sistema de juego. Entonces se puede proceder a jugar el Juego Básico con reglas opcionales. Una vez familiarizado con las dos reglas de los juegos anteriores, se puede pasar al Juego Avanzado. No se sienta obligado a jugar el Juego Avanzado si lo encuentra muy complicado. Solo ha sido incluido para aquellos jugadores que desean hacer un estudio más profundo de las capacidades de los diferentes buques involucrados. Es muy aconsejable que se aprendan las reglas en el orden presentado para evitar confusiones que pueden reducir su entretenimiento. Tómese su tiempo. El juego es muy entretenido en todos sus niveles.

# REGLAS DEL JUEGO BÁSICO

## 2.0 COMPONENTES

### 2.1 TABLERO MAPA

El tablero consiste de tres paneles A, B y C que son isomorfos. (p.e. pueden encajar en varias posiciones). Al principio de la partida, los paneles del tablero tienen que estar en posición según el diagrama inferior.



Por encima del tablero está sobrepuesta una rejilla de hexágonos (que llamaremos hexes), que son usados para determinar movimiento, alcance y posición de los buques en juego. Cada hex tiene su código de identificación, que es usado para la

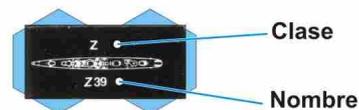
colocación de buques en varios escenarios y para registrar las posiciones de los submarinos utilizando movimientos ocultos. Cada panel tiene dos compases de dirección, que se usan para determinar la dirección del buque y la posición inicial de algunos buques como se explica en el escenario apropiado. Cada uno de los cuatro lados del tablero está identificado con un número o par de números, que viene del compás de dirección y ayuda en la entrada de los buques en el juego.

## 2.2. FICHAS DE UNIDAD

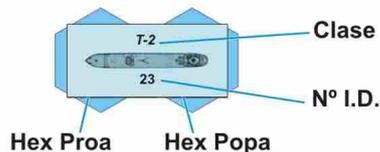
Están incluidas en el juego unas fichas troqueladas, representando los buques y armas utilizados durante la guerra. Cada ficha contiene información esencial para jugar la partida. Cada ficha de buque ocupa siempre dos hexes en el tablero.

### 2.2.1 FICHAS DE BUQUES DE SUPERFICIE

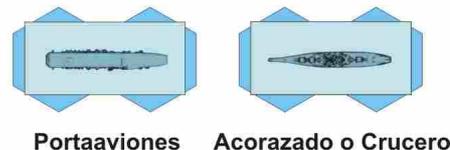
#### ESCOLTA



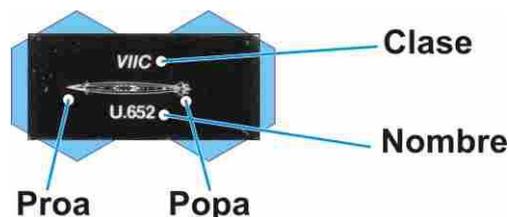
#### MERCANTE



#### BARCO CAPITAL



### 2.2.2. FICHA DE SUBMARINO





## 2.2.3 EXPLICACIÓN DE TÉRMINOS

**Clase-** Título de identificación de cada tipo de buque.

**Nombre-** Nombre del buque

**Código de Identificación-** (Nº I.D.) Identificación del buque sin nombre.

**Proa-** Parte frontal del buque.

La proa siempre apunta en la dirección del movimiento del buque.

**Hex Proa-** El hex ocupado por la proa (mitad delantera) del buque.

**Popa-** Parte trasera del buque. Está en la parte redondeada dibujada en la ficha.

**Hex Popa-** El hex ocupado por la popa (mitad trasera) del buque.

## TIPOS DE BUQUES DE SUPERFICIE

### BUQUES DE GUERRA:

BB- Acorazado.  
 BC- Crucero  
 PBB- Acorazado de bolsillo  
 CV- Portaviones  
 CVE- Portaviones de escolta  
 CA- Crucero pesado  
 CL- Crucero ligero  
 DD- Destructor  
 DE- Destructor de escolta  
 E- Escolta  
 C- Corbeta  
 PF- Fragata  
 S- Corbeta  
 SC- Caza submarinos  
 ML- Dragaminas  
 TB- Lancha torpedera

### BUQUES MERCANTES:

C-2- Carga general tipo 1  
 C-3- Carga general tipo 2  
 T-2- Petrolero tipo 1  
 T-3- Petrolero tipo 2  
 IC-2- Liberty  
 VC-2- Victory

### NACIONALIDADES:

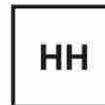
Azul- Estados Unidos  
 Rojo- Gran Bretaña  
 Negro- Alemania  
 Amarillo- Japón  
 Verde- Italia

Azul claro- Neutral  
 Gris- Rusia  
 Verde azulado- Francia

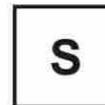
## Fichas de Armas



Carga de Profundidad



Erizo



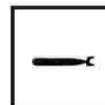
Pulpo



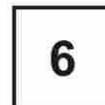
Bengala



K-Gun



Torpedo



Número

## 2.3. TABLAS Y CARTAS

Los jugadores disponen de un juego de cuatro Tarjetas de Datos Nacionales, con la información de todos los buques disponibles, ordenados por países. La tarjeta conteniendo las tablas del Juego Básico, sirven para resolver búsquedas y combates. Las secciones rojas se utilizan solo para los Juegos Avanzados.

## 2.4. CUADERNO DE BITÁCORA DE NAVEGACIÓN

Todo dato e información que se necesita para el movimiento del buque y uso de armamento, está registrado en la Bitácora del buque. Un lado de la hoja de la Bitácora esta designado para el uso del jugador escolta y el otro lado para el jugador submarino.

## 2.5. INVENTARIO



- 1) Caja de juego y tapa
- 2) Mapa tablero de tres paneles de 22" x 23"
- 3) Una hoja de fichas troqueladas
- 4) Cinco juegos de cartas de tablas y cartas
- 5) Cuaderno de Bitácora de navegación
- 6) Dos dados (uno de color y otro Blanco)

Nota: El dado de color solo se utiliza en el Juego Avanzado.

## 2.6. ESCALA

Cada turno simula 30 segundos de tiempo real, y cada hex son cien yardas desde lado a lado del hexágono

## 3.0. PREPARACIÓN DEL JUEGO

**3.1** Se selecciona un escenario de la sección de escenario (20.0) de este manual. Toda información necesaria para la preparación se encuentra en el escenario. Las condiciones para la victoria están también incluidas en el escenario de instrucciones. Es mejor empezar con los escenarios sencillos y continuar con los escenarios de mayor dificultad al adquirir experiencia,

**3.2.** Aparte de la hoja de ficha, las fichas de los buques inscritos para el uso en el escenario escogido. Asegúrese de que los buques tienen la nacionalidad y clase correcta, (y el nombre correcto, si se especifica en el escenario).

**3.3.** Extienda el mapa tablero según la ilustración 2.1 menos cuando el escenario lo indique.

**3.4.** Se escogerán los bandos y cada jugador se hace cargo de uno o más buques disponibles para el suyo. De aquí en adelante un lado se refiere a un jugador, aunque haya más de un jugador en el mismo lado (p.e. El lado escolta se refiere al jugador escolta y el lado submarino se referirá al jugador

submarino)

**3.5.** Cada jugador rellena las hojas de Bitácora pertenecientes a su lado, con los datos pertinentes por cada buque bajo su mandato de acuerdo con las instrucciones en la sección 4.0.

Toda la información necesaria se encuentra en la Tarjeta de Datos Nacionales.

**3.6.** Cada jugador coloca los buques que piensa utilizar al principio de la partida en el mapa tablero. La proa hex y rumbo que ocupa cada buque, se encuentra en el escenario de instrucciones.

## 4.0. REGISTRO EN EL CUADERNO DE BITÁCORA

**4.1.** Cada buque tiene unas características peculiares dependiendo de la clase y período de la guerra según el escenario.

**4.2.** Cada jugador tiene que rellenar las características en el cuaderno de Bitácora de cada buque o submarino que controla. El diagrama ilustra cómo se procede a rellenar.

**4.3.** Todas las secciones rojas en la Bitácora se ignoran en el Juego Básico. Solo se usan en el Opcional o Juego Avanzado.

## 4.4. CUADERNO DE BITÁCORA DE SUBMARINO

**4.4.1.** Apunte el nombre y clase del submarino según el escenario y en la ficha de buque en el espacio 1.

**4.4.2.** Apunte el tipo de defensa del submarino en el espacio 2. Se valora su tamaño y maniobrabilidad.

I.D.	Clase	Tipo defen sa	Velocidad			Daño		Inmer sión	Emer ger	Máx. profun didad	Potencia de armas de Superficie			Poten cia de emer gencia	Tubos de Torpedos		Recarga de Torpedos		P.V.	Disponible
			Máx. super ficie	Normal sumer	Máx. sumer	Para Superficie	Para Hundir				Proa	Popa	Costa do		Proa	Popa	Proa	Popa		
G5	VIIB	1	3	1	3	2	4	50	25	600	1	1	-	5	4	1	8	1	23	F'39





de avería que son necesarios para forzar al submarino a emerger. Trace una línea vertical hasta el final del recuadro, y siga anulando recuadros hasta el número necesario para hundir el submarino. Se tachan todos los recuadros restantes en la Bitácora.

**4.4.11.** En el espacio 11, anule el número de recuadros igual al número de torpedos disponibles para recargar, tanto de los tubos de proa y popa. Tache los recuadros no usados. Trace una línea vertical entre los recuadros para separar cuando se recargan los de proa o popa. Un torpedo de popa no puede ser disparado desde proa y viceversa.

El tipo de torpedo que puede usar el submarino, depende de la fecha del escenario. Repase la Carta de Datos Básicos de Torpedos en la Tarjeta de Datos Nacionales, para determinar qué tipo de torpedos están disponibles en el escenario. En el Juego Básico, el submarino puede utilizar solamente un tipo de torpedo que escoge el jugador. Tiene que anotar en el margen de la Bitácora, la máxima velocidad y factor de avería del tipo de torpedo elegido.

**4.4.12.** La columna de movimiento (espacio 12) se utilizará para registrar el plan de movimiento y profundidad del submarino en cada turno. En el Juego Básico no se utiliza la columna de movimiento.

**4.4.13.** En el espacio 13, marcados tubos de proa/tubos de popa, use el número de columnas equivalentes al número de tubos de proa y tubos de popa, para aquella clase de submarino. Tache los tubos extra. En el Juego Básico se ignora los recuadros de la primera fila. Normalmente, un submarino tiene los tubos de proa y popa cargados con los torpedos al principio del escenario, menos cuando se está limitado por el número de torpedos disponibles según las instrucciones del escenario. Esto es además del número de torpedos disponibles para recargar.

## 4.5. CUADERNO DE BITÁCORA DEL CONVOY ESCOLTA

### 4.5.1. SECCIÓN DE CONVOY

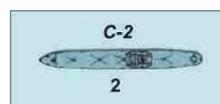
**4.5.1.1.** Rellene esta sección solo si el escenario lo requiere. Es importante fijarse que número de buques mercantes en juego (de 1 o el máximo disponible) hace que se considere como convoy.

**4.5.1.2.** Rellene el número de identificación, tipo de defensa, capacidad de avería (número de impactos

necesarios para hundir el buque) y puntos de victoria por cada mercante en cualquiera de los cuadros que corresponden al mercante. En el Juego Básico ignore la sección de carga. Cada dato del mercante tiene que estar registrado en el recuadro que ocupa la posición correspondiente a la actual colocación del convoy. Todas las especificaciones del mercante se encuentran en la Tarjeta de Datos Nacionales. La columna izquierda del convoy en el mapa tablero tiene que ser la primera columna de la Bitácora. Se tachan los recuadros de buques mercantes no utilizados.

**4.5.1.3.** En el espacio 1 se registra el plan de movimiento del convoy. Todos los mercantes hacen el mismo movimiento. Solo es requerido un plan por turno. Los movimientos del convoy se planean con tres turnos de antelación.

Clase de Mercante	Tipo de Defensa	Daño	Puntos de Victoria
Carguero C-2	5	5	8



I.D.	Tipo	Daño	V.P.	C
2	5	5	8	C

### 4.5.2. SECCIÓN DE ESCOLTA

Las características de todos los buques de superficie que no están clarificados como mercantes, se registran en esta sección. Todo dato se encuentra en la Tarjeta de Datos Nacionales.

Todo buque de la misma clase utiliza la misma entrada según la Carta de Datos en la Tarjeta de Datos Nacionales.

**4.5.2.1.** En el espacio 1 anote la capacidad de avería del buque.

**4.5.2.2.** En el espacio 2, anote los tipos de armas anti-submarinas que puede utilizar el escolta. Repase la Carta de Armas Disponibles en la Tarjeta de Datos Nacionales, para saber los tipos de armas disponibles durante los períodos descritos en las instrucciones del escenario. Cada período representa una estación: I= invierno, P= primavera, V=



verano, O= otoño. El tipo de armamento del buque registrado en la Carta de Datos, solo puede utilizarse en el mismo o subsiguiente periodo según el escenario en el que participe.

- A- Armas de lanzamiento por proa (ATW) Existen dos tipos de estas armas de lanzamiento por proa (pulpo y erizo). El buque puede poseer solamente un tipo de ATW (Proa) Anote S para erizo y H para pulpo en el recuadro de ATW, y deje en blanco si el buque no posee ninguno.
- B- B- K-gun (lado) es un tipo de lanzacohetes con cargas de profundidad que es disparado desde los lados del buque. El buque puede no poseer

**4.5.2.4.** En el Juego Básico se ignora el Valor de Tripulación. Dejar en blanco el recuadro 4.

**4.5.2.5.** El recuadro 5 se rellena solamente cuando se usa las Reglas Opcionales de Movimiento Oculto. (21.0).

**4.5.2.6.** En el espacio 6 se anota el punto de victoria del buque.

**4.5.2.7.** En el espacio 7 se anota el tipo de defensa del buque.

I.D.	Tipo	Clase	Tipo defen sa	Velo ci dad	Daño	Armas Anti-Submarinas			Potencia de armas de Superficie			P.V.	Disponible
						ATW	KGUN	D. C.	Proa	Popa	Costa do		
B1	DD	"V" Tipo 1	1	6	6	H	1	5	1	2	1	10	F'39



Daño	ATW	ASW K Gun	D.C.	Potencia de armas		Trip	Son	Rad	V.P.	Tipo defen sa	Vel	NOMBRE ESCOLTA		VELOCIDAD ACTUAL		TURNO N°											
				Del	Cost	Tra						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
6	H	1	5	1	2	1	-	-	-	10	1	Viceroy															
DAÑO RECIBIDO:												V Tipo 1		DC DISPONIBLE:		DC GASTADO:											

ninguno, uno, dos o tres k-guns por cada lado, (p.e. si en la Carta de Datos Nacionales un buque recibe un k-gun, será uno por cada lado del buque, que haría un total de dos k-guns. Si en la Carta de Datos Nacionales, un buque recibe 2 o 3 k-guns sería por cada lado, haciendo un total de 4 o 6 k-guns. Anote el número de k-guns (1, 2 o 3) en el recuadro de k—guns o dejar en blanco si la escolta no recibe ninguno.

- C- Carga de Profundidad Plataforma de Popa (DC). Indica el número de fichas DC que se pueden soltar desde la popa del buque en cualquier turno. Este número es anotado en el recuadro de D.

**4.5.2.3.** En el espacio 3, anote la Fuerza de Armamento en Superficie del buque que dispara desde delante, costado y atrás.

**4.5.2.8.** En el espacio 8 se anota la velocidad máxima del buque (Este es el número máximo de hexes que un buque puede mover en un turno).

**4.5.2.9.** En el espacio 9 se anota el Nombre y Clase del buque.

**4.5.2.10** En el espacio 10, en el correspondiente recuadro de turno se anota la velocidad actual del buque (El número de hexes que se mueve en cada turno del juego).

## 5.0. SECUENCIA DE JUEGO

Una vez completados los montajes el juego empieza. SUBMAR1N0 se juega por turnos. Cada



turno se compone de 7 fases de secuencias. Cada fase se tiene que completar en el orden exacto presentado abajo. Al lado de cada título de fase está la referencia de las reglas que pertenecen a las actividades realizadas en aquella fase. Una sinopsis de esta secuencia de juego está incluida en la parte posterior de este manual para ayudar a jugar.

## 5.1. Fase de Plan de Movimiento (7.0)

Esta fase se conduce simultáneamente por ambos jugadores, aunque la descripción del juego se presenta secuencialmente.

**5.1.1.** El jugador submarino anota secretamente en la Bitácora su plan de movimiento y cambio de profundidad (si las hay), para cada submarino en juego, para el turno en progreso. Este movimiento y cambio de profundidad no es efectivo, hasta la Fase de Movimiento Submarino (5.6).

**5.1.2.** El jugador Submarino anota secretamente su plan en la Bitácora, el movimiento para el disparo de todos los torpedos para el turno en progreso. También anota si está recargando torpedos. Este movimiento de torpedo no es efectivo hasta la Fase de Movimiento y Lanzamiento de Torpedo (5.5).

**5.1.3.** El jugador Escolta anota secretamente el plan de movimiento del convoy. El convoy consiste de todos los mercantes en juego. Todos los movimientos del convoy se planean con 3 turnos de antelación. Durante el primer turno de juego, el jugador escolta tiene que anotar el plan de movimiento del convoy para los turnos de uno a cuatro. En el segundo turno tiene que anotar el plan de movimiento del convoy para el turno cinco, etc. El convoy no se mueve hasta la Fase de Movimiento del Convoy (5.3).

## 5.2. Fase de Ataque con Armamento de Superficie (17.0)

Cualquiera o los dos jugadores realizan cualquiera y todos los ataques con armamentos de superficie.

## 5.3. Fase de Movimiento de Convoy (7.6)

El jugador Escolta mueve el convoy de acuerdo con el plan de movimiento para el turno actual del juego.

## 5.4. Fase de Movimiento de Escolta (6.0, 8.1, 8.2)

El jugador Escolta mueve cada buque de escolta y realiza cualquier ataque anti-submarino por cada buque escolta en turno. Estos ataques no se resuelven hasta la Fase de Resolución de Ataque Anti-Submarino. Puede escoger el orden de movimiento del escolta. Estos movimientos no están planeados. La velocidad actual del escolta para el turno es anotada en la Bitácora al final del movimiento.

## 5.5. Fase de Movimiento y Lanzamiento de Torpedo (11.0, 12.0)

El jugador Submarino mueve y lanza los torpedos que están planeados para hacer fuego en el turno actual. Después de lanzar los torpedos en ese turno, los torpedos lanzados en los turnos anteriores son movidos en cualquier secuencia que desea el jugador Submarino, y todo posible impacto causado por el movimiento se resuelve tal como ocurre.

## 5.6. Fase de Movimiento Submarino (6.0, 8.3, 9.0)

El jugador Submarino mueve cada submarino según el plan para el turno actual del juego.

## 5.7. Fase de Resolución de Ataque Anti-Submarino (15.0, 16.0)

El jugador Escolta resuelve cualquiera y todos los ataques anti-submarino realizados en la Fase de Movimiento de Escolta.

## 6.0. MOVIMIENTO DE BUQUES

**6.1** Cada buque tiene una velocidad máxima (o en caso del submarino tres velocidades máximas). La velocidad máxima de cada buque se encuentra en la Tarjeta de Datos Nacionales y se tiene que anotar en la Bitácora. Todo mercante en convoy tiene 1 o 2 velocidades, depende si esta en un convoy lento o en un convoy rápido según el escenario. La velocidad máxima indica el número máximo de hexes que un buque puede mover en un turno.

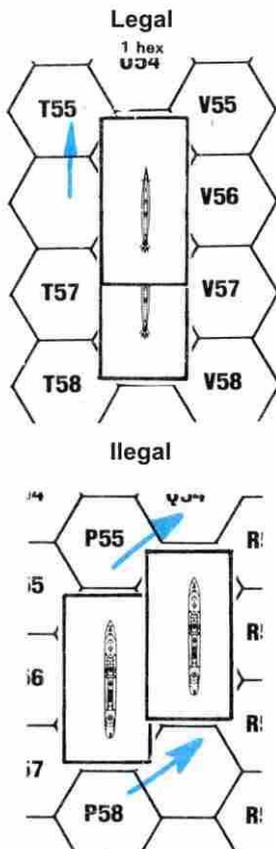
**6.2.** Un buque tiene que consumir un factor de su velocidad por cada hex en el que entre su proa.

**6.3.** Un buque nunca puede mover más hexes que lo permitido por su velocidad máxima. Puede mover menos hexes.



**6.4.** Los factores de velocidad no se pueden acumular de turno en turno, ni ser transferidos de buque a buque.

**6.5.** Las fichas de buque solo se pueden mover a un hex hacía donde apunta la proa del buque.



**6.6.** Un buque (que no sea mercante) puede cambiar de dirección, un lado de hex por cada hex que entra. Este cambio se hace girando la proa para encarar con el lado del hex adyacente (derecha o izquierda). Como cada ficha de buque ocupa 2 hexes, como la proa del buque se gira hacía un lado del hex hasta el lado del hex adyacente, la popa gira hacía un nuevo hex.



**6.7.** Hay una excepción a la regla 6.6, donde el buque solamente puede hacer un giro por cada hex que entra. El buque puede hacer dos giros mientras que la proa siga en el mismo hex si cambia de dirección de un lado de hex al final de un turno a cualquier velocidad, y el segundo cambio de dirección de un lado de hex al principio del segundo turno con la velocidad de 3 o menos. Este buque tiene que mover 3 hexes o menos en el turno actual para cumplir los requisitos.

**6.8.** Un cambio de dirección no cuenta como punto de movimiento.

**6.9.** Un buque tiene que completar el movimiento antes de que otro buque empiece su movimiento.

**6.10.** Un buque puede utilizar parcialmente los hexes. Si un buque está en peligro de salirse del tablero, se coloca un panel vacío para permitir la continuación del movimiento o traslada los buques hacía el centro del tablero con el numero especificado de hexes hacía la misma dirección. Si un buque no puede ser devuelto al tablero porque cambiaría la posición de otro buque fuera del tablero, el jugador culpable tiene que alterar el movimiento del menor número de buques posibles para asegurar que todos los buques queden en juego. El no puede sacar voluntariamente un buque fuera del juego. Un jugador puede mover uno o más buques fuera del tablero si el movimiento se conforma a las condiciones de victoria del escenario que se está jugando.

**6.11.** Generalmente, no se obliga al jugador a mover o no los buques (uno, Varios o todos) bajo su control.

Según las restricciones siguientes: un submarino con plan de ser movido en el turno actual, tiene que serlo según los planes (7.0); el mercante tiene que mover su máximo movimiento en todo turno (7.1). Los escoltas tienen que mover si no pueden reducir suficientemente su velocidad para parar el movimiento (8.0).





### **Convoy lento (velocidad 1)**

Izq. 1 o Dcha. 1

1

1 Izq. o 1 Dcha.

**No se permiten otros movimientos.**

**7.7.** En cada Fase de Plan de Movimiento, la profundidad que ocupará cada submarino al final de la Fase de Movimiento de Submarino es anotado en la Columna de Profundidad (vea Sumergir y Emerger, 9.0)

## **8.0. CAMBIO DE VELOCIDAD**

**8.1.** Un submarino o buque de escolta no requiere mover el número de hexes indicado por la velocidad máxima. Pueden mover cualquier número de hexes sin sobrepasar la velocidad máxima permitida con el cambio de velocidad.

**8.2.** Cuando se ha completado el movimiento de cada escolta, el jugador escolta tiene que anotar el número de hexes que movió el buque (su velocidad actual) en la Sección de Velocidad de Escolta del Bitácora en el recuadro del turno actual. La velocidad actual no puede superar la velocidad máxima.

**8.2.1.** En cualquier turno, un buque escolta o submarino, nunca puede aumentar la velocidad actual por más de dos hexes sobre la velocidad del turno anterior, (p.ej. si en el turno 6 el buque escolta se mueve con la velocidad de 3, en el turno 7 no podrá aumentar su velocidad a más de 5).

**8.2.2.** En cualquier turno, un buque escolta o submarino nunca puede reducir la velocidad actual por más de dos hexes inferior a la velocidad del turno anterior. (p.ej. Si en el turno 4 el buque escolta se mueve con la velocidad de cinco no podrá reducir la velocidad a menos de tres, en el turno 5. Tiene que mover por lo menos tres hexes).

**8.2.3.** En el primer turno del juego, un buque escolta o submarino, puede moverse a cualquier velocidad no superior a su velocidad máxima.

## **8.3. Velocidad del Submarino**

Un submarino tiene tres velocidades máximas posibles, según la profundidad y la fuerza de emergencia que le quedan: velocidad máxima en superficie cuando se mueve en la superficie, velocidad normal sumergida cuando se mueve sumergido sin utilizar fuerza de emergencia, y velocidad máxima sumergida cuando se mueve sumergido utilizando fuerza de emergencia.

**8.3.1.** Un submarino que comienza el turno en la superficie, puede mover cualquier número de hexes hasta la velocidad máxima en superficie aunque termine el turno sumergido.

**8.3.2.** Un submarino que comienza el turno sumergido, puede mover cualquier número de hexes hasta la velocidad normal sumergida o puede mover a más hexes de los que le está permitido por la velocidad normal sumergida, hasta la velocidad máxima sumergida consumiendo el factor fuerza de emergencia, aunque termine el turno en la superficie.

**8.3.3.** Por cada hex que el submarino, que empieza el turno sumergido, mueve más del número de hexes permitido por la velocidad normal sumergida, consume un factor de la fuerza de emergencia, (p.ej. un submarino alemán de la clase VII tiene una velocidad normal sumergida de un hex y una velocidad máxima sumergida de emergencia de tres hexes. Si el submarino tiene un plan de movimiento de dos hexes en el turno cuando está sumergido, consume un factor de fuerza de emergencia. Si tiene un plan de movimiento de tres hexes en este turno, consume dos factores de fuerza de emergencia. No puede estar planeado un movimiento de cuatro hexes en un turno ya que es más de lo que está permitido por la velocidad máxima sumergida.

**8.3.4.** Una vez consumidos todos los factores de la fuerza de emergencia, asignado al submarino, no puede mover la proa a un nuevo hex en el próximo turno mientras está sumergido. Aunque sí, puede hacer una maniobra de cambio de dirección en cada turno. El submarino tiene que empezar a subir a la superficie a su velocidad de emersión (9.0). El submarino que empieza el turno en la superficie puede mover cualquier número de hexes hasta la velocidad máxima en superficie aunque haya consumido toda su fuerza de emergencia. Un submarino en la superficie sin fuerza de emergencia no podrá sumergirse otra vez en lo que queda de escenario. Si el jugador submarino desea quedarse y moverse sumergido, el submarino retiene por lo menos un factor de su fuerza de emergencia.



**8.3.5.** La fuerza de emergencia nunca se puede recargar. Una vez que el factor de fuerza de emergencia es consumido en movimiento, se tacha de la Bitácora y está inuti para el resto del escena-rio.

**8.3.6.** Un submarino no puede planear un movimiento, usando mas fuerza de emergencia de la que le queda. Si esto ocurriese el jugador escolta replantea el movimiento del submarino a la velocidad normal sumergida.

## 9.0. SUMERGIR Y EMERGER

**9.1.** Solamente el submarino puede moverse en el plano vertical y también en plano horizontal durante su movimiento. El movimiento vertical del submarino es registrado en la columna de nivel de profundidad de la Bitácora. No se indica en el mapa tablero.

**9.2.** Todas las profundidades son medidas en incrementos de 25 pies. Todos los buques en la superficie están a 0 pies. El submarino a 25 pies de profundidad se considera sumergido hasta el periscopio. El submarino a la profundidad de 50 pies o más se considera sumergido completamente. Un submarino siempre ocupa la profundidad a un múltiplo de 25 pies (p.ej. 375 pies, 400 pies, 125 pies, etc).

**9.3.** El submarino puede sumergirse a cualquier múltiplo de 25 pies, hasta su máxima velocidad de inmersión por turno. Al submarino no se le puede obligar a sumergirse.

**9.4.** El submarino puede emerger a un múltiplo de 25 pies, hasta la velocidad máxima de emersión por turno. No tiene que emerger a menos que este forzado a ello por acumulación de averías (19.2), o por haber consumido toda su fuerza de emergencia (8.3.4.).

**9.5.** Sumergir y emerger no consumen ningún factor de movimiento. Un submarino no tiene por que moverse para sumergir o emerger.

**9.6.** Si el submarino en el turno anterior cambió de profundidad no se le exige cambio de profundidad a la máxima velocidad y dirección en el turno actual. Puede parar o cambiar de dirección y/o cambiar la velocidad de profundidad.

**9.7.** Cada clase de submarino tiene un máximo de profundidad, que se encuentra en la Tarjeta de Datos Nacionales hasta donde puede sumergirse con seguridad. Si el submarino se sumerge a más

profundidad, el jugador que controla lanza un dado al final del movimiento del submarino, para decidir si el submarino sobrevive a la inmersión. Si sale de 1 a 5, la Inmersión es un éxito y el Submarino sobrevive pudiéndose quedar en esta profundidad sin penalización.

**9.8.** Por cada inmersión adicional que el submarino realiza en el escenario con más profundidad, que su máxima o actual profundidad el jugador submarino repite el lanzamiento del dado. Si sale un 6, el submarino es hundido e inmediatamente retirado del juego. Esas jugadas de profundidad no son realizadas en secreto.

**9.9.** El submarino nunca puede sumergir a más profundidad que de uno a uno y medio de la profundidad máxima de origen redondeada al nº inferior especificado en la tarjeta de Datos Nacionales.

**9.10.** La profundidad no se revela a menos que esté a 0 pies. El jugador submarino tiene que avisar, si está o no está en la superficie.

**9.11.** El submarino no puede planear cambio de profundidad en el mismo turno, si se está planeando el disparo de 1 o más torpedos.

**9.12.** Cualquier cambio de profundidad del submarino, es anotado en la Columna de Profundidad para el turno actual durante la Fase de Plan de Movimiento. El cambio físico de profundidad no ocurre hasta el final del movimiento del submarino en la Fase de Movimiento Submarino.

## 10.0 COLISIÓN

**10.1** Cuando un buque de superficie entra en un hex que ya contiene otro buque de superficie, o por moverse hacia aquel hex o girando para que la popa entre al hex ocupado, inmediatamente, ocurre una colisión entre los dos buques. Ambos buques pierden inmediatamente por lo menos la mitad ( $\frac{1}{2}$ ) de su capacidad de avería y están "inmovilizados en el agua" para el resto del escenario. DEBEN PERMANECER EN SU SITIO Y NO PUEDEN MOVER O GIRAR. Pueden disparar armamento de superficie, ATW y/o K-guns. Si las averías causadas por la colisión hacen que el buque pierda lo que le queda de puntos de avería, el buque se hunde inmediatamente y el oponente recibe los puntos de victoria por el buque como si lo hubiera hundido en combate. La ficha del buque se gira para indicar "inmovilizado en el agua."



**10.2.** En una colisión donde se involucra por lo menos un submarino, el jugador submarino echa el "9" en la columna de puntos de avería de la Tabla de Averías para determinar la cantidad de avería que el submarino(s) recibe. Un buque de superficie en colisión con un submarino recibe media ( $\frac{1}{2}$ ) avería. No se queda "inmovilizado en el agua" pero su velocidad máxima queda reducida a la mitad para el resto del escenario.

**10.3.** No ocurre colisión si por lo menos uno de los buques que choca es un submarino sumergido (aunque ambos estén en la misma profundidad).

**10.4.** Para aclarar el 10.3, de arriba, uno o más submarinos sumergidos pueden ocupar el mismo hex o hexes sin penalización.

**10.5.** Un submarino que empieza su movimiento sumergido, no puede chocar con un buque en la superficie aunque termine su turno en la superficie. Puede sobrepasar o acabar el movimiento en el mismo hex o hexes con otros buques sin penalización. El submarino en la superficie que piensa sumergir puede chocar con un buque en la superficie en cualquier parte del movimiento.

**10.6.** Un buque no puede colisionar con un buque de superficie (no submarino) que ha estado "inmovilizado en el agua" al principio de cualquier turno. Puede ocupar o pasar el mismo hex o hexes sin penalización.

**10.7.** Si ocurre una colisión, ambos buques se quedan en la misma posición que ocupaban inmediatamente antes de la colisión. Dos buques en la superficie nunca pueden ocupar el mismo hex o hexes simultáneamente menos con las excepciones indicadas en 10.5 y 10.6.

## 11.0. LANZAMIENTO DE LOS TORPEDOS

**11.1.** Cada submarino, según la clase, tiene cierto número de tubos de torpedos desde donde se lanzan torpedos. Estos tubos están localizados en la popa y proa del buque. El número y localización de los tubos de torpedos para cada clase de submarino está indicado en la Tarjeta de Datos Nacionales, y se anota en la Bitácora del submarino. Todos los tubos de torpedos del submarino se consideran cargados al comenzar el juego, limitando la disponibilidad de torpedos según las instrucciones del escenario.

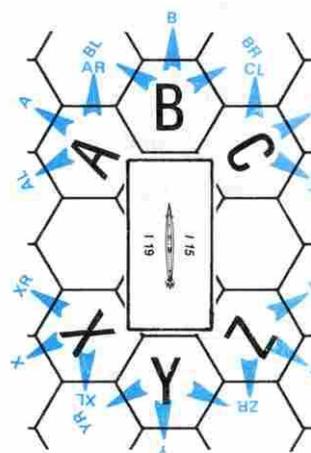
**11.2.** Durante la Fase de Plan de Movimiento, un submarino puede planear el lanzamiento de cualquier número de torpedos, desde ninguno a todos, de los disponibles en sus tubos.

**11.3.** En cada turno, cada torpedo que va a ser lanzado tiene que estar planeado en el Plan de Movimiento para aquel turno. Este plan se anota en el recuadro de tubo de torpedo correspondiente al tubo desde donde es lanzado y el turno de lanzamiento. En los subsiguientes turnos, después del turno de lanzamiento, el torpedo se mueve en una dirección recta fijada, a su velocidad máxima. No puede girar después del turno de lanzamiento.

**11.4.** Todo plan de torpedo debe contener tres partes de información: el primer hex donde el torpedo entrara, dirección y número de hexes que moverá en el turno de aquel lanzamiento.

**11.4.1.** El torpedo que se va a lanzar en el turno actual desde el tubo de proa, tiene que estar planeado para entrar en cualquiera de los hexes A, B, o C, como su primer hex de movimiento. Esta señalado en el diagrama inferior.

**11.4.2.** El torpedo que se va a lanzar en el turno actual desde el tubo de popa, tiene que estar planeado para entrar en cualquiera de los hexes X, Y, o Z, como su primer hex de movimiento. Está señalado en el diagrama inferior.



**11.4.3.** El torpedo tras entrar en su primer hex de movimiento (A, B, C, X, Y o Z) puede encarar en una de las tres direcciones.

**11.4.3.1.** El torpedo puede continuar en línea recta desde el submarino en esta dirección, la "cola" del torpedo apunta hacia la proa o popa hex del submarino desde donde se ha lanzado, No es



necesario anotar en el plan para indicar esta dirección.

**11.4.3.2.** El torpedo puede hacer un giro hacia el lado del hex desde la dirección en línea recta (explicado en 11.4.3.1.) o izquierda o derecha anotando Izq. para el giro a la izquierda o Dcha. para el giro a la derecha.

**11.4.4.** En el turno de lanzamiento de torpedo, se puede planear el movimiento de cualquier número de hexes desde uno al número igual a su velocidad máxima. Tiene que contar con hex A, B, C, X, Y, o Z, como su primer hex de movimiento. En todos los subsiguientes turnos tiene que mover en dirección recta a su velocidad máxima.

**11.5.** Un torpedo puede ser lanzado desde cualquier profundidad desde 0 pies a 100 pies. El torpedo no puede ser lanzado desde la profundidad de 125 pies o más.

**11.6.** Más de un torpedo puede ser planeado para ser lanzado con el mismo rumbo dentro del número disponible en los tubos de proa o popa.

### Rescapitulando:

**11.7.** En el turno de lanzamiento, el torpedo puede girar una vez mientras lanza, y mover menos de la velocidad máxima. En los subsiguientes turnos, tiene que mover a la velocidad máxima y no puede girar.

## 12.0. MOVIMIENTO DEL TORPEDO

**12.1.** Durante la Fase de Movimiento y Lanzamiento de Torpedo el Jugador submarino mueve cada torpedo que se lanza según el escenario.

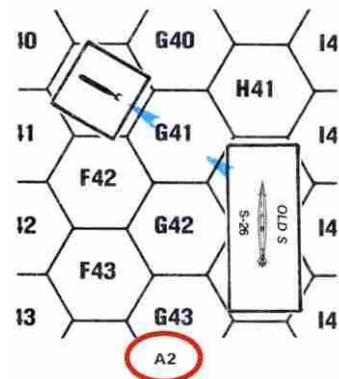
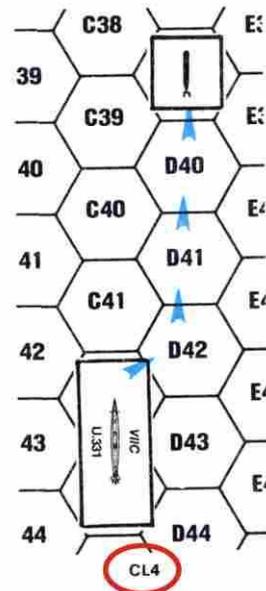
**12.2.** Después de un giro a la izquierda o derecha que un torpedo puede realizar (explicado en 11.4.3.2.), el torpedo tiene que mover en una línea recta de hexes según la velocidad planeada y continuar lo mismo en los subsiguientes turnos a la velocidad máxima hasta estallar contra un buque o pasar de largo de los objetivos y ser eliminado.

**12.3.** El torpedo se mueve hacia el hex en dirección hacia donde apunta la "nariz" del torpedo.

**12.4.** En el momento del lanzamiento el torpedo tiene que ser montado para correr a más o menos profundidad. Coloque un marcador de repuesto extra debajo del torpedo de recorrido superficial para distinguirlo del torpedo de recorrido profundo.

**12.5.** Cualquier número de torpedos pueden ocupar el mismo hex.

Ejemplos del trazado de los Torpedos



## 13.0. DETONACIÓN DEL TORPEDO

**13.1.** Cuando un torpedo entra en un hex ocupado por un buque de superficie, (excluyendo otro submarino) el jugador submarino debe determinar si el torpedo acertó su objetivo. Inmediatamente echa el dado y comprueba el resultado con el tipo de defensa del objetivo y la posición del torpedo hacia el objetivo en la Tabla de Detonación del Torpedo

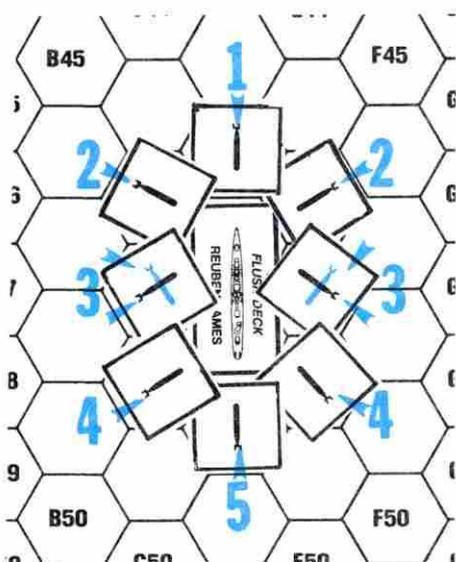


para determinar si el torpedo acertó el objetivo. Si no ha acertado tiene que continuar su movimiento hasta que acierte y detone contra otro objetivo, o, hasta que haya consumido todo factor de movimiento de su velocidad para este turno.

**13.2.** Un submarino a cualquier profundidad (incluso en superficie), no puede ser tocado por un torpedo.

**13.3.** La dirección del torpedo mientras sale del hex adyacente hacia el hex del buque objetivo, determina la posición del torpedo. El diagrama demuestra distintas posibilidades del torpedo entrando en el hex del buque objetivo.

Posición de detonación de los Torpedos



**3.4.** Se comprueba la posición del torpedo hacia el buque objetivo con el tipo de defensa del buque en la Tabla de Detonación de Torpedo para determinar el alcance del resultado del dado necesario para causar un impacto, (p.ej. "5" significa una tirada de dados de 5 o menos, un impacto, "2" significa una tirada de 2 o menos, un impacto) La tirada de un dado en sí puede modificarse como se explica en la Tabla de Detonación de Torpedo. El jugador submarino tira el dado para comprobar si ha acertado. Si el resultado no está en el límite, el torpedo falla y continuará en movimiento.

**13.5.** Si el torpedo acierta, el jugador submarino tira otra vez el dado y comprueba el resultado con la Fuerza de Avería del torpedo (se encuentra en la Carta de Datos de Torpedo Básico) en la Tabla de Avería para determinar el número de puntos de avería que se restará de la capacidad de avería del

buque objetivo. Un torpedo que acierta es inmediatamente retirado del juego.

**13.6.** El buque que recibe un número de puntos de avería igual o mayor que la capacidad de avería es hundido e inmediatamente retirado del juego. Sus puntos de victoria son concedidos al jugador submarino. Otros torpedos que todavía han de moverse pueden pasar tranquilamente por los hexes que los buques "hundidos" han ocupado.

**13.7.** Las averías causadas por el impacto no pueden ser reparadas. Un buque con averías acumuladas de la mitad o más de su capacidad de avería esta "inmovilizado en el agua" y no puede mover o girar para el resto del escenario. (Excepción: Colisión - vea 10.2.) Gire la ficha del buque para indicar "inmovilizado en el agua". Los buques con menos de la mitad de averías, todavía pueden moverse normalmente.

**13.8.** Un torpedo no puede detonar contra un buque objetivo durante el turno cuando es lanzado. Si el torpedo entra en un hex ocupado por un buque de superficie en el turno de lanzamiento, el jugador submarino tiene que tirar el dado para un impacto como esta explicado en 13.4. Si el torpedo acierta pero no detona ha de retirarse del juego (es un "dud"). Si falla sigue en movimiento. ("dud" = proyectil que no explosiona).

**13.9.** Si durante el movimiento un buque de superficie entra o gira su popa dentro de un hex que contiene un torpedo, el jugador submarino, tiene que determinar inmediatamente si el torpedo acertó. Sigue el procedimiento de 13.4. Mire el ejemplo de juego para este ataque.

**13.10.** Un torpedo individual puede intentar solamente una vez tocar un buque. Si falla no puede intentar de nuevo contra el mismo buque aunque pase por otro hex ocupado por dicho buque. Continúa moviéndose como si no hubiese buque en el hex.

**13.11.** Un torpedo preparado para un recorrido poco profundo puede tocar cualquier buque de superficie. Un torpedo preparado para un recorrido profundo no puede tocar un buque escolta pero si un mercante o buque grande. Un torpedo profundo pasa por debajo de un buque escolta sin posibilidad de ser tocado.

**13.12.** La desventaja que tiene el lanzamiento de un torpedo poco profundo es su fácil detección y evasión. Esta desventaja es reflejada en la



modificación adversa cuando se tira el dado en la utilización de la Tabla de Detonación de Torpedo.

**13.13.** Las cargas de profundidad pulpo y erizo, no afectan a los torpedos.

## **14.0. RECARGANDO LOS TUBOS DE LOS TORPEDOS**

**14.1.** Solamente un torpedo puede ser lanzado desde un tubo individual a la vez. Se recarga aquel tubo de torpedo antes de poder lanzar otro.

**14.2.** Se requieren tres turnos para recargar un tubo de torpedo solamente un tubo de proa en cada submarino puede recargar al mismo tiempo. Por ejemplo, si un submarino lanza dos torpedos desde la proa, y un torpedo desde la popa en el turno 3, un tubo de proa y un tubo de popa se recarga al final del turno 6, y preparado para ser lanzado en el turno 7. El otro tubo de proa se recarga al final del turno 9 (Después de recargar en turno 7, 8 y 9) y preparado para ser lanzado en el turno 10.

**14.3.** Para indicar que el tubo se está cargando, se anota una X en la correspondiente columna del tubo torpedo para los tres turnos consecutivos.

**14.4.** Por cada tubo recargado, se tacha un recuadro del torpedo en la Sección de Recarga de Torpedo de la Bitácora. Los torpedos de la sección de proa en la sección de Recarga de Torpedo no pueden ser cargados en los tubos de popa y viceversa.

**14.5.** En el Juego Básico todos los torpedos de un submarino tienen que ser del mismo tipo a menos que esté indicado en el escenario, aunque distintos tipos de submarinos pueden contener distintos tipos de torpedos.

## **15.0. ARMAMENTO ANTI-SUBMARINO (AAS) (ASW)**

**15.1.** Todo buque de escolta está equipado con armas antisubmarino de uno a tres tipos, que pueden ser utilizadas contra submarinos sumergidos durante la Fase de Movimiento de Escolta.

**15.2.** Hay un total de cuatro tipos de armamento antisubmarino disponibles; carga de profundidad de la plataforma de popa, carga de profundidad k-gun,

"pulpo" y "erizo". La disponibilidad de estas armas está indicada en la Carta de Armas Disponibles. Recuerde que los buques escolta no pueden llevar "pulpos" y "erizos" al mismo tiempo.

**15.3.** Las armas anti-submarinas no afectan jamás a los submarinos en superficie.

### **15.4. Cargas de Profundidad de la Plataforma de Popa**

**15.4.1.** Todo buque escolta está equipado con cargas de profundidad de plataforma en la popa del buque.

**15.4.2.** La capacidad de cargas de profundidad de un buque escolta que se encuentra en el escenario, representa el número máximo de fichas de cargas de profundidad que podrán ser soltadas desde la popa de un buque durante cualquier Fase de Movimiento de Escolta.

**15.4.3.** Un escolta puede soltar cualquier número de cargas de profundidad hasta su total capacidad durante la Fase de Movimiento de Escolta.

**15.4.4.** Las cargas de profundidad que se sueltan desde la plataforma de popa de un escolta son colocadas en el hex justamente atrás, y adyacente al hex ocupado por la popa del escolta.

**15.4.5.** Las cargas de profundidad que se sueltan desde la plataforma de popa pueden ser colocadas Solamente en un hex por donde pasó la popa de la ficha del buque mientras movía hacia adelante en aquel turno. Cambiando la popa hacia un nuevo hex mientras se realiza un giro no se califica.

**15.4.6.** Cualquier número de cargas de profundidad dentro de la capacidad de cargas de profundidad de un buque escolta pueden ser soltadas desde la plataforma de popa dentro de un hex individual. No hay límite que no sea la misma capacidad de cargas de profundidad.

**15.4.7.** Un buque escolta puede soltar una o más cargas de profundidad en cualquiera o todos los hexes por donde pasó la popa durante su movimiento con tal que el total del turno no exceda la capacidad de cargas de profundidad.

### **15.4.8. Dos reglas fáciles:**

A. El número de hexes donde un buque escolta



puede soltar cargas de profundidad es igual a su velocidad actual.

**B.** Cuando un buque escolta consume un factor de movimiento, puede soltar cargas de profundidad de plataforma de popa en el hex que la popa ocupaba antes de consumir el factor de movimiento.

**15.4.9.** Ningún buque de superficie (excluyendo submarinos) puede entrar o moverse a través de un hex que sea parte del curso de hexes de otro buque escolta dirigiendo un ataque antisubmarino (con cualquier AAS) en el mismo turno, aunque no se dispare ningún AAS en el hex ocupado. Esto se aplica si el escolta que dirige el ataque AAS se ha movido o moverá en el futuro de esta fase. Un buque que se mueve hacia el curso del escolta dirigiendo un ataque AAS en la misma fase invalida el ataque.

**15.4.10.** Un buque de superficie (excluyendo submarino) no puede entrar o pasar a través de un hex que contiene uno o más k-gun carga de profundidad en el momento del movimiento. Otro escolta puede colocar k-gun carga de profundidad en el hex en la parte subsiguiente del movimiento. Un escolta puede atravesar o terminar su jugada en un hex que contiene una o más fichas "pulpo" o "erizo" sin ninguna penalización.

**15.4.11.** Si un escolta es obligado a entrar o moverse a través de un hex que contiene cargas de profundidad k-gun, el movimiento invalida el ataque AAS.

## 15.5. K-Guns (DGK)

**15.5.1.** Ciertos escoltas están equipados con k-guns. Compruebe el escenario para determinar qué buques están equipados.

**15.5.2.** Los k-guns disparan cargas de profundidad desde los costados del buque. Estas cargas de profundidad son de 300 o 250 libras. Son del mismo tipo que se sueltan desde la popa, la única diferencia es el modo de descargar desde el buque.

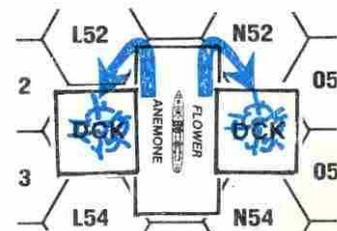
**15.5.3.** Un buque puede ser equipado con uno, dos o tres k-guns según la indicación del escenario que se está jugando. Un k-gun indica que el buque puede descargar un k-gun carga de profundidad desde cada costado del buque (o dos k-guns cargas de profundidad en total) en cada Fase de Movimiento de Escolta. Dos k-guns indican que el buque puede descargar dos k-guns cargas de profundidad

desde cada costado del buque (o cuatro k-guns cargas de profundidad en total) en cada Fase de Movimiento de Escolta.

**15.5.4.** Los k-guns cargas de profundidad pueden ser descargados desde diferentes hexes en una jugada de movimiento individual.

**15.5.5.** Los k-guns se pueden disparar antes durante o después del movimiento actual del buque desde los hexes ocupados en el momento del disparo. Pueden dispararse al principio o final del cambio de dirección del buque.

**15.5.6.** Las fichas de cargas de profundidad cuando son descargadas de los k-guns se colocan según la ilustración de abajo.



**15.5.7.** Un k-gun no puede ser disparado dentro de un hex ocupado por un buque amigo ni puede entrar un buque al hex ocupado por un k-gun o carga de profundidad.

## 15.6. Armas de lanzamiento por proa ("pulpos" y "erizos") "S" y "H")

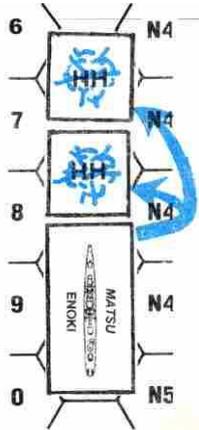
**15.6.1.** Hay dos tipos de Armas de lanzamiento por proa (ATW): pulpos y erizos. En la Tarjeta de Datos Nacionales se indican los escoltas que están equipados con cualquiera de los dos. Un escolta puede tener solamente un tipo de AAS. Nunca puede tener ambos.

**15.6.2.** Un pulpo o erizo puede ser disparado en cualquier momento antes, durante o después del movimiento actual del escolta. Pueden ser disparados antes o después de un cambio de dirección del buque. Pueden ser disparados solamente desde los hexes ocupados en el momento del disparo.

**15.6.3.** Un escolta equipado con un erizo dispara una ficha de "erizo" uno o dos hexes justamente enfrente del buque (hacia donde la proa apunta) como está ilustrado abajo. Un escolta puede



disparar una ficha "erizo" en un turno. (Hedgehog. HH).



**15.6.4.** Un escolta equipado con pulpo dispara tres fichas de pulpo en cualquier hex o hexes dentro del alcance de fuego del buque como está ilustrado. Cada ficha de pulpo puede ser disparada dentro de un hex aparte, todas dentro de un mismo hex o dos dentro de un mismo hex y uno en otro hex dentro del área.

**15.6.5.** Los pulpos y erizos no pueden ser disparados a través o dentro de un hex ocupado por un buque amigo. Si un buque no puede trazar un trayecto de dos hexes libre de un buque amigo hacia el hex objetivo, dos hexes mas adelante no puede disparar un ATW dentro de aquel hex.

**15.6.6.** Se puede disparar o soltar cualquiera y todo tipo de AAS dentro del mismo hex

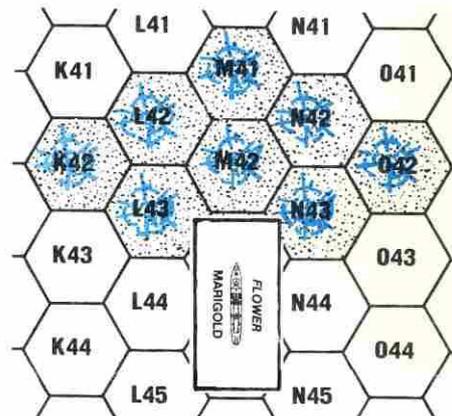
**15.7.** Un escolta no puede ejecutar (ataques antisubmarino, "erizo", "pulpo", o cualquier combinación) en dos turnos consecutivos. Tiene que esperar por lo menos un turno entre ataques.

**15.8.** Cada buque tiene equipo ilimitado de cargas de profundidad y AA, Un buque nunca se queda sin armas antisubmarino aunque siga restringido al número y tipos de armamentos que puede disparar en un turno.

**15.9.** Un submarino no puede sufrir ataques de carga de profundidad o pulpo (no "erizo") en dos turnos consecutivos. Si por casualidad una carga de profundidad o pulpo ocupa un hex donde un submarino sufrió un ataque en el turno anterior, ignora el efecto del ataque a menos que se mueva dentro de un hex ocupado por otro submarino que

no sufrió un ataque AAS en el turno anterior. En este caso el ataque le afecta.

**15.10.** Si un buque está dirigiendo cualquier tipo de ataque AAS desde un hex, el ataque tiene que efectuarse mientras que el buque está en aquel hex en cada momento del movimiento.



Grupo de hexes en los que el "pulpo" puede ser disparado

## 16.0. RESOLUCIÓN DEL ATAQUE ANTISUBMARINO

**16.1.** Una vez concluida la Fase de Movimiento Antisubmarino, cualquier carga de profundidad, erizo y/o pulpo que ocupa un mismo hex que un submarino, puede causar avería. Aquellas armas antisubmarinas que no están en el mismo hex que un submarino no causan efecto y se retiran del tablero.

**16.2.** El jugador submarino tiene que mostrar su plan de movimiento al jugador escolta si él lo requiere para verificar su movimiento. Ninguna otra información de la Bitácora necesita ser mostrada.

### 16.3. Resolución de las Cargas de Profundidad

**16.3.1.** Por cada carga de profundidad (disparada desde un k-gun o soltada desde la popa) que está en un mismo hex que un submarino, el jugador escolta anuncia la profundidad donde tiene que explotar (25 pies o más). Puede decidir estas cargas de profundidad en el orden que desee.

**16.3.2.** Las fichas de carga de profundidad se fijan para explotar en la profundidad múltiplo de 25 pies



(p.ej. 25 pies, 50 pies, 75 pies, etc.) dentro de la fijación de la máxima carga de profundidad según está indicado en la Carta de Armas Disponibles en la Tarjeta de datos Nacionales.

**16.3.3.** Cada ficha de cargas de profundidad que está en un hex puede ser fijada para explotar a la misma o distinta profundidad.

**16.3.4.** El jugador submarino determina secretamente por cada submarino atacado, la fuerza de avería de cada carga de profundidad comprobando el tipo de defensa del submarino con el tipo de carga de profundidad y la proximidad de la explosión de la carga de profundidad a la profundidad del submarino en la Tabla de Ataque de Cargas de Profundidad. El jugador submarino no tiene que revelar la profundidad del submarino al jugador escolta.

**16.3.5.** Por cada carga de profundidad en el ataque(s) el jugador escolta tira un dado. El jugador submarino comprueba el resultado con la fuerza de avería de la carga de profundidad en la Tabla de Averías para descubrir la cantidad de averías (si las hay) producidas.

**16.3.6.** No se obliga al jugador submarino a revelar la cantidad de averías recibidas ni revelar si se ha hundido el submarino.

**16.3.7.** Si hay dudas de honestidad, el jugador escolta tiene que anotar las profundidades donde sus cargas de profundidad se fijaron para explotar y el resultado de los dados. Al final del juego puede comprobar esto con la profundidad del submarino durante el turno de ataque para la avería actual.

**16.3.8.** Una carga de profundidad fijada para explotar a más de 50 pies de la profundidad del submarino no tiene efectividad.

## **16.4. Resolución del Armamento de Anticipación.**

**16.4.1.** El jugador escolta no tiene que decir la profundidad de explosión para el "erizo" y "pulpo".

**16.4.2.** El jugador submarino secretamente comprueba el tipo de defensa del submarino bajo ataque con el tipo de armamento de lanzamiento por proa (y número de armas de lanzamiento por proa si es pulpo) en la Tabla de Ataque Antisubmarino, para determinar la fuerza de avería del armamento contra el submarino. Esta fuerza de avería puede ser

modificada por la profundidad del submarino como está indicado en la Sección de Modificación.

**16.4.3.** El jugador escolta tira un dado por cada "erizo" o grupo de uno o más "pulpos" en el mismo hex. El jugador submarino comprueba este valor con modificación, si las hay, con la fuerza de avería para aquel Armamento de Lanzamiento por proa en la Tabla de Averías para determinar la cantidad de avería recibida.

**16.4.4.** Como en el 16.3.6. arriba, el jugador submarino no tiene que revelar la cantidad de averías recibidas aunque si tiene que declarar si un "erizo" ha causado avería pero no la cantidad.

## **17.0. FUEGO CON ARMAS DE SUPERFICIE**

**17.1.** Cuando los dos jugadores han completado la Fase de Plan de Movimiento y antes de que cualquier movimiento físico de las fichas en juego ocurra, cualquier buque en la superficie puede disparar contra un buque oponente en la superficie dentro de su alcance o línea de fuego.

**17.2.** Todo fuego de arma en superficie es dirigido simultáneamente.

**17.3.** A menos que esté especificado que posee fuerza de armamento de superficie en el escenario que se está jugando, los mercantes no tienen fuerza de armamento de superficie. Casi todos los submarinos y escoltas tienen fuerza de armamento de superficie.

**17.4.** Cada buque con armas de fuego de superficie tiene tres fuerzas de armamento de superficie. Solamente una de estas fuerzas de armamento de superficie puede ser utilizada en cada turno y solamente un buque objetivo puede ser disparado por cada buque que dispara.

**17.5.** Cada buque con armamento de superficie tiene tres campos de fuego: delantero, costado y trasero, como indica la ilustración.

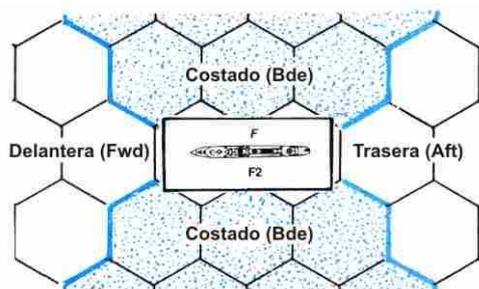
**17.6.** Un buque puede utilizar solamente su fuerza de armamento delantero si dispara contra un objetivo en el campo delantero. Un buque puede utilizar su fuerza de armamento de costado si dispara contra un objetivo en uno u otro campo de fuego de costado. Un buque puede utilizar solamente su



fuerza de armamento de atrás si dispara contra un objetivo en el campo de atrás.

**17.7.** Si el buque objetivo está en dos campos de fuego (p.ej. línea delantera o costado, línea de atrás o costado) el buque utiliza el factor de armamento de costado.

**17.8.** Por cada buque que dispara, el jugador que controla sigue en orden los siguientes pasos. Puede ejecutar el fuego de superficie de varios buques en el orden que escoja.



## 17.9. Resolución de los Disparos de las Armas de Superficie

**17.9.1.** Como cada disparo en la superficie es simultáneo, ninguna avería se considera hasta que todos los buques han disparado. Por lo tanto, el jugador que dispara primero no afecta los resultados de los disparos. Para seguir un orden, el jugador submarino tiene que resolver primero todos sus disparos de superficie.

**17.9.2.** Mientras cada buque dispara, el jugador anuncia qué buque oponente es el objetivo, determina la línea de visión, cuenta el alcance en hexes entre el buque que dispara y el objetivo excluyendo los hexes que el buque que dispara ocupa e incluyendo el hex más cercano a la línea de visión que el buque objetivo ocupa y procede a la resolución del disparo.

**17.9.3.** Cruza la correcta fuerza de armamento del buque que dispara (vea 17.6, 17.7) con la distancia al buque objetivo en la Tabla de Armamentos de Superficie para determinar la fuerza de avería del disparo de arma. Este valor puede ser modificado según la Tabla de Armamento de Superficie.

**17.9.4.** Por cada buque que dispara, el jugador que dirige, tira un dado y comprueba este resultado contra la fuerza de avería del buque objetivo en la Tabla de Avería para determinar la cantidad de averías que el objetivo recibe.

**17.9.5.** El buque que dispara puede disparar solamente a un buque objetivo durante la Fase de Disparo de Arma en Superficie.

**17.10.** Cada buque disparará por separado y en ningún momento pueden los factores de armamento de más de un buque ser combinados. Pero más de un buque puede disparar a un mismo objetivo en distintos tiempos durante la fase.

**17.11.** Los submarinos no pueden disparar en el turno donde tenían planeado sumergirse, aunque todavía se consideran en la superficie y pueden ser disparados durante la Fase de Armamentos en Superficie.

**17.12.** Los escoltas pueden utilizar sus armamentos de superficie, solamente contra los submarinos que están en la superficie.

## 18.0. ÁNGULO DE VISIÓN BLOQUEADO

**18.1.** Un buque no puede disparar (usar armamento de superficie) a través de ningún buque de superficie. Un buque puede disparar a través de un submarino.

**18.2.** Para determinar si el ángulo de visión está bloqueado, coloque una punta imaginaria de una línea recta en el centro de la ficha del buque que dispara y la otra punta en el centro de la ficha del objetivo. Si la línea recta cruza cualquier parte de un hex que contiene otra ficha de buque de superficie, el ángulo de visión está bloqueado y el buque que dispara no puede disparar con armamentos de superficie.

**18.3.** Si el ángulo de visión recorre el lado de un hex que contiene otro buque en la superficie, el ángulo de visión no está bloqueado a menos que el lado del hex cruce el hex de proa y popa del buque.

## 19.0. AVERÍAS DEL BUQUE

**19.1.** Un escolta o mercante que recibe un número de puntos de avería que totalizan por lo menos la mitad de su capacidad de avería está "inmovilizado en el agua" y no puede mover o girar para el resto del escenario (Excepción: Colisión - 10.2.)



**19.2.** Un submarino que recibe bastante avería para tener que salir a la superficie (vea 4.4.10.), tiene que emerger 25 pies en cada turno hasta que llegue a la superficie y tiene que quedarse en la superficie para el resto del escenario o hasta hundirse.

**19.3.** Cualquier buque que recibe un número de puntos de avería igual o que excede su capacidad de avería es hundido e inmediatamente retirado del juego.

## 20.0. ESCENARIOS

Los escenarios presentados en esta sección representan acciones reales submarinas y antisubmarinas sucedidas durante la II Guerra Mundial. Cada escenario contiene toda la información necesaria para montar y jugar una batalla histórica.

### 20.1. Condiciones de Victoria

Cada escenario lleva una lista de las especiales condiciones de victoria y explica los requisitos específicos para una victoria de cada jugador. Si las condiciones de victoria utilizan puntos de victoria (de ahora en adelante se referirá como P.V.) como método para determinar una victoria, los siguientes premios en puntos de victoria se usan para la puntuación:

**20.1.1. Por cada buque hundido.** El oponente recibe el número total de puntos de victoria del buque.

**20.1.2. Por cada buque "inmovilizado en el agua"** (esto no incluye submarinos sin fuerza de emergencia). El oponente recibe la mitad (redondeada al número superior) de puntos de victoria del buque.

**20.1.3. Cada buque con avería pero que todavía se puede mover.** El oponente recibe un punto de victoria por cada punto de avería recibido por un mercante o escolta y dos puntos de victoria por cada punto de avería que un submarino o buque de guerra recibe.

**20.1.4. Por cada torpedo lanzado.** El jugador escolta recibe un punto de victoria por cada torpedo lanzado.

### 20.2. Formación del Convoy

**20.2.1.** Si el escenario requiere un convoy, se coloca en el tablero en una de las formaciones anotadas abajo. La formación que se usará está indicada en el escenario.

**20.2.2.** Cada formación está compuesta de tres o más columnas. Cada columna está compuesta por 2 o más buques.

**20.2.3.** Cuando se colocan los mercantes en columna, siempre se deja cinco hexes sin ocupar en la columna entre el hex de popa del buque en frente y el hex de proa del buque justamente detrás.

**20.2.4.** Cada columna de buques está ocho hexes aparte de la columna o columnas adyacentes del buque.

**20.2.5.** Todos los buques en convoy, tienen que tener sus proas dirigidas hacia una misma dirección.

**20.2.6.** El jugador escolta puede colocar el mercante disponible, en la posición de convoy en la secuencia deseada. No puede dejar brechas en las formaciones. Todos los buques en la misma fila tienen que estar ocho hexes aparte y todos los buques en columna tienen que estar seis hexes aparte como está indicado arriba.

#### 20.2.6. Formación 1

Esta formación de convoy está compuesta por 18 buques en 6 columnas con 3 buques por columna, (Bd = Tablero)

Columna	1	2	3	4	5	6
Hex de proa del	T23	B23	J23	R23	Z23	H23
buque delantero	Bd A	Bd B	Bd B	Bd B	Bd B	Bd C
Dirección	6	6	6	6	6	6

#### 20.2.8. Formación 2

Esta formación de convoy está compuesta por 15 buques en 5 columnas con 3 buques por columna

Columna	1	2	3	4	5
Hex de proa del	X23	F23	N23	V23	D23
buque delantero	Bd A	Bd B	Bd B	Bd B	Bd C
Dirección	6	6	6	6	6



### 20.2.9. Formación 3

Esta formación de convoy está compuesta por 12 buques en 6 columnas con 2 barcos por columna

Columna	1	2	3	4	5	6
Hex de proa del	T23	B23	J23	R23	Z23	H23
buque delantero	Bd A	Bd B	Bd B	Bd B	Bd B	Bd C
Dirección	6	6	6	6	6	6

### 20.2.10. Formación 4

Esta formación de convoy está compuesta por 12 buques en 4 columnas con 3 barcos por columna

Columna	1	2	3	4
Hex de proa del	B23	J23	R23	Z23
buque delantero	Bd B	Bd B	Bd B	Bd B
Dirección	6	6	6	6

### 20.2.11. Formación 5

Esta formación de convoy está compuesta por 10 buques en 5 columnas con 2 buques por columna

Columna	1	2	3	4	5
Hex de proa del	X23	F23	N23	V23	D23
buque delantero	Bd A	Bd B	Bd B	Bd B	Bd C
Dirección	6	6	6	6	6

### 20.2.12. Formación 6

Esta formación de convoy está compuesta por 8 buques en 4 columnas con 2 barcos por columna

Columna	1	2	3	4
Hex de proa del	B23	J23	R23	Z23
buque delantero	Bd B	Bd B	Bd B	Bd B
Dirección	6	6	6	6

## 20.3. Colocación de Escolta.

**20.3.1.** Después de colocar el convoy (si lo hay) en la formación correcta, cualquier y todos los buques escolta del escenario se colocan en el tablero.

**20.3.2.** En aquellos escenarios donde la proa del escolta no está colocada en un hex específico, se puede colocar un buque escolta en cualquier lado del tablero fuera del perímetro del recuadro formado por el convoy.

**20.3.3.** Una vez comenzado el juego, el jugador escolta puede mover el escolta o escoltas dentro o a través del recuadro del convoy.

## 20.4. Colocación de los Submarinos

**20.4.1.** En los escenarios donde la proa del submarino no está colocada en un hex específico, el jugador submarino coloca cada submarino utilizando el siguiente procedimiento. Los submarinos se colocan los últimos después de que todos los buques del jugador escolta han sido colocados en el tablero.

**20.4.2.** Por cada submarino a colocar, se tira un dado. La proa del submarino se puede colocar en un hex dentro de los doce hexes que corresponde a la tirada del dado con la siguiente excepción. No se puede colocar un submarino a siete o menos hexes de un buque enemigo. Si ocurre que no puede ser colocado el submarino dentro de los doce hexes del compás hex sin estar al mismo tiempo a siete o menos hexes de un buque enemigo, se puede colocar al submarino a menos de los siete hexes, pero con la máxima distancia estando todavía dentro de los doce hexes del compás hex.

**20.4.3.** Un submarino puede estar encarado en cualquier dirección que el jugador submarino desee.

## 20.5. Formato del Escenario

### I Introducción

(Incluye el periodo de tiempo del Escenario).

### II Orden de Batalla

### III Colocación al Comienzo

### IV Condiciones de Victoria

### V Duración del Juego

### VI Reglas Especiales

### VII Reglas Opcionales

**20.6.** Toda información sobre el orden de batalla, se encuentra en la apropiada Tarjeta de Datos Nacionales debajo del correspondiente título.

**20.7.** Escenarios de Introducción (solitario).

Se tiene que jugar por lo menos un escenario solitario antes de intentar los escenarios Intermedios o Avanzados.



## ESCENARIO 1 CONVOY SIN ESCOLTA 1

### I. Introducción:

En la primavera de 1940 un submarino alemán ataca un convoy británico sin escolta.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino alemán = U-128, Clase VIIB
- 2.- Convoy Británico =
  - 4-C2 mercante
  - 4-C3 mercante
  - 4-T2 mercante

### III. Colocación al Comienzo:

1. U-128 (vea 20.4.)
2. Convoy rápido (vea 20.2.10)

### IV. Condiciones de Victoria:

Al final del escenario, el jugador alemán tiene que haber conseguido por lo menos 27 P.V. para ganar. Reste un punto de victoria (PV) de esta cantidad por cada torpedo lanzado.

### V. Duración del juego:

Escenario Diurno: 20 turnos

### VI. Reglas Especiales:

- 1.- El movimiento del convoy no está planeado. Se determina cada turno durante la Fase de Movimiento de Convoy tirando un dado y consultando la tabla de abajo:

Dado	1	2	3/4	5	6
Movimiento convoy	Izq. 2	Dcha. 2	2	2 Izq.	2 Dcha.

- 2.- Todo mercante tiene la siguiente fuerza de armamento de superficie: delantero 1, costado 1, atrás 0, Un mercante siempre tiene que disparar al submarino más cercano a su alcance y ángulo de visión.

## ESCENARIO 2 CONVOY SIN ESCOLTA 2

### I. Introducción:

Durante el invierno de 1942, un submarino americano ataca un convoy sin escolta Japonés.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Americano = "Salmón", Clase New "S"
- 2.- Convoy Japonés =
  - 4-C2 Mercante
  - 4-C3 Mercante
  - 4-T2 Petroleros

### III. Colocación al Comienzo:

1. "Salmon" (vea 20.4.)
2. Convoy rápido (vea 20.2.10.)

### IV. Condiciones de Victoria:

Al final del escenario, el jugador americano tiene que haber conseguido por lo menos 41 P.V. para ganar. Reste 1 P.V. por cada torpedo lanzado.

### V. Duración del Juego:

20 turnos. Escenario Diurno

### VI. Reglas Especiales:

- 1.- Todos los mercantes tienen las siguientes fuerzas de armamento en superficie: delantero 1, costado 1, atrás 0. Todos los mercantes tienen que disparar siempre al submarino más cercano a su alcance y ángulo de visión.
- 2.- El "Salmon" tiene que utilizar el torpedo Mk 14 con el detonador magnético.
- 3.- El convoy se mueve según la explicación en la Reglas Especiales 1 del Escenario 1.

## ESCENARIO 3 GRUPO KILLER 1

### I. Introducción:

En la primavera de 1942, el grupo británico "Hunter Killer" compuesto por cuatro destructores, detectan un U-boat en el Atlántico Norte.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Alemán = U-128, Clase VIIC
- 2.- Jugador Británico =
  - "Lark", Clase Black Swan
  - "Easton", Clase Hunt
  - "Whitehall", Clase W
  - "Viceroy", Clase V

### III. Colocación al Comienzo:

1. El U-128 se coloca con la proa en el hex N32, Bd B, encarado en dirección 1.
2. El jugador británico escoge dos buques y los coloca dentro de los 12 hexes del Compás II, y dentro de los 12 hexes del Compás VI, los otros dos.

### IV. Condiciones de Victoria:

El jugador británico tiene que hundir el submarino para ganar. Cualquier otro resultado, es pérdida.

### V. Duración del Juego:

8 turnos. Escenario Diurno

### VI. Reglas Especiales:

- 1.- Los movimientos del submarino no están planeados. Se determina en cada turno tirando un dado y comparando el resultado con el marcador de número anotado en la Tabla de Movimiento del Submarino ilustrada abajo. Utilice cada uno de los siguientes marcadores: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Se determina el movimiento del submarino solo antes de la Fase de Movimiento del Submarino.



2.- Ignore las limitaciones de la Fuerza de Emergencia del movimiento del submarino. El submarino siempre puede moverse según el plan de movimiento que salga en la Tabla.

3.- Por cada Carga de Profundidad, el jugador escolta no tiene que nombrar la profundidad fijada para la explosión. Tira un dado y consulta la Tabla de Carga de Profundidad para determinar la proximidad de la Carga de Profundidad al submarino.

Tabla de Movimiento del Submarino								
		NÚMERO DE MARCADOR						
		0	1	2	3	4	5	6
D A D O	I = Izquierda D = Derecha							
	1	1	1I	1D	1I	D1	2	111
	2	1D1	2I	2D	I2	D2	112	1D2
	3	211	2D1	3	111D	1D11	11D1	D111
	4	1D21	112D	12D1	D211	11D2	12D	D21
	5	1111	1D1D	D1D1	1111	111	D1D	11D
6	D11	111	2	D1	11	1D	11	

Tabla de Cargas de Profundidad	
DADO	
PROFUNDIDAD	
1 Hasta 50 pies	2 Hasta 50 pies
3 Misma profundidad	4 Misma profundidad
5 Fallo	6 Fallo

## ESCENARIO 4 GRUPO KILLER 2

### I. Introducción:

Un encuentro entre un grupo "Hunter Killer" Americano y un submarino Japonés en el verano de 1945.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Japonés = HA-201, Clase HA201
- 2.- Jugador Americano =  
"England", Clase Buckley  
"Bates", Clase Buckley  
"Herzog", Clase Cannon

### III. Colocación al Comienzo:

1. El HA-201 se coloca con la proa en el hex N32, Bd B, encarado en dirección 6.
2. El "England" en J39, Bd B, dirección 6.  
El "Bates" en R39, Bd B, dirección 6.  
El "Herzog" en N39, Bd B, dirección 6.

### IV. Condiciones de Victoria:

El jugador americano tiene que hundir el submarino para ganar. Cualquier otro resultado, es pérdida.

### V. Duración del Juego:

8 turnos. Escenario Diurno

### VI. Reglas Especiales:

Todas las reglas especiales del escenario 3 se aplican también a este escenario.

## ESCENARIO 5 GRUPO KILLER 3

### I. Introducción:

En la primavera de 1943, un grupo japonés "Hunter Killer" descubre un submarino americano patrullando.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Americano = "Flasher", Clase Gato
- 2.- Jugador Japonés =  
"Kamikaze", Clase Kamikaze  
"Ikazuchi", Clase Akatsuki  
"Oki", Clase Etorufu  
"Fukue", Clase Etorufu

### III. Colocación al Comienzo:

1. El "Flasher" se coloca con la proa en el hex N32, Bd B, encarado en dirección 6.
2. El "Kamikaze" en J41, Bd B, dirección 6.  
El "Ikazuchi" en R41, Bd B, dirección 6.  
El "Oki" en M39, Bd B, dirección 6.  
El "Fukue" en O39, Bd B, dirección 6.

### IV. Condiciones de Victoria:

El jugador japonés tiene que hundir el submarino para ganar. Cualquier otro resultado, es pérdida.

### V. Duración del Juego:

8 turnos. Escenario Diurno

### VI. Reglas Especiales:

Todas las reglas especiales del escenario 3 se aplican también a este escenario.



## 20.8. ESCENARIOS INTERMEDIOS

### ESCENARIO 6 A LA CAZA DEL OSO HERIDO ("Wounded Bear")

#### I. Introducción:

Después de la Batalla del Mar del Coral, en la primavera de 1942, el averiado Portaaviones Japonés "Shokaku", logró evadir a los submarinos americanos en esa área en ocho ocasiones distintas. Este escenario recrea la última oportunidad de los americanos para detener al "Shokaku" (en código "Oso Herido"), antes de que llegue a aguas japonesas.

#### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Americano = "Triton", Clase T
- 2.- Jugador Japonés =  
"Shokaku", Portaaviones (Le quedan solamente 8 puntos de averías para hundirse)  
"Hibiki", Clase Akatsuki

#### III. Colocación al Comienzo:

1. El "Triton" se coloca con la proa en el hex L11, Bd B, encarado en dirección 4.
2. El "Shokaku" en P38, Bd A, dirección 6.  
El "Hibiki" en P31, Bd A, dirección 6.

#### IV. Condiciones de Victoria:

El jugador americano tiene que infligir 8 puntos de avería al Portaaviones para hundirlo o hundir el escolta para ganar. El Portaaviones tiene que haber salido al borde del tablero al final del turno 15 para que el jugador japonés gane. Cualquier otro resultado es un empate.

#### V. Duración del Juego:

15 turnos. Escenario Diurno

#### VI. Reglas Especiales:

- 1.- El movimiento del portaaviones tiene que estar planeado en la columna Movimiento del Convoy en la Bitácora tres turnos antes de que el submarino lance torpedos o hasta que el submarino llegue a 10 hexes del Portaaviones. La velocidad máxima en superficie del portaaviones es de 3. El destructor se mueve normal.
- 2.- El submarino tiene 1 torpedo en el tubo de proa y 4 en los tubos de popa. No hay recargas.

### ESCENARIO 7 HUNDIMIENTO DEL "ARK ROYAL"

#### I. Introducción:

En el otoño de 1941, justamente después de que los alemanes enviaran U-boats al Medi-

terráneo, enviaron al U-81 para interceptar la Agrupación de Fuerzas Británica que se dirigía hacia el Este, a Gibraltar. En la tarde del 13 de Noviembre, localizaron a la flota dirigiéndose directamente hacia ellos. El U-81 logró hundir el "Ark Royal" y escapar sin averías.

#### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Alemán = U-81, Clase VIIC
- 2.- Jugador Británico =  
"Ark Royal", Portaaviones Ilustriuos", Portaaviones (véase C4 en la Carta de Especificaciones de Buques de Guerra)  
"Barham", Acorazado  
"Javelin", Clase J  
"Meteor", Clase M  
"Amazon", Clase A  
"Chesterfield", Clase Town  
"Berkeley", Clase Hunt  
"Quail", Clase Q

#### III. Colocación al Comienzo:

1. El U-81 se coloca con la proa en el hex N2, Bd B, encarado en dirección 3.
2. El "Ark Royal" en N28, Bd B, dirección 6.  
El "Ilustriuos" en N35, Bd B, dirección 6.  
El "Barham", en N21, Bd B, dirección 6.  
El "Javelin", en N14, Bd B, dirección 6.  
El "Meteor", en N42, Bd B, dirección 6.  
El "Amazon", en G24, Bd B, dirección 6.  
El "Chesterfield", en G31, Bd B, dirección 6.  
El "Berkeley", en U24, Bd B, dirección 6.  
El "Quail", en U31, Bd B, dirección 6.

#### IV. Condiciones de Victoria:

El U-boat tiene que infligir por lo menos 12 puntos de avería a cualquier Portaaviones o 18 puntos de avería al Acorazado, y no ser hundido, o hundir un Portaaviones o el Acorazado, sin hacer caso de su propia pérdida, para el final del turno 15 para que el jugador alemán gane. El jugador británico tiene que dar salida a todos sus barcos de guerra y por lo menos 3 de los 6 destructores tienen que estar en el borde del tablero para el final del turno 15, mientras evita las condiciones de victoria alemanas, o hundir el U-boat sin perder ningún barco británico para poder ganar. Cualquier otro resultado, es un empate.

#### V. Duración del Juego:

15 turnos. Escenario Diurno

#### VI. Reglas Especiales:

- 1.- El Acorazado y los 2 Portaaviones forman un convoy (es decir, los 3 buques se mueven con un solo movimiento escrito). Sus movimientos están todos anotados 3 turnos antes del actual turno de juego.
- 2.- El Acorazado y los Portaaviones se mueven en superficie a la velocidad máxima de 4. Los destructores se mueven normal.



## ESCENARIO 8 EL “DESTRUCTOR” CAZANDO... EL “WAHOO” EN MARCHA

### I. Introducción:

En el invierno de 1943, “Mush” Morton salió al mando del U.S.S. “Wahoo” en su primera patrulla. Después de conseguir pasar oculto sin ser detectado 9 millas dentro de un puerto japonés y hundir un destructor, el “Wahoo” consiguió hundir, sin ayuda, todos los barcos de un convoy de 4. Morton atacó con éxito otro convoy en una lucha rápida a su regreso a Pearl Harbor. El “Wahoo” dejó Brisbane no siendo nadie y volvió a Pearl Harbor como un héroe.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Americano = “Wahoo”, Clase Gato.
- 2.- Jugador Japonés =
  - 2- C2 Mercante
  - 1- C3 Mercante
  - 1- T2 Petrolero“Fukue”, Clase Etorufu

### III. Colocación al Comienzo:

1. El “Wahoo” se coloca con la proa en el hex E41, Bd B, encarado en dirección 3.
2. C2 Mercante, en N41, Bd B, dirección 6.  
C2 Mercante, en K43, Bd B, dirección 6.  
C3 Mercante, en N46, Bd B, dirección 6.  
T2 Petrolero, en Q43, Bd B, dirección 6.  
El “Fukue”, en N42, Bd B, dirección 6.

Todo mercante está en un convoy rápido

### IV. Condiciones de Victoria:

El “Wahoo” tiene que infligir por lo menos 30 puntos de avería sin ser hundido antes de finalizar el turno 20, para que gane el jugador americano. Cualquier otro resultado, es victoria para el japonés.

### V. Duración del Juego:

20 turnos. Escenario Diurno

### VI. Reglas Especiales:

Todo Mercante en convoy tiene la siguiente fuerza de armamento en superficie: Delantero 0, Costado 1, Atrás 0.

### VII. Reglas Opcionales:

Se puede alargar el juego a 40 turnos. En este caso, el “Wahoo” tiene que infligir 50 puntos de avería sin ser hundido. Cualquier otro resultado, es victoria para el japonés.

### I. Introducción:

En Bungo Suido, en la entrada sur al Mar del Japón, estaba situado un destructor con uno de los más tenaces comandantes de la Marina Imperial Japonesa. Como un incansable perseguidor de submarinos enemigos, se ganó el nombre de “Bungo Pete”. Él hizo que Bungo Suido fuera el área más peligrosa del Pacífico para las operaciones submarinas. Esta es una situación hipotética, en la que en Bungo Suido, durante el otoño de 1943, compiten “Bungo Pete” contra Sam Dealey, as americano que perfeccionó el lanzamiento del torpedo llamado “down the throat”<sup>1</sup>.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Americano = “Harder”, Clase Gato.
- 2.- Jugador Japonés =  
“Enoki”, Clase Matsu  
“Sado”, Clase Etorufu  
“Kume”, Clase Ukuru B

### III. Colocación al Comienzo:

1. El “Harder” se coloca con la proa en cualquier hex que contenga un 44 en su código de identidad.
2. El “Enoki”, en U14, Bd A, dirección 3.  
El “Sado”, en D21, Bd B, dirección 3.  
El “Kume”, en K20, Bd B, dirección 3.

### IV. Condiciones de Victoria:

El “Harder” tiene que hacer su salida por el borde 6 del tablero con, por lo menos, 4 torpedos cargados en sus tubos antes de finalizar el turno 28 o hundir el “Enoki” para que el jugador americano gane. Cualquier otro resultado, es victoria para el japonés.

### V. Duración del Juego:

28 turnos. Escenario Nocturno

### VI. Reglas Especiales:

- 1.- El “Harder” tiene que utilizar torpedos MK-18.
- 2.- Para el tablero se utilizan los paneles “A” y “B”. Ningún buque puede usar los hexes que sobrepasen la columna “N” del tablero “B”.
- 3.- La acción ocurre de noche y se utilizan las reglas opcionales de Movimientos Ocultos. El “Enoki” está equipado con la versión especial de sonar japonés que no tiene modificación en la Tabla de Búsqueda con Sonar. El “Kume” y el “Sado”, no están equipados con sonar.

## ESCENARIO 9 BUNGO SUIDO “PETE” CONTRA SAM DEALEY’S HARDER

<sup>1</sup> “Down the throat” significa literalmente “Abajo a la garganta” y se refiere a una técnica de disparar contra un destructor enemigo. Consiste en dejar el periscopio fuera para que lo vea el enemigo y cuando el destructor carga de frente contra el submarino, éste le lanza tres torpedos, uno directamente de proa y uno a ambos lados de la proa.



## ESCENARIO 10 ARMA SECRETA ALEMANA

### I. Introducción:

En la primavera de 1945, Alemania introduce la nueva generación de submarinos, la Clase XXI. Este fue el primer submarino prácticamente diseñado para operar bajo el agua. Todas las clases de submarinos anteriores estaban diseñados para operar en la superficie y sumergirse solo en emergencias. Aunque demasiado tarde para modificar el resultado de la guerra (el primer submarino que dejó puerto para patrullar, lo hizo justamente la semana anterior a la rendición alemana), el escenario describe hipotéticamente el encuentro entre el super-submarino alemán y un grupo de destructores británicos.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Submarino Alemán = U-2511, Clase XXI.
- 2.- Jugador Británico =  
"Dunkirk", Clase Battle (use el marcador de otra clase de buque)  
"Cadiz", Clase Battle  
"Armada", Clase Battle

### III. Colocación al Comienzo:

1. El U-2511 se coloca con la proa en el hex M37, Bd B, encarado en dirección 3.
2. El "Dunkirk", en D48, Bd B, dirección 6.  
El "Cadiz", en X48, Bd B, dirección 6.  
El "Armada", en N48, Bd B, dirección 6.

### IV. Condiciones de Victoria:

El U-2511 tiene que hacer su salida por el borde 3 del tablero antes de finalizar el turno 10 para que gane el jugador alemán. El jugador británico tiene que impedir la salida antes de finalizar el turno 10 para ganar.

### V. Duración del Juego:

10 turnos. Escenario Diurno

### VI. Reglas Especiales:

El U-boat puede utilizar tanto el torpedo normal como el T-3. Anote las iniciales del tipo de torpedos utilizados en la fila de Tipos de la Sección de Tubos de Torpedos y Sección de Recarga en la Bitácora.

## 20.9. ESCENARIOS AVANZADOS (ESCENARIOS CON CONVOY)

### ESCENARIO 11 WOLFPACK (Manada de lobos)

### I. Introducción:

En el espacio de una semana, a principios de Marzo de 1941, tres ases alemanes de U-boat, son capturados o muertos durante los ataques a los convoyes en el Atlántico Norte. "Silent Otto" Kretschmer, comandante del U-99, y Joachim Schepke, comandante del U-100, desaparecen durante el ataque del convoy. Schepke encuentra la muerte, mientras que Kretschmer es capturado. Una semana antes, Gunther Prien, comandante del U-47, el hombre que el año anterior penetró con éxito en Scapa Flor, resulta muerto en el ataque a otro convoy. Este es un ataque semi-hipotético (dos de los ases estaban luchando, mientras el tercero estaba cerca) de los tres ases contra el convoy OB293 en el invierno de 1941.

### II. Orden de Batalla:

- 1.- Jugador Alemán =  
U-47, Clase VIIB  
U-99, Clase VIIB  
U-100, Clase VIIB (sustituto U-120)
- 2.- Jugador Británico =  
CONVOY =  
4- C2 Mercante  
4- C3 Mercante  
2- T2 Tanque  
2- IC2 Mercante  
4- T2 Petrolero  
ESCOLTAS =  
"Isis", Clase I  
"Javelin", Clase J  
"Starling", Clase Black Swan  
"Gladiolus", Clase Flower

### III. Colocación al Comienzo:

1. El U-47 (vea 20.4)  
El U-99 (vea 20.4)  
El U-100 (vea 20.4)
2. Convoy Rápido (vea 20.2.7.)  
Escortas (vea 20.3.)

### IV. Condiciones de Victoria:

Para ganar, el jugador alemán tiene que conseguir por lo menos 50 Puntos de Victoria más que el jugador británico al finalizar el turno 20. Cualquier otra situación al final del turno 20, es victoria británica.

### V. Duración del Juego:

20 turnos. Escenario Nocturno

## ESCENARIO 12 PQ-17

### I. Introducción:

Durante la primavera y principios del verano de 1942, Gran Bretaña ha dirigido con éxito varios



convoyes desde sus puestos hasta el puerto ruso de Murmansk, cerca del Círculo Polar Ártico. Los convoyes siguieron una ruta particularmente peligrosa, puesto que pasaban por la costa de Noruega, desde donde los alemanes podían haber enviado sus fuerzas aéreas y/o buena parte de su flota de superficie y del contingente normal de U-boat que operaban en el área para interceptar cualquier movimiento naval. Impulsado por los éxitos anteriores y por la necesidad de desviar los grandes buques a otros frentes, Gran Bretaña retiró bastante de su fuerza de escolta del convoy PQ-17, que partió para Murmansk a principios de julio de 1942. Por coincidencia, Alemania decidió hacer salir el Tirpitz, buque gemelo del Bismarck, hacia el Ártico. Alarmada por este movimiento agresivo, Gran Bretaña ordenó al convoy indebidamente protegido dispersarse y llegar lo más rápido posible a Murmansk.

La acción resultó una masacre. Las fuerzas aéreas y los U-boat alemanes tuvieron un día de extraordinaria actividad contra el vulnerable y desorganizado convoy. Solo la tercera parte de los 33 buques del PQ-17 llegaron a Murmansk. La parte irónica del caso fue que el Tirpitz zarpó del puerto noruego, pero nunca dejó las aguas costeras, y por lo tanto, nunca supuso un peligro para el PQ-17. Este escenario cubre un incidente solitario de los muchos que ocurrieron.

## II. Orden de Batalla:

- 1.- Jugador Alemán =
  - U-91, Clase VIIC
  - U-128, Clase IXC
- 2.- Jugador Británico =
  - CONVOY =
    - 4- C2 Mercante
    - 4- C3 Mercante
    - 2- T2 Tanque
  - ESCOLTAS =
    - "Dahlia", Clase Flower
    - "Gladiolus", Clase Flower
    - "Larck", Clase Black Swan
    - "Wren", Clase Black Swan

## III. Colocación al Comienzo:

- 1. El U-91 (vea 20.4)
  - El U-128 (vea 20.4)
- 2. Convoy Lento (vea 20.2.11.)
  - El "Dahlia", (vea 20.3.)
  - El "Gladiolus", (vea 20.3.)
  - El "Larck", (vea 20.3.)
  - El "Wren", (vea 20.3.)

## IV. Condiciones de Victoria:

Para ganar, el jugador alemán tiene que conseguir por lo menos 38 Puntos de Victoria más que el jugador británico al finalizar el turno

20. Cualquier otra situación al final del turno 20, es victoria británica.

## V. Duración del Juego:

20 turnos. Escenario Nocturno

## VII. Reglas Opcionales:

El U-696 y/o el U-190 pueden entrar en el juego como refuerzos (vea 26.0 para instrucciones). Por cada submarino que entra en juego, se añaden 18 Puntos de Victoria al total de Puntos de Victoria Británicos.

## 20.10. JUEGO DE CAMPAÑA

### CONVOY ONS-5 (28 de Abril a 4 de Mayo de 1943)

## I. Introducción:

La primavera de 1943 marca el punto máximo de la campaña de los U-boat contra los barcos de los Aliados en el Atlántico. La batalla contra el Convoy ONS-5, fue el punto decisivo en la Batalla del Atlántico. Desde entonces, los U-boat empezaron a tomar la acción defensiva y nunca más llevaron la iniciativa. La mayor amenaza para la supervivencia de Inglaterra, fue neutralizada.

51 U-boat hicieron frente al ONS-5. Solo lograron hundir 12 barcos mercantes al exorbitante precio de 6 submarinos en el ataque contra la escolta y las fuerzas aéreas.

El JUEGO DE CAMPAÑA divide la batalla en 8 escenarios más cortos que recrean los sucesos más críticos de cada día. Los escenarios individuales se montan aparte, para que no se tengan que jugar de una sentada. Es posible que dos personas jueguen un escenario un día y otro, días después. Es importante mantener las anotaciones de los Puntos de Victoria de cada jugador.

Ha sido necesario "bajar la escala" del tamaño del convoy para facilitar el juego dentro de los límites del tablero. Por lo tanto, algunos factores, específicamente el tamaño del convoy sigue constante para los 8 escenarios, sin tener en cuenta los resultados de los escenarios anteriores.

## II. Orden de Batalla:

- 1.- Jugador Alemán =
  - El Jugador Alemán tiene un grupo de 51 submarinos de 2 clases:
    - 25- Clase VIIC
    - 26- Clase IXC

Nota: Si no hay bastantes de la misma Clase para el escenario que se está jugando, sustituya por otros submarinos,



pero mantenga las características propias de la Clase.

## 2.- Jugador Británico =

CONVOY =

4- C2 Mercante

4- C3 Mercante

4- T2 Petrolero

4- IC2 Mercante

2- T3 Petrolero

ESCOLTAS =

"Niagra", Clase Town

"Chesterfield", Clase Town

"Isis", Clase I

"Loch Killen", Clase Loch

"Loch Fada", Clase Loch

"Whitehall", Clase W

"Spragge", Clase Captain

GRUPO "HUNTER KILLER" =

"Keats", Clase Captain

"Rowley", Clase Captain

"Javelin", Clase J

"Vesper", Clase V, Tipo 2

## III. Orden de Aparición:

1. U-boats (vea 20.4)

2. Convoy Rápido (vea 20.2.7.)

Escoltas, (vea 20.3.)

Grupo "Hunter Killer", (vea Reglas Especiales 7 a 9)

## IV. Condiciones de Victoria:

1.- Los jugadores hacen 8 escenarios en secuencia, según las explicaciones de las Reglas Especiales. Ambos jugadores determinan el número de Puntos de Victoria anotados en cada escenario de la siguiente manera:

2.- Los valores de los puntos de victoria de los submarinos en juego durante cualquier parte del escenario, son sumados. Los valores de los puntos de victoria de los escoltas en juego durante cualquier parte del escenario, son sumados. El jugador con la suma menor, resta su total de la suma total de su oponente y se le concede la diferencia como Puntos de Victoria. Si un barco resulta hundido durante el juego, este factor no cambia estos cálculos que están basados en la puntuación total del valor de los puntos de victoria de todos los buques que participaron en el escenario en cualquiera o en todos los turnos. (p.ej. El jugador submarino tiene 3 U-boat, Clase IX que están en juego en algún momento del escenario. Cada submarino Clase IX vale 37 puntos de victoria, que hacen un total de  $37 \times 3 = 111$  puntos. El jugador escolta tiene 2 Fragatas clase Loch de 7 puntos de victoria cada una y 2 Corbetas clase Flower de 5 puntos de victoria cada una, que hacen un total de 24 puntos. Restando del total de puntos del submarino, de 111 el total de puntos del

escolta, de 24, da un resultado de 87 Puntos de Victoria que se conceden al jugador escolta).

3.- Todos los otros Puntos de Victoria concedidos, si procede, siguen la explicación de 20.1., excepto que cada Carga de Profundidad lanzada desde el aire (ver Regla Especial 10), concede al jugador submarino un Punto de Victoria.

4.- Ambos jugadores registran los Puntos de Victoria concedidos en cada escenario. Al terminar el 8º y último escenario, ambos jugadores suman el total de sus Puntos de Victoria. El jugador con el total más alto, es el ganador. Si el resultado es un empate, la campaña termina en tablas.

## V. Duración del Juego:

Cada escenario es de 20 turnos.

## VI. Reglas Especiales:

1.- En el JUEGO DE CAMPAÑA, cada submarino es utilizado solamente una vez aunque esté en juego solo en un turno. Un máximo de 8 submarinos pueden estar en juego en cualquier turno del escenario.

2.- Al principio de cada escenario, tienen que estar en posición sobre el tablero 4 submarinos como está explicado en 20.4.

3.- Entran en el escenario 4 submarinos más para reforzar como está explicado en 36.0.

4.- Una vez un submarino ha sido utilizado en el juego, aunque sea solamente en un turno, no se puede utilizar otra vez en otro escenario.

5.- La formación del convoy es idéntico al principio del escenario a pesar de las pérdidas en escenarios anteriores. Esto es válido ya que el convoy en el tablero, siendo más reducido que el convoy real tendría buques que no estaban en juego en los escenarios anteriores disponibles para el presente y/o futuros escenarios.

6.- La regla 5 no se aplica a los buques escolta, ya que han estado siempre con pocos suministros. Un escolta hundido o "inmovilizado en el agua" en un escenario no puede aparecer en futuros escenarios.

7.- Aparte de los escoltas, los británicos tienen el grupo "hunter-killer", disponible para defender el convoy, si 3 de los 7 escoltas son hundidos o inmovilizados. Estos cuatro buques tienen que entrar en juego como una unidad en el mismo turno. Entran en un borde del tablero, que se determina tirando los dados. El resultado del dado corresponde al lado del tablero desde donde entrarán en juego.

8.- Cualquier turno después de la jugada donde 3 o más de los buques escoltas originales sean inutilizados, (explicado en número 7), el jugador británico puede anunciar la próxima entrada del grupo "hunter-killer". Esto es voluntario, el jugador británico no está obligado a llamar al grupo



"hunter-killer". Si el grupo "hunter-killer" es llamado, siempre entran al principio del segundo escenario después del actual (p.ej. Se juega un escenario completo después del escenario en el que ha sido llamado el grupo "hunter-killer".)

**9.-** Una vez hecho el aviso, el grupo "hunter-killer" tiene que llegar al escenario especificado y siempre tiene que iniciar las jugadas en futuros escenarios.

**10.-** Los británicos siempre han mantenido su espacio aéreo protegido durante las horas diurnas. Consecuentemente, el jugador británico tiene un total de 24 cargas de profundidad que podrán soltar desde los aviones durante el curso de los 8 escenarios de campaña. El Jugador británico tiene que asignar el número de cargas de profundidad que desea tener disponible para cada escenario al principio de la Batalla de Campaña. Esto se anota en un trozo de papel al principio del juego y es revelado al concluir el juego.

**11.-** Cargas de Profundidad de aviones. Se pueden soltar solamente durante los escenarios de día.

**Escenario 1** - 28 de Abril – Noche

**Escenario 2** - 29 de Abril – Día

**Escenario 3** - 30 de Abril – Noche

**Escenario 4** - 1 de Mayo – Noche

**Escenario 5** - 2 de Mayo – Día

**Escenario 6** - 3 de Mayo – Día

**Escenario 7** - 4 de Mayo – Noche

**Escenario 8** - 5 de Mayo – Día

**12.-** Las Cargas de Profundidad aéreas que están declaradas en un escenario tienen que ser gastadas en ese escenario. Toda carga de profundidad no gastada está perdida permanentemente. Por ejemplo, Si el jugador británico declara 8 cargas de profundidad aéreas en cada uno de los tres escenarios diurnos y consume solo 6 en cada escenario, pierde permanentemente los 6 que no utilizó.

**13.-** Las cargas de profundidad aéreas solamente se utilizan contra los U-boats que están a la profundidad de 75, 50, 25, o 0 pies.

**14.-** Las cargas de profundidad aéreas son de la variedad de cargas de 300 libras. Están siempre preparadas para explotar a 50 pies.

**15.-** El U-boat no tiene que declarar su profundidad, pero el jugador submarino tiene que declarar si se puede atacar a un U-boat con bomba aérea si está sumergido en la profundidad de 25, 50, o 75 pies.

**16.-** Durante la Fase de Movimiento de Escoltas ocurren los ataques de cargas de profundidad aéreas y se resuelven inmediatamente antes de moverse el U-boat.

**17.-** Para utilizar una carga de profundidad aérea, el jugador británico solamente coloca

una ficha de carga de profundidad en un hex que contiene parte de un U-boat.

## VII. Reglas Opcionales:

Si durante los escenarios de día se utilizan las Reglas Opcionales de Movimiento Secreto, todo submarino en profundidades de 75, 50, o 25 pies es automáticamente localizado y queda a la vista en el tablero.

# REGLAS OPCIONALES

Cualquiera o todas estas reglas opcionales, pueden usarse con las reglas del Juego Básico. Antes de comenzar el juego ambos jugadores tienen que decidir cuál de las reglas se usará. Algunos escenarios requieren el uso de las Reglas de Entrada de Submarinos Variable (26.0) y la Regla de Movimientos de Submarinos Ocultos (21.0). Recuerde que estas reglas prolongan y complican el juego. Si no desea pasar mucho tiempo y esfuerzo en el juego, entonces, desde ahora, ignore esta sección y la del Juego Avanzado.

## 21.0 MOVIMIENTO DE SUBMARINOS OCULTO

**21.1.** Cuando se utiliza esta regla, el submarino que entra en juego sumergido o en la superficie fuera del ángulo de visión, no se coloca en el tablero, (p.ej. está oculto) hasta que el buque enemigo lo descubra.

**21.2.** El jugador submarino tiene que anotar el hex de proa y dirección por cada submarino oculto que empieza el escenario, en el primer recuadro de la sección de Localización-Hex de la Bitácora del submarino. Tiene que continuar este procedimiento en cada turno por cada submarino oculto que se oculta después de anotar su plan de movimiento. Esto es importante para no olvidar la posición del submarino en todo momento que está fuera del tablero.

**21.3.** Mientras que el submarino esté a la vista y en el tablero, todos sus movimientos tienen que ser visibles. Tienen que quedarse en el tablero mientras que el jugador escolta mantiene contacto con el submarino.

**21.4.** Un submarino está visible y tiene que estar en el tablero si cumple una o más de las cinco situaciones siguientes. Si no dispone de alguna de



las cinco situaciones, está oculto y puede ser retirado del tablero.

**21.4.1.** Un submarino en la superficie o en la profundidad de 25 pies durante un escenario diurno está siempre visible y colocado en el tablero.

**21.4.2.** Un submarino en la superficie o en la profundidad de 25 pies durante un escenario de noche es localizado visualmente y colocado sobre el tablero mientras que esté dentro de 4 hexes de un buque enemigo o 7 hexes de un buque enemigo torpedeado en la Fase de Detonación de Torpedos, previa, y todavía a flote.

**21.4.3.** Un submarino en la superficie o en la profundidad de 25 pies durante un escenario de noche es localizado visualmente y colocado en el tablero mientras que esté dentro o adyacente de un hex que contiene un marcador "starshell" (Bengala).

**21.4.4.** Un submarino en la superficie o en la profundidad de 25 pies durante un escenario nocturno, es colocado en el tablero si es localizado por el radar del enemigo. Se queda en el tablero hasta el momento que se sumerge a un nivel de más de 25 pies.

**21.4.5.** Un submarino sumergido a la profundidad de 50 pies o más en cualquier escenario, es colocado en el tablero solo si es localizado por el sonar del enemigo y se queda sobre el tablero mientras que este en contacto con el sonar enemigo.

**21.5.** Un submarino localizado visualmente se queda a la vista solo durante el periodo que es visible. Un submarino puede comenzar la Fase de Movimiento fuera del contacto visual, avanzar sobre los hexes dentro del contacto visual, y acabar la jugada fuera del contacto visual. Se coloca en el tablero solamente durante la jugada del movimiento cuando está en contacto visual.

**21.6.** El jugador submarino no tiene que colocar en el tablero el torpedo disparado por un submarino oculto, hasta llegar al último hex de la jugada en el turno que disparó. En todos los movimientos posteriores el torpedo se queda en el tablero.

**21.7.** Cuando se dirige toda clase de operaciones de búsqueda, sonar, visual o radar, el alcance de hexes donde se puede localizar el submarino oculto, se cuenta desde (excluyendo) el hex de proa del buque que busca, hasta (incluyendo) el más cercano de los dos hexes que el submarino ocupa.

## 22.0. BÚSQUEDA POR SONAR

**22.1.** La búsqueda por sonar es el único método posible para que el jugador escolta pueda localizar un submarino sumergido en la profundidad de 50 pies o más. Un submarino sumergido a 25 o 0 pies, no puede ser localizado por sonar y es ignorado en toda búsqueda por sonar.

**22.2.** La búsqueda por sonar es dirigida por cada equipo de escolta durante la Fase de Movimiento de Escolta. Al finalizar el movimiento de cada escolta equipado con sonar, el jugador escolta puede dirigir una búsqueda por sonar para aquel buque según el Procedimiento de búsqueda por Sonar. (22.4.)

**22.3.** Si el submarino es localizado o mantenido en contacto por sonar por el escolta, otros escoltas que todavía tienen que jugar aquella fase pueden reaccionar atacando al submarino.

### 22.4. Procedimiento de Búsqueda por Sonar

**22.4.1.** Para un escolta equipado con sonar, hay dos tipos distintos de búsqueda por sonar:

1. Sonar "sweep" se utiliza para localizar un submarino sumergido (profundidad de 50 pies o más) y oculto.
2. Sonar "homing" se utiliza para mantenerse en contacto con un submarino sumergido (profundidad de 50 pies o más), que ya está en contacto por sonar y visible en el tablero.

Ambos tipos de búsqueda por sonar utilizan la misma Tabla de Búsqueda por Sonar. (Sweep: de alcance, homing: direccional).

**22.4.2.** Cuando un escolta con equipo sonar haya completado su jugada y antes que el próximo escolta empiece su jugada, el jugador escolta avisa si usará sonar "sweep", sonar "homing" o ninguna búsqueda por sonar.

**22.4.3.** Si el escolta equipado con sonar quiere utilizar el sonar "sweep", el jugador escolta tira un dado y compara el resultado con la velocidad actual del escolta para determinar el alcance en hexes hacia donde puede ser localizado un submarino oculto. El resultado del dado tiene que ser igual o menor que el valor del dado en la columna de propio alcance para poder utilizar aquel alcance. Si el resultado del dado es superior a este valor, este



valor indica que el sonar "sweep" no ha obtenido éxito.

**22.4.4.** Cuando se dirige un sonar "sweep" se ha de utilizar la modificación "Eco Inicial" además de otras modificaciones que se puedan aplicar. (Se hace con el dado).

**Por ejemplo:** *Un escolta británico con sonar normal, se mueve con velocidad de 2. Al final de la jugada del escolta, el jugador escolta avisa que va a dirigir un sonar "sweep" y saca un "2" en los dados. Como el sonar del escolta es un sonar sin perfeccionar y no japonés, el dado es solamente modificado una vez hasta 3 por el Eco Inicial. Se comprueba el valor con la velocidad actual de 2 y el resultado es el alcance del sonar efectivo de 0-15 hexes. Un submarino oculto (proa o popa) dentro de los 15 hexes del hex de proa del escolta que busca, es localizado. Si se saca un "1" en los dados, este resultado es modificado a "2" por el Eco Inicial permitiendo la localización de un submarino oculto dentro de los 30 hexes del hex de proa del escolta. Si se saca un 3, 4, 5, 6 en los dados, el sonar "sweep" no ha tenido éxito.*

**22.4.5.** Si el escolta con sonar "sweep" consigue un efectivo sweep (alcance) de 15 o 30 hexes de la proa hex de búsqueda del escolta, el jugador submarino comprueba si algún hex ocupado por un submarino oculto a la profundidad de 50 pies o más está a su alcance. Si ninguna parte del submarino oculto (proa o popa) está dentro de 15 o 30 hexes del hex de proa del escolta, no se localiza ningún submarino. Si alguna parte del submarino oculto a la profundidad de 50 pies o más está dentro del alcance, se tiene que colocar en el tablero en la posición que ocupaba al finalizar el turno anterior. Es importante tener esto en mente ya que muchos jugadores suelen usar la actual posición de giro y profundidad del submarino. Si se olvidan que aunque el Plan de Movimiento es anotado a principio del turno, el movimiento real de aquel plan ocurre después de la Fase de Movimiento de Escolta, durante la Fase de Movimiento de Submarino. Durante la Fase de Movimiento de escolta, el submarino se mantiene en el sitio que ocupó al final de la jugada previa. Si dos o más submarinos ocultos a la profundidad de 50 pies o más están dentro del alcance, solo el submarino más cercano al hex de proa del escolta es colocado en el tablero. En casos excepcionales de empate, el jugador submarino escoge qué submarino revelar. Solo un submarino oculto es localizado por un escolta sonar "sweep". Se coloca el submarino en el tablero antes de mover el próximo buque.

**22.4.6.** Un escolta equipado con sonar y que empleara sonar "homing" tiene que nombrar un submarino a la vista actualmente en el tablero y localizado por sonar en el turno anterior.

**22.4.7.** El sonar "homing" funciona de la misma manera que un sonar "sweep". La modificación de Eco Inicial nunca se utiliza, aunque se puedan aplicar otras modificaciones. Por lo menos un hex ocupado por un submarino tiene que estar dentro del alcance del hex de proa del escolta que busca como está determinado en la Tabla de Búsqueda por Sonar, para mantenerse en contacto con el submarino.

**22.4.8.** Solamente el submarino nombrado como objetivo del sonar "homing" puede ser localizado por un sonar "homing".

**22.5.** La velocidad máxima que un escolta equipado con sonar puede usar en una búsqueda. "homing" o "sweep", es 4. Un escolta equipado con sonar que se mueve con velocidad superior no puede realizar una búsqueda con sonar.

**22.6.** Un submarino localizado por búsqueda por sonar se mantiene visible y en el tablero hasta la próxima Fase de Movimiento de Escolta, en este tiempo el jugador escolta tiene que intentar mantener el contacto. Si todo intento falla, el submarino es retirado del tablero antes de la Fase de Movimiento de Submarino. Si un submarino localizado por sonar durante la Fase de Movimiento de Escolta, se mueve fuera del alcance del sonar o se mueve fuera del alcance de profundidad del sonar durante la Fase de Movimiento de Submarino, todavía tiene que seguir sobre el tablero hasta el final de la Fase de Movimiento de Escolta.

**22.7.** Un submarino que sufrió un ataque de cargas de profundidad (p. ej., dentro de dos hexes de cualquier ficha de cargas de profundidad) en el turno anterior, no puede ser localizado por búsqueda con sonar en el turno actual. Puede ser localizado por sonar "sweep" en el próximo turno.

**22.8.** Todos los submarinos sumergidos visibles (50 pies o más) con los que no haya podido mantener contacto el jugador escolta, son retirados del tablero al finalizar la Fase de Movimiento de Escolta y antes de comenzar la siguiente fase.

## **23.0. BÚSQUEDA POR RADAR**

**23.1.** La búsqueda por radar es el único método por el cual el jugador escolta puede localizar un



submarino a la profundidad de 0 - 25 pies y que no puede ser detectado visualmente. Un submarino a la profundidad de 50 pies o más, nunca puede ser localizado por radar, (solo por sonar) y es ignorado en toda búsqueda por radar.

**23.2.** La búsqueda por radar es dirigida por cada escolta equipado con radar (vea 24.0.). Durante la Fase de Movimiento de Escolta, al final de la jugada de cada escolta equipado con radar y antes de que el próximo escolta se mueva, el jugador escolta puede dirigir la búsqueda por radar del buque como esta explicado en el Procedimiento de Búsqueda por Radar (23.4.). Si un escolta está equipado con sonar y radar, puede utilizar ambos en la búsqueda, al final de la jugada antes de mover el próximo escolta.

**23.3.** Si el submarino es localizado por el radar del escolta, es inmediatamente colocado en el tablero en la posición que ocupaba al finalizar el turno anterior. Otros escoltas que todavía tienen que pasar esta fase, pueden reaccionar moviéndose hacia el submarino y atacando. Si no se localiza ningún submarino, un escolta equipado con radar, que todavía tiene que moverse, podrá localizar al submarino por radar.

### **23.4. Procedimiento de búsqueda por Radar**

**23.4.1.** Solamente los submarinos ocultos son localizados por radar.

**23.4.2.** Si al menos un escolta equipado con radar está en juego, un submarino localizado por radar permanece a la vista en el tablero hasta el final de la Fase de Movimiento de Submarino, en la cual se ha sumergido a la profundidad de 50 pies o más. Llegado a este punto, debe ser retirado del tablero.

Mientras que el submarino localizado por radar se queda en la superficie o a la profundidad de 25 pies, permanece en el tablero y el jugador escolta no necesita hacer ningún intento adicional para mantenerse en contacto.

**23.4.3.** Mientras cada escolta equipado con radar dirige una búsqueda por radar, el jugador escolta tira un dado. El jugador submarino comprueba si el escolta localiza un submarino en la superficie, o a la profundidad de 25 pies o no hace contacto por radar.

**23.4.4.** Si el escolta consigue contactar un submarino en la profundidad de 0 a 25 pies, el jugador submarino coloca inmediatamente en el tablero el

submarino oculto más próximo en la profundidad de 0 a 25 pies en la proa hex del escolta explorador.

**23.4.5.** Si el escolta consigue contactar solamente un submarino en la profundidad de 0 pies, el jugador submarino inmediatamente coloca en el tablero el submarino oculto más próximo de la proa hex del escolta explorador.

**23.4.6.** No se coloca ningún submarino en el tablero si no se consigue contacto por radar.

**23.4.7.** Naturalmente, si no hay ningún submarino en las profundidades correctas, no se hace ningún contacto.

**23.5.** Un submarino en contacto visual o radar al principio del movimiento en la Fase de Movimiento de Submarino, pero que se sumerge a la profundidad de 50 pies o más, se retira del tablero solo al final de la jugada.

**23.6.** Los mercantes no llevan ningún tipo de sonar o radar. Los grandes buques pueden tener radar. (Vea 24.0.) Nunca llevan sonar.

## **24.0. EQUIPAMIENTO DE RADAR Y SONAR (Tabla de la Pág. 34)**

**24.1.** En la Carta de Armas Disponibles, se anotan los tipos de radar y sonar que cada país dispone y fecha de equipamiento. Pasaban meses entre el período en que se disponía del arma y el equipamiento de todo los buques. Cuando se utilizan las Reglas de Búsqueda por Radar y Sonar, el jugador escolta debe utilizar la Tabla de Equipamiento de Radar y Sonar mientras anota en la Bitácora para determinar los buques equipados con radar o sonar.

### **24.2. Procedimiento**

**1.-** Por cada escolta que se equipa, elige el último modelo de radar o sonar disponible en o antes del periodo del escenario.

**2.-** Tira un dado y comprueba el resultado con el tipo de escolta o buque de guerra que esté equipando. Si el resultado es "equipado" entonces se puede utilizar el tipo de radar o sonar elegido. Ningún resultado indica que aquel buque no puede utilizar el tipo de radar o sonar elegido. Si el buque no puede ser equipado con el tipo de radar o sonar



elegido, el Jugador puede intentar equiparlo con otro tipo disponible. Se pueden hacer varios intentos antes de que el buque sea equipado o hasta que se hayan probado todos los tipos disponibles. (Ver tabla a la derecha de esta página).

**3.-** Se puede modificar el resultado del dado por el número de períodos, entre el periodo del escenario y el periodo de disponibilidad del radar o sonar. El jugador escolta puede restar el número del dado igual a la diferencia en periodos. Por ejemplo, en el escenario donde en el verano de 1943 el jugador escolta decide equipar la corbeta, clase Flower con un radar de 10 cm. El período cuando se inicia la disponibilidad del radar de 10 cm. es en el invierno de 1943. Esto es, dos períodos anteriores al periodo del escenario. El jugador escolta saca en los dados un 4 y resta 2 obteniendo un valor final de 2. No es suficiente para equiparse y la corbeta no puede usar el radar de 10 cm. El jugador escolta puede intentar equipar su corbeta con un radar de tipo más antiguo.

**24.3.** Si la modificación del dado garantiza automáticamente el "equipado" (modificación de 3 a DDs, 4 a DEs, etc.), se puede equipar automáticamente al buque con aquel tipo de arma.

**24.4.** La Tabla de Equipamiento de Radar y Sonar se utiliza para determinar si el escolta se equipa con radar o sonar, o ambos. El equipamiento de sonar se determina independientemente del equipamiento de radar.

**24.5.** Un escolta se considera automáticamente equipado con sonar, si está disponible en el primer periodo (entrada en guerra), en la Carta de Armas Disponible del País. P.ej. el primer periodo para Estados Unidos y Japón es W'42, para Alemania y Gran Bretaña es F'39 etc.). Un escolta que no está equipado con un tipo moderno de sonar todavía se considera que está equipado con un sonar disponible al comienzo de la guerra. Esto no se aplica a aquellos escoltas de países que no disponen de sonar en el tiempo de entrar en guerra. Nunca se aplica con el radar. El equipamiento de Radar se determina en la Tabla de Equipamiento de Radar y Sonar. (W= Invierno; F= Otoño).

## 25.0. "STAR SHELLS" (Bengalas)

**25.1.** Cada escolta, (no Mercante ni buque grande) en el escenario puede disparar una o dos fichas "star shells" por turno.

**25.2.** Un "star shell" que es colocado en un hex ocupado por o adyacente a un submarino, ayuda, en la localización del armamento en superficie contra aquel submarino durante un escenario nocturno.

**25.3.** El jugador escolta puede colocar un "star shell" en cualquier hex en el tablero.

25.4. Los "star shells" son colocados en el tablero al final de la Fase de Armamento en Superficie y retirados al final de la siguiente Fase de Armamento en Superficie.

**25.5.** Un escolta que piensa disparar un "star shell" no puede participar en el armamento de superficie en el mismo o próximo turno. Puede disparar otra vez en el próximo turno.

24.1 TABLA DE EQUIPAMIENTO DE SONAR Y RADAR			
TIPO DE BARCO			
	DD, Barco Capital	DE, E, TB	C, PF, S, SC, ML
D A D O	1	EQUIPADO	EQUIPADO
	2	EQUIPADO	---
	3	EQUIPADO	---
	4	---	---
	5	---	---
	6	---	---

## 26.0. ENTRADA VARIABLE DE SUBMARINOS

**26.1.** En algunos escenarios, se permite la entrada en juego de uno o más submarinos después de haber empezado. Por cada refuerzo de submarino, utilice el siguiente procedimiento para determinar el turno de entrada.

**26.2.** El jugador escolta utiliza todos los marcadores de números incluidos en el juego para determinar si un refuerzo submarino puede entrar en juego y el número de compás para determinar el sitio de entrada. Todos los marcadores de números se mezclan boca abajo.

**26.3.** Al principio del turno 3, y cada tercer turno desde entonces (p.ej. 6, 9, 12, 15, etc.), el jugador submarino puede intentar hacer entrar en juego un refuerzo de submarino que prefiera, y que todavía tenga que entrar en juego.

**26.4.** El jugador submarino coge un marcador y secretamente examina el valor. Si el valor es 0, no puede entrar en juego un submarino de refuerzo. Si el valor es de 1 a 6, un submarino de refuerzo puede entrar en juego, en cualquier turno de juego



incluyendo el turno cuando coge el marcador. El submarino entra en juego dentro de los 12 hexes del compás que corresponde al número del marcador escogido. Esta colocación se hace dentro de las restricciones de la Colocación de Submarinos (20.4.).

**26.5.** Al principio de turno cuando el jugador submarino decide hacer entrar en juego al submarino de refuerzo, revela el marcador al jugador escolta, y coloca el submarino según la explicación en 26.4.

**26.6.** Por cada intento de refuerzo, todos los marcadores de número tienen que estar disponibles para ser seleccionados. Si el jugador submarino retrasa la entrada del refuerzo, no puede intentar hacer entrar en juego otro submarino hasta entrar en juego el submarino actual. Puede intentar hacer entrar en juego un nuevo submarino en la misma jugada que entra un submarino atrasado.

## JUEGO AVANZADO

### 27.0. INTRODUCCIÓN

En los Juegos Básico y Opcional, se conceden algunas libertades a las capacidades de buques y armamentos, para asegurar un sistema de juego tranquilo y honesto (ninguna mala intención se hace para obstruir o complicar el juego). Se incluye el Juego Avanzado para aquellos que desean un sistema de juego más detallado y que permite un análisis más exacto, y la comparación de las habilidades de los buques y armas.

En el Juego Básico una de las dificultades es la escala de un turno = 30 segundos y un hex = a cien yardas es que el movimiento mínimo por turno es equivalente a 6 nudos. Esto no permite una representación exacta de la velocidad de un submarino en superficie (velocidad normal en superficie) que nunca supera los 4 nudos hasta la llegada de los super submarinos en 1945. Tampoco permite las graduaciones necesarias para diferenciar las velocidades de los buques. En el Juego Avanzado la escala de tiempo es de un turno = a 51 segundos y la escala de distancia se mantiene igual, un hex = a cien yardas. El movimiento mínimo de un hex por turno equivale ahora aproximadamente 3,5 nudos. Esto permite a los submarinos operar a una velocidad bajo el agua más realista. También permite una representación más exacta de las capacidades de velocidad de los buques. El cambio en la escala de tiempo hace dos veces más rápida la velocidad de

todos los buques y torpedos en Juego. Todas las reglas en el Juego Avanzado están preparadas según este cambio en la escala de tiempo e incluidas en el Juego Avanzado. Esto no quiere decir que tienen que ser aplicadas como conjunto. Considere el Juego Avanzado como una colección de reglas opcionales en donde los jugadores pueden elegir las reglas que deban utilizar durante el escenario.

El Juego Avanzado con el sistema explicado en el Juego Básico se complementa. Las reglas del Juego Avanzado mejoran las capacidades de las armas y movimientos o alteran el resultado del combate. Todo procedimiento y Reglas del Juego Básico se aplican al Juego Avanzado, a menos que se diga lo contrario.

### 28.0. TARJETA DE DATOS NACIONALES

**28.1.** Cada Tarjeta de Datos Nacionales está organizada por países, cada tarjeta contiene solamente aquellos buques, cartas, y tablas de juego que pertenecen a aquel país.

**28.2.** Hay una excepción en la organización de las Tarjetas de Datos Nacionales explicado en 28.1. Toda tabla de Búsqueda por Radar y Sonar en la Tarjeta de Datos Nacionales de un país representa la capacidad de los modelos de radar y sonar utilizados por el país contrario. Se ha hecho el cambio para simplificar el juego ya que el jugador submarino, tiene que utilizar las tablas para interpretar el éxito de la búsqueda sin tener que revelar la localización y profundidad de su(s) submarino(s).

**28.3.** Al comienzo del juego, el jugador submarino y jugador escolta tienen que utilizar la Tarjeta de Datos Nacionales correspondiente al país elegido. No tienen que utilizar ninguna otra tarjeta. Todo dato, tablas y cartas que se utilizará está disponible en la Tarjeta. No puede utilizarse ninguna carta o tabla de otra tarjeta, excepto para armamento en superficie (ver 48.4.).

**28.4.** No se utiliza la Tarjeta de Tablas del Juego Básico en el Juego Avanzado, La Secuencia de Juego explicada en la Tarjeta se puede utilizar como referencia. El Juego Avanzado sigue la misma Secuencia de Juego.

**28.5. IMPORTANTE:** Si es requerido tirar dos dados, cuando se usa la Tabla de Juegos Avanzados, los resultados se anuncian de la manera siguiente. Siempre se anuncian los puntos de los dados como número de dos dígitos. El resultado del



dado de color es siempre el primer dígito. El resultado del dado blanco es siempre el segundo dígito. Por ejemplo, Si un jugador tira un 3 en el dado de color y un 5 en el dado blanco, el resultado se anuncia como 35. Nunca se suman los resultados de los dados. El resultado de arriba no es  $3 + 5 = 8$ , es 35. Usando este sistema el valor sin modificar más bajo es siempre el 11. El más alto el 66.

## 29.0. AÑADIR A LA BITÁCORA

**29.1.** Tal como esta explicado en el Juego Básico, en el Juego Avanzado se utilizan las secciones en rojo de la Bitácora del submarino y Convoy/Escolta.

**29.2.** La función de cada una de estas secciones en la Bitácora es explicada en la regla o reglas indicadas abajo.

### 29.3. Bitácora del Submarino

1. Marcha Silenciosa - 32.0
2. Velocidad del Snort - 33.0 (Schnorkel)
3. Grado de Tripulación - 49.0 (Eficacia y experiencia)
4. Visibilidad - 35.2.3
  5. Fuerza de Emergencia - 34.0
  6. Averías - 38.0
  7. Recargar Torpedo - 41.0
  8. Operaciones - 32.3, 33.3, 34.3, 35.2.3, 41.5
9. Carga de Torpedo Inicial (tipo tubos proa/tubos popa) - 41.0

### 29.4. Bitácora de Convoy/Escolta

1. Carga - 60.0
  2. Grado de Tripulación - 49.0
    3. Sonar (Sonar o ASDIC) - 22.0, 44.0
  4. Radar - 23.0, 46.0
  5. D.C. Disponible, D.C. Agotado - 61.0
- Nota.- ASDIC es el término británico para sonar. Ambos se refieren al mismo instrumento.**

**29.5.** Por el cambio en la escala de tiempo, se han cambiado muchas características de los buques usados en el Juego Básico. En el Juego Avanzado se usan solamente las fichas de datos de buques avanzados, cuando se transcriben los datos del buque a la Bitácora.

**29.6.** En el Juego Básico y Juego Avanzado se usa la misma Ficha de Datos del Mercante.

## 30.0. MOVIMIENTO DE CONVOY

**30.1** Por el cambio de escala, la velocidad de los convoyes rápidos aumenta de 2 a 3. La velocidad en los convoyes lentos tiene un aumento de 1 a 2.

**30.2** El numero total de movimientos legales disponibles de un convoy rápido o convoy lento se explica abajo.

### Convoy rápido (velocidad 3)

3 Izq. o 3 Dcha.  
Izq. 3 o Dcha. 3  
3

### Convoy lento (velocidad 2)

2 Izq. o 2 Dcha.  
Izq. 2 o Dcha. 2  
2

Estos son los únicos movimientos permitidos que un convoy puede planear

## 31.0. LIMITACIONES DE CAMBIO DE VELOCIDAD

**31.1.** Ahora un buque puede aumentar o disminuir su velocidad hasta 3 hexes por turno en vez de 2 permitido en el Juego Básico (8.2.1.).

**31.2.** Ahora un buque puede efectuar un giro moviendo 5 hexes o menos en su turno (6.9.).

## 32.0. MARCHA SILENCIOSA

**32.1.** Todos los submarinos tienen la habilidad de moverse a una velocidad de marcha silenciosa. Esta velocidad puede variar según el tipo de submarino indicado en la Ficha de Datos de Submarinos Avanzados. Los submarinos con "marcha silenciosa" son más difíciles de localizar por sonar.

**32.2.** La velocidad "marcha silenciosa" está com-



puesta por dos números separados con una barra, el primer número (izquierdo de la barra) es la velocidad máxima del submarino con "marcha silenciosa". El segundo número (derecha de la barra) es el número de turnos que necesita el submarino con "marcha silenciosa" para moverse a la velocidad máxima. Por ejemplo, una velocidad "marcha silenciosa" de 1/2 (usada por muchos submarinos) permite al submarino moverse a un hex cada dos turnos.

**32.3** El jugador submarino que desea mover el submarino con velocidad "marcha silenciosa" toma la decisión durante la Fase de Planes de Movimiento. Anota "S" en la sección de operaciones para el turno actual y siguiente.

**32.4** Comprobando la Ficha de Datos Submarina encontrará que el segundo dígito de la velocidad "marcha silenciosa" para todo submarino es 2. Todo movimiento "marcha silenciosa" (se tiene que hacer en incrementos de 2 turnos. Ningún submarino puede moverse con velocidad en "marcha silenciosa" en un solo turno. Tiene que moverse a la velocidad de "marcha silenciosa" en dos turnos como mínimo. Si el jugador submarino decide continuar moviéndose a la velocidad "marcha silenciosa", tiene que indicarlo en la Sección de Operaciones de La Bitácora, durante la Fase de Plan de Movimiento, para los próximos dos turnos. El número de turnos que un submarino está en "marcha silenciosa" tiene que ser un múltiple de dos.

**32.5** Un submarino con velocidad "marcha silenciosa" de 1/2 se mueve un hex el primer turno del incremento "marcha silenciosa". No se puede mover en el segundo turno del incremento, aunque se puede hacer un cambio de dirección.

**32.6** Un submarino con velocidad "marcha silenciosa" 3/2 se puede mover uno o dos hexes en el primer turno de incremento "marcha silenciosa". Puede mover un hex o no moverse, en el segundo turno del incremento. Si se mueve dos hexes en el primer turno, se tiene que mover un hex en el segundo turno.

**32.7** El submarino en "marcha silenciosa" que había planeado mover un hex o no moverse en el turno actual, no puede emerger. Si está planeado mover dos hexes en el turno actual, puede emerger 25 pies.

**32.8** Un submarino en "marcha silenciosa" puede planear una inmersión de 25 pies si ha planeado mover al menos 1 hex en al mismo turno.

**32.9** Un submarino con "marcha silenciosa" no puede reparar (52.0) o recargar torpedos.

## **33.0. VELOCIDAD DE "SNORT"**

**33.1** Un snorkel popularmente llamado "snort" es un aparato especial usado casi exclusivamente por algunos submarinos alemanes y japoneses durante la II Guerra Mundial. Un "snort" permite al submarino moverse sumergido usando motores diesel.

**33.2** Solamente aquella clase de submarino con velocidad "snort" anotado en la Ficha de Datos de Submarino Avanzados, puede utilizar el "snort" y solamente en el subsiguiente periodo disponible según la Ficha de Armas Disponible.

**33.3.** El jugador submarino que desea que el submarino use "snort", tiene que decidirse durante la Fase de Plan de Movimiento. Anota "snort" en la sección de Operaciones de la Bitácora por cada turno que se piensa utilizar. En cualquier turno subsiguiente puede cambiar a movimiento sumergido o "marcha silenciosa". En cada turno que el submarino utiliza el "snort", el jugador tiene que anotar "snort" en la sección de Operaciones de la Bitácora, durante la Fase de Plan de Movimiento.

**33.4.** El submarino que utiliza el "snort" puede moverse cualquier número de hexes por turno, hasta el número máximo anotado en la velocidad "snort" en la Ficha de Datos de Submarino Avanzados.

**33.5.** Un submarino puede utilizar "snort" solamente cuando esta sumergido a la profundidad de 25 pies. No puede sumergir o emerger pero se mantiene constantemente en la profundidad de 25 pies.

**33.6.** Un submarino utilizando "snort" nunca gasta sus factores de fuerza de emergencia mientras se mueve dentro de la velocidad "snort".

**33.7.** Un submarino no puede utilizar velocidad "snort" y "marcha silenciosa" al mismo tiempo.

**33.8.** Un submarino utilizando "snort" puede recuperar un factor de fuerza de emergencia gastada por cada tres turnos (no tienen que ser consecutivos) que utilice el "snort".



## **34.0. MOVIMIENTO DE EMERGENCIA DE SUBMARINO**

**34.1.** En el Juego Avanzado, la cantidad de fuerza de emergencia disponible que tiene el submarino, es mucho más que la cantidad disponible en el Juego Básico. Este aumento es una representación más exacta de la capacidad del acumulador del submarino y de su resistencia sumergido.

**34.2.** El jugador submarino puede utilizar la parte roja de la sección de Fuerza de Emergencia de la Bitácora, para acordarse de los factores de fuerza de emergencia gastada.

**34.3.** Un submarino puede recuperar un factor de la fuerza de emergencia gastada por cada tres turnos (no necesariamente consecutivos) que esté en la superficie, o cuando utiliza el "snort" o en una combinación de los dos. Anote "recargar" en la sección de Operación por cada turno de recarga en la Fase de Plan de Movimiento. Un submarino nunca puede tener más fuerza de emergencia que la cantidad disponible según la Ficha de Datos del Submarino.

**34.4.** Debido al aumento de la capacidad de la fuerza de emergencia, parecerá que el submarino puede moverse a una velocidad máxima sumergida durante todo el escenario sin penalización. Pero, la práctica de drenar acumuladores se consideraba peligrosa en las operaciones normales, ya que la habilidad del submarino de escapar de los ataques, dependía del tiempo que se podía mantenerse sumergido. El submarino utilizando fuerza de emergencia puede incurrir en dos penalizaciones.

**34.5.** Con sonar "homing" es más fácil descubrir un submarino que está utilizando fuerza de emergencia, como se explica en la Ficha de Modificación del Sonar "Homing" en la Tarjeta de Datos Nacionales.

**34.6.** Al concluir el escenario donde está implicado un convoy, el jugador escolta podrá escoger uno o más submarinos, que estén en contacto por sonar, radar o estén visibles como objetivo al final del último turno de juego para un ataque prolongado. Tienen que haber por lo menos 5 escoltas disponibles que todavía puedan mover a la velocidad máxima en superficie al final del juego para poder realizar un ataque prolongado.

### **34.7. Procedimiento de Ataque Prolongado**

**34.7.1.** El jugador escolta puede escoger cualquier número de escoltas todavía en juego, además de un movimiento de 4 escoltas que tienen que quedarse con el convoy, para participar en un ataque prolongado contra uno o más submarinos enemigos. Todos los escoltas, incluyendo los 4 con el convoy, deben poder moverse a la velocidad máxima.

**34.7.2.** Al finalizar el escenario el jugador escolta asigna verbalmente los escoltas disponibles para un ataque prolongado a cualquiera o todos los submarinos en contacto radar, sonar o que estén visibles al final del escenario.

**34.7.3.** Un escolta no puede estar involucrado en más de un ataque prolongado.

**34.7.4.** Solamente aquellos escoltas que tienen mayor velocidad que la velocidad del submarino, en superficie o máxima profundidad (aplicados solo si le queda por lo menos la mitad de la fuerza de emergencia) pueden realizar un ataque prolongado contra el submarino. Si ningún escolta asignado al submarino puede superar la velocidad en superficie o sumergido, automáticamente el submarino se escapa. El jugador escolta no puede volver a asignar ningún escolta más, después de enterarse de la velocidad del submarino.

**34.7.5.** Por cada ataque prolongado iniciado, el jugador escolta totaliza el número de puntos de ataque como se explica abajo. El jugador submarino totaliza el número de puntos de defensa de la misma manera. El jugador escolta tira dos dados y comprueba el resultado con la diferencia entre los puntos de ataque y defensa (puntos de ataque menos puntos de defensa). El resultado es el número adicional de factores de fuerza de emergencia perdidos por el submarino bajo el ataque.

Si al submarino le quedan menos factores de fuerza de emergencia de lo que se perdió durante el ataque prolongado, es considerado hundido. Se concede al jugador escolta los puntos de victoria por el hundimiento. Si pierde menos o igual cantidad de factores de fuerza de emergencia de lo que le queda, ha escapado.

#### **Puntos de Ataque:**

- Por cada buque sin sonar - 1
- Por cada buque con sonar japonés - 2
- Por cada buque con sonar normal - 3
- Por cada buque con sonar de 10 cm. - 4
- Por cada buque con sonar de 3 cm. - 5

#### **Puntos de Defensa:**

- El submarino tiene velocidad máxima sumergida de 1 - 1



El submarino tiene velocidad máxima sumergida de 2 - **2**  
 El submarino tiene velocidad máxima sumergida de 3 - **3**  
 El submarino tiene velocidad máxima sumergida de 4 - **4**  
 El submarino tiene velocidad máxima sumergida de 5 - **5**

**34.7.5 TABLA DE ATAQUE PROLONGADO**

Puntos Diferencia		-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
R E S U L T A D O	65 - 66	20	25	30	35	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
	63 - 64	18	23	28	33	38	40	42	43	45	46	48	49	50	50
	61 - 62	16	21	26	31	36	38	40	41	42	43	44	45	46	47
	55 - 56	14	19	24	29	34	36	38	40	41	42	43	44	45	46
	53 - 54	12	17	22	27	32	34	36	38	40	41	42	43	44	45
	51 - 52	10	15	20	25	30	32	34	36	38	40	41	42	43	44
	45 - 46	8	13	18	23	28	30	32	34	36	38	40	41	43	43
	43 - 44	6	11	16	21	26	28	30	32	34	36	38	40	41	42
	41 - 42	4	9	14	19	24	26	28	30	32	34	36	38	40	41
	35 - 36	2	7	12	17	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
	33 - 34	-	5	10	15	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38
	31 - 32	-	3	8	13	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36
	25 - 26	-	1	6	11	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34
	23 - 24	-	-	4	9	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32
	21 - 22	-	-	2	7	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
	15 - 16	-	-	-	5	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
13 - 14	-	-	-	3	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	
11 - 12	-	-	-	1	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	

## 35.0. LANZAMIENTO DE TORPEDOS

**35.1.** Hay dos métodos de cómo un submarino puede lanzar torpedos dirigidos y no dirigidos. La ventaja de lanzar un torpedo dirigido es que el jugador submarino puede planear el número de hexes que podría mover en el turno de lanzamiento. El número de hexes que un torpedo no dirigido puede mover en el turno de lanzamiento, se determina en la Tabla de Torpedo No Dirigido en la Tarjeta de Datos Nacionales.

### 35.2. Lanzamiento de Torpedo Dirigido

**35.2.1.** Un submarino que lanzara torpedos dirigidos tiene que escoger uno o más objetivos en el turno anterior al actual lanzamiento de torpedo.

**35.2.2.** El grado de la tripulación (vea 49.0. para la determinación de grado de tripulación) afecta al número de buques que pueden ser objetivo del lanzamiento del torpedo dirigido.

**Tripulación Principiante** - 3 buques  
**Tripulación con Experiencia** - 4 buques  
**Tripulación Profesional** - 5 buques

**35.2.3.** Durante la Fase de Plan de Movimiento del turno anterior, al turno que tiene intención de lanzar un torpedo dirigido, el submarino puede elegir como objetivo, cualquier número de buques, hasta el límite del grado de la tripulación y dentro del alcance de visibilidad del hex de proa en la Tarjeta de Datos Nacionales. Estos buques objetivos tienen que estar anotados en la sección de operaciones de la Bitácora de turno.

**35.2.4.** Durante la Fase de Plan de Movimiento del turno siguiente, el submarino tiene que planear el lanzar un mínimo número de torpedos equivalente al número de buques en el objetivo durante el turno previo para todos los torpedos que han sido lanzados durante este turno para que se califique como dirigido. El submarino puede lanzar más torpedos dirigidos que el número de buques objetivos. Nunca puede lanzar menos.

**35.2.5.** Si el submarino no puede lanzar o decide no lanzar el mismo número de torpedos como objetivos, los otros torpedos (si los hay) lanzados son no dirigidos.

**35.2.6.** De todas maneras, si un submarino lanza o no lanza torpedos dirigidos en el turno después de tener en objetivo los buques, tiene que tomar un turno para fijar objetivos antes de poder lanzar otro torpedo dirigido.

**35.2.7.** En el turno cuando el buque se pone en el objetivo, el submarino no puede cambiar de profundidad.

**35.2.8.** Un torpedo dirigido que falla todos los buques en objetivo en el turno anterior al lanzamiento, pero que entra en un hex ocupado por un buque que no era objetivo, tiene que tomar la modificación de torpedo no dirigido en la Tabla de Detonación de Torpedo en la Tarjeta de Datos, para determinar la detonación del torpedo. Un torpedo dirigido que acierta un buque objetivo en el turno anterior al lanzamiento, no es afectado por la modificación de torpedo no dirigido.



**35.2.9.** Acuérdesse, que en la Tabla de Visibilidad de Submarino, solamente las clases XXI y XXIII de los submarinos alemanes pueden lanzar torpedos dirigidos, desde una profundidad mayor que 25 pies (están equipados con un mecanismo de detección supersónico, denominado mecanismo **S**). Todos los otros submarinos tienen que estar en la superficie (0 pies) o a la profundidad de periscopio (25 pies) para lanzar torpedos dirigidos.

**35.2.10.** Los submarinos alemanes de clase XXI y XXIII pueden lanzar torpedos dirigidos en la profundidad de 150 pies.

**35.2.11.** Es importante anotar que de acuerdo con 35.2.6. arriba, un submarino no puede lanzar torpedos dirigidos en dos turnos consecutivos. Tiene que tomar 1 turno para poner en objetivo antes del turno de lanzamiento. No puede poner en objetivo y lanzar en un mismo turno. Un submarino puede poner los buques en objetivo en turnos consecutivos, pero esto quiere decir que los torpedos no se lanzaron durante los turnos de determinación del objetivo.

**35.2.12.** Un buque en objetivo puede moverse fuera del alcance de visibilidad del submarino después de tenerlo en objetivo y todavía continuar siendo objetivo para el lanzamiento de torpedo dirigido.

**35.2.13.** El jugador submarino tiene que revelar la parte de la Bitácora con las Operaciones, para confirmar que un buque tocado por un torpedo dirigido era el objetivo del torpedo.

### **35.3. Lanzamiento de Torpedo No Dirigido**

**35.3.1.** Un submarino con profundidad hasta 75 pies (no 100 pies como en el Juego Básico) durante la Fase de Plan de Movimiento puede planear para lanzar uno o más torpedos no dirigidos. Los submarinos alemanes clase XXI y XXIII con profundidad hasta 150 pies durante la Fase de Plan de Movimiento pueden planear lanzar uno o más torpedos no dirigidos.

**35.3.2.** Un submarino que lanza un torpedo no dirigido, no tiene que tener a ningún buque objetivo para lanzar. No tiene que tomar turno de preparación del objetivo antes del turno de lanzamiento requerido al lanzamiento de torpedo dirigido.

**35.3.3.** Un submarino puede lanzar torpedos no dirigidos sin restricciones, excepto su profundidad

en el tiempo de lanzamiento y el número de tubos de torpedos cargados.

**35.3.4.** Cualquier torpedo lanzado que no se califica como torpedo dirigido, es un torpedo no dirigido y tendrá que tener la velocidad determinada en la Tabla de Torpedo No Dirigido en el turno de lanzamiento. La dirección del torpedo no dirigido es determinada y planeada por el jugador submarino durante la Fase de Plan de Movimiento.

**35.3.5.** El número de hexes que un torpedo no dirigido se mueve en el turno de lanzamiento, se determina en la Fase de Movimiento de Torpedos: el jugador submarino tira los dados y comprueba el resultado en la Tabla de Torpedos no dirigidos. El resultado es el nº de hexes que tiene que moverse en el turno de lanzamiento. Como en el Juego Básico, después del turno de lanzamiento, ambos torpedos dirigidos y no dirigidos tienen que moverse en línea recta con sus velocidades respectivas (Tabla de Torpedo).

**35.3.6.** Fíjense que algunos resultados en la Tabla de Torpedo No Dirigidos dan dos números, separados por una barra. Si el número mayor es igual o menor que la velocidad del torpedo, entonces el torpedo no dirigido tendrá que moverse aquel número de hexes en el turno de lanzamiento. Si el número mayor es mayor que la velocidad del torpedo no dirigido, el torpedo no dirigido tendrá que moverse el número de hexes equivalente al valor menor.

**35.3.7.** Un submarino puede planear sumergirse (también a la profundidad mayor que la profundidad máxima desde donde puede lanzar torpedos) en el turno de lanzamiento de torpedo con tal de que esté dentro del límite de profundidad durante la Fase de Plan de Movimiento.

**35.3.8.** El jugador submarino, cuando planea el lanzamiento de torpedos no dirigidos anota en la Bitácora solamente la dirección del torpedo. No anota la velocidad del torpedo para el turno de lanzamiento.

**35.3.9.** El torpedo no dirigido tiene una modificación desfavorable de detonación, detallada en la Tabla de detonación de Torpedo en la Tarjeta de Datos Nacionales.

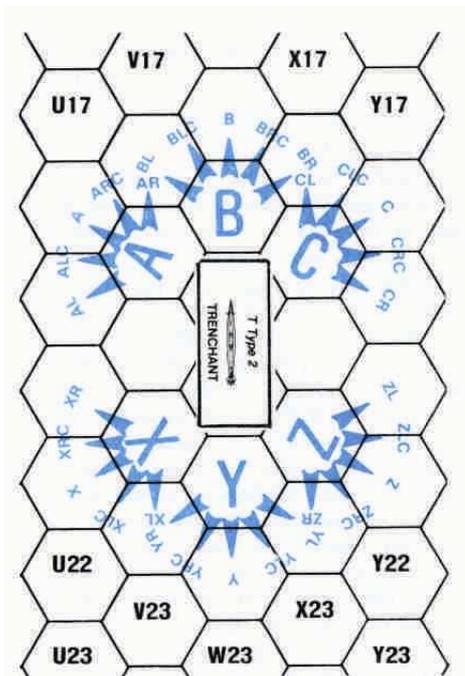
## **36.0 DIRECCIÓN DEL TORPEDO**



**36.1.** En el Juego Avanzado, se permite al torpedo recorrer una línea recta a lo largo de los lados del hex y también a lo largo de la línea de división del hex.



**36.2.** A causa de este movimiento de dirección añadido, un torpedo puede planear moverse en nuevas dirección en el turno de lanzamiento.



**36.3.** Cuando se planea la dirección y movimiento del torpedo para el turno de lanzamiento, el torpedo planeado para moverse a los lados del hex, tendrá anotados LC o RC con la inicial hex de lanzamiento y la velocidad para el turno de lanzamiento (si es dirigido) según el dibujo, indicado arriba.

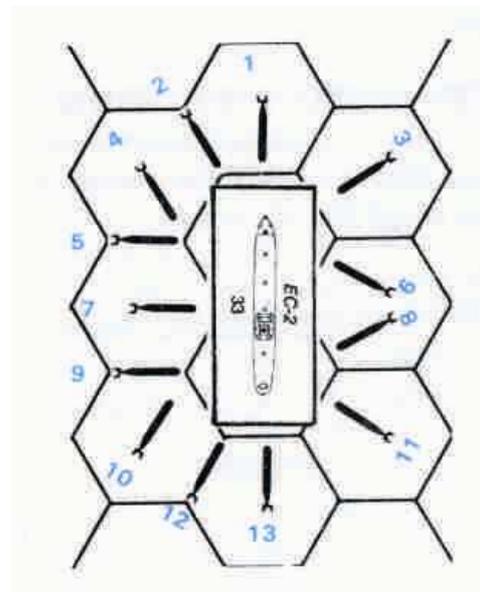
**36.4.** Un torpedo no puede planear un movimiento en dirección que no está ilustrado en el diagrama.

Hay una excepción para el torpedo alemán T3, que tiene capacidad de tiro superior (vea 51.4.2.).

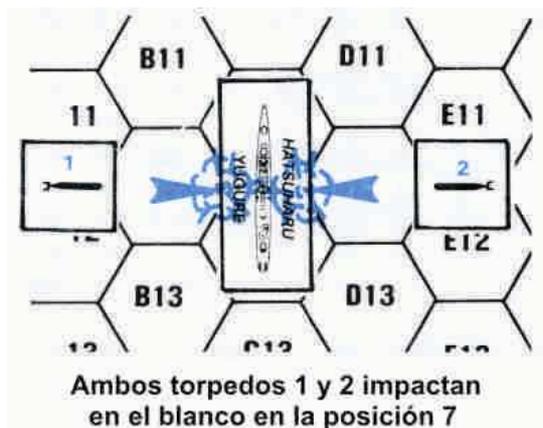
**36.5.** En la Bitácora está incluido un diagrama de todas las posibles direcciones en que un torpedo puede ser lanzado.

## 37.0. DETONACIÓN DE TORPEDO

**37.1.** Por el aumento en los movimientos de dirección, las posiciones que un torpedo puede dar con el buque objetivo es correspondientemente aumentado. El diagrama de abajo ilustra las posibles direcciones desde donde un torpedo puede intentar detonar contra un objetivo.



**37.2.** En el diagrama, las posiciones a la izquierda del buque objetivo representa toda posible dirección que un torpedo recorre a los lados de los hexes y puede dar al lado izquierdo del buque. Las posiciones a la derecha del buque son las direcciones que un torpedo que recorre las divisiones de los hexes puede dar con el lado derecho del buque. Este diagrama esta incluido en la Carta de Datos de Buques en Superficie, después de la Tabla de Detonación de Torpedo. Es importante comprender que un torpedo puede dar con el objetivo cuando se mueve en el lado de los hexes desde estribor del buque objetivo y también desde babor según la ilustración. Lo mismo sucede con los torpedos que recorren las divisiones de los hexes. Cada posición (menos 1 y 13) del diagrama, tiene su misma imagen en el otro lado.



### 37.3. Procedimiento de Detonación del Torpedo

**37.3.1.** Un torpedo que entra en un hex ocupado por un buque con una posición ilustrada en el diagrama 37.1., puede detonar y averiar aquel buque. Para determinar si un torpedo detona y causa averías, el jugador escolta primero tiene que determinar si el torpedo toca el objetivo o si falla y pasa por el lado del objetivo. Si el torpedo acierta su objetivo, entonces el Jugador submarino tiene que determinar si el torpedo explota o si es un "dud". Si el torpedo no es un "dud" el jugador submarino determina la gravedad de avería causada por la explosión.

#### 37.3.2. Determinación del Acierto:

**37.3.2.1.** Si un torpedo entra en un hex ocupado por un buque con una posición ilustrada en 37.1., el jugador escolta comprueba la clase de buque en objetivo, o el nombre, si es un buque grande, con el número de posición donde el torpedo entró al hex objetivo en la Tabla de Detonación de Torpedo de la Tarjeta de Datos para determinar el valor de probabilidades del impacto. Este número de dos dígitos (valor de probabilidades del impacto) es el resultado máximo de dado que el jugador submarino puede tirar y acertar al buque. Anuncia este valor al jugador submarino. También anuncia cualquier modificación(es) que pertenecerá(n) a la tirada de dados, si el buque objetivo está "inmovilizados en el agua", o si el torpedo es no dirigido y/o con "recorrido menos profundo".

**37.3.2.2.** El jugador submarino lanza dos dados. Si el resultado (con cualquier modificación) es menor o igual al valor de probabilidad de impacto, entonces el torpedo acertó al buque. Si el resultado es mayor que el valor de probabilidad de impacto, entonces el torpedo falla y sigue su recorrido.

**37.3.2.3.** Si el torpedo acierta, el jugador submarino tira otra vez dos dados y comprueba el resultado con el tipo de torpedo que acertó en la Tabla "Dud" en la Tarjeta de Datos Nacionales. Si el resultado es "dud", entonces ninguna avería es causada y se saca fuera de juego al torpedo. Si el resultado no es "dud" el submarino determina las averías causadas.

**37.3.2.4.** El jugador submarino tira dos dados y comprueba el resultado con el tipo de torpedo que acertó en la Tabla de Daños de Torpedo en la Tarjeta de Datos Nacionales para determinar el número de puntos de acierto que el buque objetivo recibió.

## 38.0 PUNTOS DE ACIERTO

**38.1.** En el juego Avanzado, toda avería recibida por un buque se considera como puntos de acierto en vez de puntos de avería utilizado en el Juego Básico.

**38.2.** Por cada 10 puntos de aciertos recibidos, un buque pierde un punto de avería de su fuerza de avería. En la Bitácora del Submarino y Escolta se ha dejado espacio para poder seguir los puntos de acierto. Por ejemplo, un buque de superficie con fuerza de avería de 3, necesita 30 puntos de acierto para hundirse, o 20 puntos de acierto para estar "inmovilizados en el agua".

**38.3.** Se inserta una breve nota para explicar lo que parece una complicación sin necesidad, de los puntos de acierto. El uso de los puntos de acierto es dictado por la necesidad de aumentar la probabilidad de que una carga de profundidad pueda infligir averías menores a un submarino en muchos ataques de cargas de profundidad. Un submarino puede acceder a una acumulación lenta de averías en vez de un acierto de suerte.

## 39.0 ARMAMENTO DEL TORPEDO

**39.1.** Al contrario de la regla 13.8., del Juego Básico, en el Juego Avanzado, los torpedos pueden acertar y detonar contra el objetivo en el turno de lanzamiento.

**39.2.** Un torpedo tiene que recorrer por lo menos 4 hexes durante el turno de lanzamiento antes de detonar. Si el torpedo entra en un hex ocupado por un buque que está dentro de los 4 hexes del hex



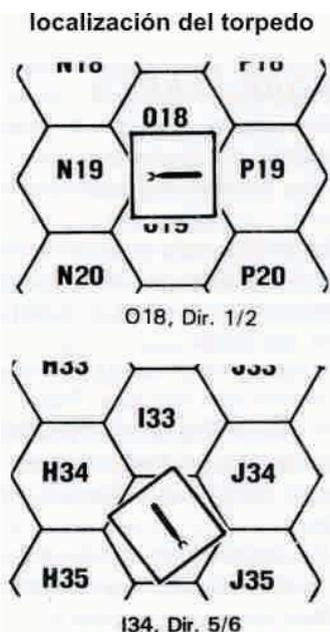
donde esta localizado un tubo de lanzamiento (proa hex o popa hex) el jugador submarino determina la detonación explicada en 37.0. Si da al buque el torpedo es "dud" (sin necesidad de usar la Tabla Dud) y se retira del juego y no se inflige avería ninguna. Si falla, continua en movimiento.

## 40.0. MOVIMIENTO DE TORPEDO OCULTO

**40.1.** Este reglamento se usa solamente si todos los jugadores están dispuestos a aceptar alargar el juego, a causa del aumento de registro de las posiciones de torpedos ocultos.

**40.2.** Al final de la jugada del torpedo en su turno de lanzamiento, el jugador submarino no está obligado a colocar el torpedo en el tablero. Puede dejar al torpedo fuera.

**40.3.** Al final de cada movimiento de torpedo oculto, el jugador submarino tiene que registrar el número de cuadrícula coordinada del hex que ocupa y su número de dirección (vea la ilustración abajo). No hay un sitio preparado en la Bitácora para registrar esta información. El jugador submarino puede registrarla en la Sección de Tubos de Torpedo o en una hoja aparte.



**40.4.** Un buque que pase por un hex ocupado por un torpedo oculto, no puede experimentar un ataque de torpedo. El ataque se resuelve solo en la Fase de Movimiento de Torpedo cuando se inicia por el movimiento del torpedo.

**40.5.** La posición del torpedo oculto es revelada solamente cuando entra u ocupa un hex (o lado de hex, que es parte de un hex) ocupado por un buque enemigo, o cuando un buque enemigo entra en un hex que lo ocupaba, o entra en un hex donde un lado de hex lo ocupa. Una vez un torpedo oculto es colocado en el tablero, se mantiene en el tablero aunque falle el objetivo, y todo futuro movimiento se hace sobre el tablero.

**40.6.** Un buque tiene la capacidad de hacer maniobras evasivas para evitar torpedos ocultos, que entran hexes o lado de hexes que lo ocupa. La habilidad de evasión depende del propulsor del torpedo y la velocidad del buque objetivo, y se determina antes de que el submarino pueda determinar la detonación del torpedo.

**40.7.** El jugador escolta escoge una de las tres tablas de abajo, que corresponde a la velocidad máxima del buque objetivo.

**40.8.** El jugador escolta tira dos dados y comprueba el resultado de los dados con el tipo de propulsor que el torpedo utiliza en la Tabla de Evasión (el tipo de propulsor se encuentra en la Tabla de Datos de Torpedo) para determinar si el buque puede hacer acciones de evasión.

40.9 TABLA DE EVASIÓN

Velocidad del Blanco	10+			9 - 5			4 - 1		
Torpedo	vapor	oxígeno	eléctrico	vapor	oxígeno	eléctrico	vapor	oxígeno	eléctrico
64 - 66	giro(1)	giro(1)	giro	giro(1)	giro(1)	giro	giro	giro	giro
RE 61 - 63	giro(1)	giro(1)	0	giro(1)	giro(1)	0	giro	giro	0
US 54 - 56	giro(1)	giro(1)	0	giro(1)	giro(1)	0	giro	giro	0
UT 51 - 53	giro(1)	giro(1)	0	giro(1)	giro	0	giro	giro	0
TD 44 - 46	giro(1)	giro	0	giro	giro	0	giro	giro	0
AD 41 - 43	giro(1)	giro	0	giro	giro	0	giro	giro	0
DO 34 - 36	giro	0	0	giro	0	0	giro	0	0
DS 31 - 33	giro	0	0	giro	0	0	giro	0	0
DA 24 - 26	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AS 21 - 23	0	0	0	0	0	0	0	0	0
OS 14 - 16	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11 - 13	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Torpedo que va a poca profundidad - añade uno al dado coloreado

**40.10.** Un resultado "0", quiere decir que el buque no puede hacer ninguna acción de evasión, y se mantiene donde está. El resultado de "giro", permite al buque un giro a la izquierda o giro a la derecha. El resultado de "giro(1)" permite al buque moverse en uno de los cuatro planes: Izq. 1, Dcha. 1, 1 Izq., o 1 Dcha.

**40.11.** El jugador escolta puede tirar los dados para evasión por cada torpedo que entra en hex o lado de hex, que un buque de superficie ocupa hasta conseguir evadirse. Una vez un buque realiza una maniobra de evasión en un turno, no puede intentar otra evasión en el mismo turno.



**40.12.** Al final de la Fase de Movimiento y Lanzamiento de Torpedo, un mercante, o buque grande (cuyo movimiento está siendo planeado) que realizan un giro evasivo, sobreviven todos los ataques de torpedo y no están "inmovilizados en el agua", tienen que volver a la posición que ocuparon al principio de la Fase de Movimiento de Torpedo. El giro de evasión no afecta el movimiento del próximo turno.

**40.13.** Cualquier giro y/o movimiento de evasión para un escolta o buque grande (sin plan de jugada) se cuenta como parte del movimiento del próximo turno.

**40.14.** Cuando se determina la detonación del torpedo, se hace en relación con la posición del buque después de su evasión. Un torpedo puede que no cause ningún acierto al buque por culpa de la evasión.

**40.15.** Un torpedo oculto, que entra en un hex ocupado y que falla por culpa de la evasión en la Tabla de Detonación de Torpedo, tiene que ser colocado en la mesa de juego para el resto del tiempo.

La Tabla de Evasión de la página anterior, indica por un lado la velocidad del buque objetivo y por el otro el sistema de propulsión del torpedo Steam (vapor) Oxygen (oxígeno) Electric (eléctrico). Para los torpedos de superficie se añade 1 al resultado del dado.

## **41.0. CARGA INICIAL DEL TORPEDO**

**41.1.** En el juego Avanzado, un submarino no está limitado a cargar solamente un tipo de torpedo. En cada cuadrado de la Sección de Recarga de Torpedo y Fila de Tipo del Proa/Popa, Sección de Tubo de la Bitácora, el Jugador submarino tiene que anotar el tipo de torpedo cargado en aquel tubo, o disponible para recargar cuando se prepara la Bitácora.

**41.2.** Solo aquellos torpedos disponibles para aquel submarino en el tiempo del escenario (vea la Carta de Datos del Escenario) pueden ser utilizados por aquel submarino. Fíjense que algunos submarinos y algunos tubos de torpedo, pueden utilizar solamente un tipo de torpedo.

**41.3.** Mientras se recarga un tubo durante el curso del juego, el número de tubo es registrado en el

primer turno de recarga, en el cuadro del tubo debajo del torpedo que se está recargando en la Sección de Recarga del Torpedo.

**41.4.** Un torpedo cargado o que se está cargando en un tubo, se puede quitar del tubo solamente lanzándolo.

**41.5.** El jugador submarino tiene que anotar en la Sección de Operaciones, y en la Sección de Tubo de Proa/Popa de la Bitácora cada turno que el submarino está cargando torpedos. Para recargar, no tiene que hacerse en turnos consecutivos (p.ej. el submarino puede dejar de recargar temporalmente durante cualquier número de turnos. Tiene que estar cargado un tubo de la proa o popa antes de poder recargar otro tubo en la misma proa o popa.

**41.6.** No más del 25% (redondeado hacia abajo) de los torpedos de los submarinos, pueden ser acústicos o giratorios, o una combinación de los dos. Por lo menos el 75% de los torpedos tienen que ser no acústicos y no giratorios. Los torpedos T-3 son una excepción. Hasta el 100% de los torpedos de los submarinos alemanes pueden ser de la variedad T-3.

## **42.0. ARMAS DE LANZAMIENTO POR PROA (ATW)**

**42.1.** Los erizos se disparan dos hexes enfrente del buque que dispara, en vez de uno o dos permitido en el Juego Básico.

**42.2.** Todos los ataques pulpo o erizo contra un submarino que está en contacto sonar al concluir la Fase de Movimiento de Escolta, se resuelven al concluir la Fase de Movimiento de Escolta antes de moverse el submarino. Si un submarino oculto está en el mismo hex, sufre el mismo ataque.

**42.3.** Todos los otros ataques anti-submarinos, incluyendo los ataques ATW contra submarinos ocultos, se resuelven durante la Fase de Resolución de Cargas de Profundidad.

## **43.0. RESOLUCIÓN DEL ATAQUE ANTI-SUBMARINO**

**43.1.** Debido a la posibilidad de que un ATW y/o carga de profundidad puede ser disparado o soltado



en el mismo hex que un submarino oculto, todo ataque anti-submarino debe ser resuelto tanto si hay un submarino visible en el mismo hex o no lo hay.

**43.2.** Para que los submarinos ocultos sigan ocultos, y la profundidad de todos los submarinos se mantengan secretos, la carga del peso de la resolución del ataque anti-submarino recae sobre el Jugador submarino.

**43.3.** El jugador submarino, no tiene que revelar ninguna información del submarino para determinar el resultado del ataque anti-submarino, aunque al subir esté visible. Algunos datos de información (p.ej. tipo de defensa) son notorios.

**43.4.** Es posible que un ataque submarino, no tenga la posibilidad de causar averías porque no hay ningún submarino en el hex del ataque. El jugador submarino tiene que pasar por el proceso de determinar el resultado del ataque (o ataques), para tener confundido al jugador escolta sobre la verdadera localización (o localizaciones) del submarino (o submarinos).

**43.5.** Toda avería causada por los ataques ATW es registrado secretamente. El jugador submarino no tiene que anunciar si el submarino es hundido. No está permitido a ningún jugador inspeccionar la bitácora para saber las averías. Si un ataque erizo ha causado avería, el jugador submarino tiene que declarar que el submarino ha recibido avería. No tiene que declarar la cantidad.

**43.6.** Después de resolver todos los ataques anti-submarinos en un hex, el jugador escolta tira un dado, si el resultado es 1 o 2, y el ataque (o ataques) hunde el submarino, el jugador submarino tiene que declarar que el submarino se hundió.

**43.7.** Si el jugador escolta desea hacer una doble comprobación de la exactitud de la avería del submarino, no tiene que perder la cuenta de los datos pertinentes de todos los ataques anti-submarinos. Al final del juego, tiene que comprobar esto con la posición y profundidad del submarino en la Bitácora en el tiempo de ataque.

### **43.8. Resolución del Ataque Erizo**

**43.8.1.** Por cada ataque erizo resuelto, el jugador escolta tira dos dados.

**43.8.2.** El jugador submarino comprueba la Ficha de Modificación Erizo en la Carta de Datos de Escolta para determinar cualquier modificación de

uno o ambos dados debido a la velocidad actual y tipo de defensa del submarino objetivo. Esta velocidad actual es el número de hexes que tenía planeado para moverse en el turno de ataque.

**43.8.3.** El jugador submarino comprueba la modificación en los dados con la profundidad actual del submarino para determinar los puntos de acierto recibido. Fíjese, si el ataque ocurre antes del movimiento del submarino (vea 43.2.) el jugador submarino tiene que usar la profundidad que ocupaba al final del turno anterior.

### **43.9. Resolución del Ataque con Cargas de Profundidad**

**43.9.1.** Por cada ataque de cargas de profundidad, el jugador escolta nombra la profundidad que la carga de profundidad tiene fijada para explotar y tira dos dados.

**43.9.2.** El jugador submarino comprueba la ("Teardrop"<sup>2</sup>/Pulpo/CP) Ficha de Modificación en la Tarjeta de Datos Nacionales del escolta para determinar cualquier modificación de uno o los dos dados a causa del tipo de defensa del submarino objetivo y actual profundidad.

**43.9.3.** El jugador submarino comprueba el resultado de los dados modificados con la diferencia en profundidad, entre la profundidad del submarino y la profundidad de la explosión en la Tabla de Cargas de Profundidad en la Tarjeta de Datos Nacionales del escolta para determinar el número de puntos de aciertos recibido.

**43.9.4.** Si la profundidad del submarino no está dentro de 50 pies de la explosión de la carga de profundidad, no recibe averías.

### **43.10. Resolución del Ataque Pulpo**

Un pulpo es realmente una carga de profundidad disparada delante de un buque. En el Juego Avanzado, cada ficha de pulpo disparada se resuelve independientemente utilizando la Resolución de Ataque de Carga de Profundidad (56.9.). Un pulpo tiene que disparar tres fichas de cargas de profundidad simultáneamente en cualquier turno que dispare.

**43.11.** Si dos o más submarinos están en el mismo hex que un arma anti-submarino, cada submarino puede ser averiado por el ataque. Por cada ataque

<sup>2</sup> Significa "Lágrima" y se refiere a la Carga de Profundidad de 300 libras.



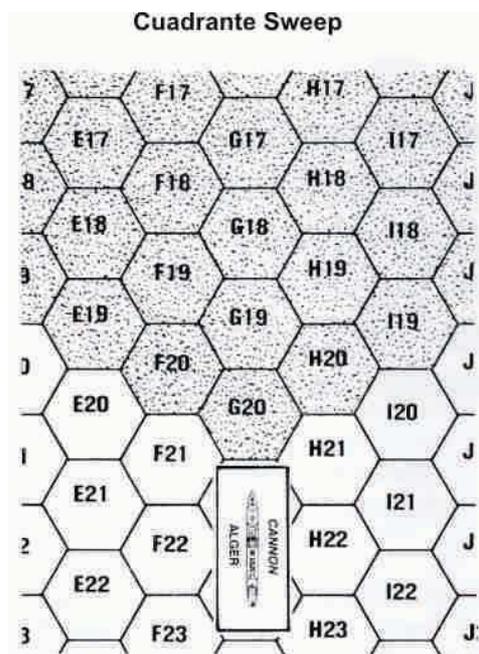
se usa el mismo sistema de dados para resolver la avería para todo submarino en el hex del ataque.

## 44.0. BÚSQUEDA POR SONAR AVANZADA

**44.1.** Todas las reglas de búsqueda por sonar (incluyendo sonar "sweep" y "homing") del Juego Opcional que no es alterado en esta sección, todavía se aplica en la búsqueda por sonar avanzada.

**44.2.** Un escolta dirigiendo un sonar "sweep" tiene que recorrer a una velocidad de 3 o menos. Un escolta no puede utilizar sonar "sweep" a una velocidad de 4 o más.

**44.3.** Un escolta dirigiendo un sonar "sweep" solamente puede localizar un submarino dentro del cuadrante (se llama cuadrante "sweep") formado desde la proa hex como está ilustrado abajo.



**44.4.** Solamente un submarino (sumergido a la profundidad de 25 pies o más) que ocupa por lo menos un hex (proa o popa) dentro del cuadrante "sweep" del buque de búsqueda puede ser localizado por sonar "sweep".

### 44.5. Resolución del Sonar "Sweep"

**44.5.1.** En la lista de la Tarjeta de Datos de Submarino de cada país, se encuentran las

capacidades del sonar "sweep" de todos los países contrarios. El jugador submarino dirige todas las Tablas de Búsqueda.

**44.5.2.** El jugador escolta tira dos dados. El jugador submarino comprueba este resultado en la Tabla de Sonar "Sweep" en su Tarjeta de Datos Nacionales, con la columna que corresponde al tipo de sonar utilizado. El resultado es el alcance efectivo de hexes desde el hex de proa del escolta en búsqueda, para el sonar dentro del cuadrante "sweep". Este alcance puede ser reducido por algunas condiciones anotadas en la Tabla Sonar "Sweep".

**44.5.3.** Si un submarino oculto (el más cercano si hay más de uno) que puede ser localizado por sonar, está dentro del número de hexes en el cuadrante "sweep", ha de colocarse en el tablero.

### 44.6. Resolución del Sonar Homing

**44.6.1.** En la lista de la Tarjeta de Datos Submarinos de cada país, se encuentran las capacidades del sonar "homing" de todos los países contrarios.

**44.6.2.** El jugador escolta tira dos dados. El submarino comprueba la Tabla de Modificaciones de Sonar "homing", para ver si se podrá aplicar en la situación explicada. Fijense que utilizando snort con la velocidad mayor que la velocidad normal sumergida, se considera igual que "utilizando fuerza de emergencia".

**44.6.3.** El jugador submarino comprueba el resultado de los dados, con cualquier modificación, con la velocidad actual del escolta que busca para determinar si se mantiene en contacto o no, con el submarino visible.

**44.6.4.** Si la velocidad actual es mayor que la máxima anotada en la Tabla de Sonar "Homing", aquel escolta no puede dirigir sonar "homing".

**44.6.5.** El submarino visible tiene que estar dentro del alcance máximo del hex, del sonar utilizado hasta el hex de proa del escolta de búsqueda para que aquel escolta intente mantenerse en contacto sonar. En la Carta de Sonar "Sweep", el máximo alcance para el sonar "homing" es el alcance mayor. El alcance, es siempre el valor que corresponde al **65-66** de la tirada de dados en la carta. Por ejemplo, el sonar Japonés tiene un alcance "homing" de 15 hexes.



**44.6.6.** No existe cuadrante "sweep" para el sonar "homing".

## **45.0. CONTACTO EN PROFUNDIDAD POR SONAR**

**45.1.** Durante la II Guerra Mundial, los equipos de sonar no tenían desarrollados un contacto total de alcance. Cuando un escolta se dirigía precipitadamente hacia su objetivo, perdía contacto sonar si el submarino pasaba debajo del arco de sonido generado por el sonar. Se perfeccionaron los ATW para compensar esta pérdida de contacto, ya que teóricamente podían ser disparados antes de perder contacto o por lo menos disminuir el tiempo perdido ante la pérdida de contacto total y el ataque actual.

**45.2.** Mientras cada escolta equipado con sonar dirige un sonar "sweep" ningún submarino que pase por debajo de la profundidad de contacto por sonar del escolta, puede ser localizado,

**45.3.** Para determinar la profundidad de contacto, el jugador submarino cuenta, por la ruta mas corta, el número de hexes (alcance) desde (y excluyendo) el hex de proa del escolta que dirige un sonar "sweep" hasta (incluyendo) el hex de proa o popa ocupado por el submarino, el que esté más lejos del hex de proa del escolta. Si el submarino está a la misma profundidad o menos que la profundidad que corresponde al alcance entre dos buques en la Carta de Profundidad de Contacto Sonar, está sujeto al sonar "sweep". Si está por debajo de la profundidad permitida, no hay contacto por el sonar "sweep". Por ejemplo, un submarino en la profundidad de 300 pies está a 6 hexes del escolta de búsqueda. En la Carta de Profundidad de Contacto por Sonar, un alcance de 6, corresponde a 300 pies. El submarino, está sujeto a un sonar "sweep" normal por el escolta. Si el submarino hubiese estado a la profundidad de 325 pies o más, no hubiera podido ser localizado por el sonar "sweep".

**45.4.** Un escolta de búsqueda puede intentar mantener contacto "homing" con un submarino visible que se ha sumergido debajo de la profundidad de contacto sonar (se usarán aparatos pasivos de escucha). Si el submarino va en marcha silenciosa, el contacto "homing" de la tirada de dados se modifica (vea Tabla Avanzada de Sonar, "homing"). Una vez que se pierde el contacto, se retira del juego al submarino, y está sujeto solamente a sonar "sweep".

## **46.0 BÚSQUEDA POR RADAR**

**46.1.** Como en la búsqueda por sonar, todas las reglas de búsqueda por radar del juego opcional, que no han sido alteradas en esta sección, se aplican a la búsqueda por radar avanzado.

**46.2.** Generalmente, solamente un submarino en la superficie puede ser localizado por radar, exceptuando un submarino sumergido utilizando snort, que podrá ser localizado por un radar de 3 cm.

**46.3.** Mientras cada buque dirige su búsqueda por radar, el jugador escolta tira dos dados. El jugador submarino comprueba el resultado de los dados con el tipo de radar utilizado en la Tabla de Búsqueda por Radar en la Tarjeta de Datos Submarinos para determinar el alcance básico del radar.

**46.4** Este alcance básico puede aumentar o disminuir, según el grado de tripulación o tiempo meteorológico anotado en la tabla.

**46.5** El alcance es el número de hexes donde un escolta puede detectar un submarino en la superficie. A diferencia del cuadrante del sonar "sweep" avanzado, el sonar "homing" avanzado y el radar, todavía alcanza 360 grados alrededor del hex de proa del escolta de búsqueda.

## **47.0. BÚSQUEDA VISUAL NOCTURNA**

**47.1.** Solamente los escoltas (no mercantes ni buques grandes) tienen una capacidad especial de búsqueda nocturna, que puede extender el alcance de su visión nocturna. Solamente estos escoltas que no están equipados con radar pueden utilizar visión nocturna para buscar submarinos ocultos en la superficie.

**47.2.** La búsqueda con visión nocturna, se hace al final del movimiento del escolta, al mismo tiempo que se hace la búsqueda por radar y/o sonar.

### **47.3. Procedimiento de Búsqueda Visual Nocturna**

**47.3.1.** Mientras cada escolta dirige la búsqueda con visión nocturna, el jugador escolta tira dos dados. El jugador submarino comprueba el resultado de los dados, con la profundidad del submarino al final del turno anterior con la Tarjeta de Datos del Submarino. Es para determinar el alcance de visión



básico del escolta con el submarino en la superficie, o el alcance de visión básico con el submarino si esta en una profundidad de 25 pies.

**47.3.2.** Se puede aumentar o disminuir el alcance básico por el tiempo o nacionalidad.

**47.3.3.** El alcance, con cualquier modificación, es el número de hexes dentro del cual el escolta podría localizar este submarino.

**47.3.4.** Cualquiera y todos los submarinos localizados se colocan inmediatamente en el tablero.

## **48.0. ARMAMENTO DE SUPERFICIE**

**48.1.** En armas de superficie avanzadas, se utiliza el mismo sistema detallado en el Juego Básico (17.0.). Un arma de superficie avanzada utiliza la Tabla de Armamento de Superficie Avanzada para resolver los combates.

**48.2.** Por cada buque que dispara, el Jugador controlador tira dos dados y comprueba el resultado del alcance al buque objetivo en la Tabla de Armas de Superficie Avanzada, para determinar el factor de avería. Este factor puede ser modificado según lo detallado en la Tabla.

**48.2.1.** Se necesita más explicación para aclarar dos modificaciones. La modificación "Primer Fuego" se utiliza si el buque objetivo no ha sido disparado por el buque que dispara en el turno anterior. La modificación "Fuego Objetivo Sub" nos hace ver si el objetivo submarino utiliza armamento de superficie en la misma fase.

**48.3.** Después de determinar el factor final de modificación de averías, el jugador tira dos dados otra vez y comprueba el resultado con el factor de avería, modificado en la Tabla de Averías Avanzado en Superficie, para determinar el número de puntos de impacto que recibe el buque objetivo.

**48.4.** La Tarjeta de Datos Submarinos no contiene Tabla de Armamento de Superficie. El jugador submarino puede utilizar las tablas de cualquier tarjeta del escolta (todas las tablas de armamento de superficie son idénticas).

## **49.0. CATEGORÍA DE LA TRIPULACIÓN**

**49.1.** Cuando se utiliza esta regla, cada jugador determina la categoría de la tripulación para cada escolta o submarino en juego al principio del escenario o juego de campaña utilizando la Tabla de 49.6.

**49.2.** Hay tres tipos de tripulación disponibles profesional, Experimentada y Novata. (Professional, Experienced, y Novice).

**49.3.** La categoría de la tripulación de los escoltas afecta el alcance de búsqueda por sonar y radar. La categoría de la tripulación del submarino afecta el número de buques que pueden ser objetivos del fuego de torpedo "dirigido".

**49.4.** Los buques grandes utilizando búsqueda por radar, son considerados con tripulación Novata.

**49.5.** A los buques con tripulación novata, no se les da ningún beneficio de búsqueda por radar o sonar, y por esto en las Tablas de Búsqueda por radar y sonar, se excluye la clasificación Novata.

### **49.6. Tabla de Categoría de la Tripulación**

<u>Tirada de dado</u>	<u>Categoría</u>
1	Profesional
2	Experimentada
3	Experimentada
4	Novata
5	Novata
6	Novata

Si el país ha estado en guerra por lo menos 2 años en el tiempo del escenario, restar 1 del resultado del dado. Si el país ha estado en guerra por lo menos 3 años, en el tiempo del escenario, restar 2 del resultado del dado. La entrada en guerra de un país es igual al primer periodo de su Carta de Armamento Disponible.

## **50.0. TIEMPO METEOROLÓGICO**

**50.1.** Si utiliza esta regla, al principio del escenario o juego de campaña, el jugador escolta tira 2 dados y comprueba la Tabla de Tiempo para determinar el tiempo meteorológico actual para la duración del escenario.



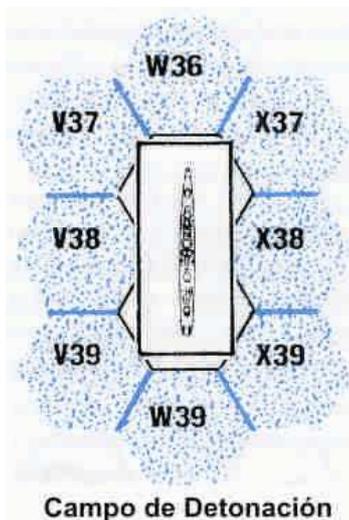
**50.2.** El tiempo afecta la visibilidad y la capacidad de búsqueda por radar de todos los buques. Esta modificación está indicada en las tablas apropiadas.

50.3. TABLA DE TIEMPO METEOROLÓGICO			
LOCALIZACIÓN DEL ESCENARIO			
	Océano Pacífico	Océano Atlántico y Mar del Norte	Mar Mediterráneo
D A D O S	64 - 66 Tempestad	61 - 66 Tempestad	66 Tempestad
	54 - 63 Tormenta	41 - 56 Tormenta	61 - 65 Tormenta
	41 - 53 Borrasca	21 - 36 Borrasca	34 - 56 Borrasca
	11 - 36 Despejado	11 - 16 Despejado	11 - 33 Despejado

## 51.0. ARMAMENTO ESPECIAL

### 51.1. Torpedos Acústicos

**51.1.1.** Un torpedo acústico detona automáticamente contra un buque (todavía ha de tirar los dados para "dud") si entra en un hex o lado de hex adyacente al buque objetivo (se referirá como campo de detonación) como se aprecia en el diagrama de abajo. Un buque que se mueve dentro del campo de detonación de un torpedo acústico no causará una detonación. Un buque que utiliza un "foxer" puede desviar el torpedo acústico. Como todos los torpedos, un torpedo acústico tiene que mover por lo menos 4 hexes para armarse (39.0).

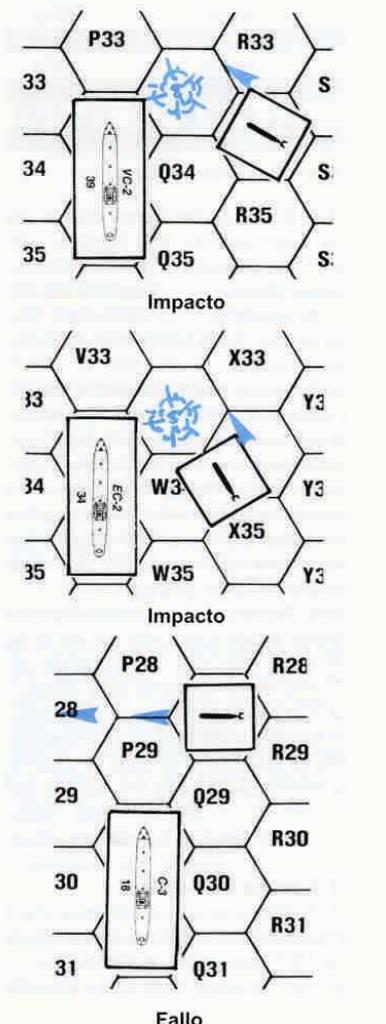


**51.1.2.** Si un torpedo acústico se mueve dentro del campo de detonación de un buque de superficie que no lleva un "foxer" en remolque en la Fase de Movimiento y Lanzamiento de Torpedo, el jugador submarino no tiene que tirar los dados para impactar en la Tabla de Detonación de Torpedo. Si el torpedo no es un "dud" se consulta inmediata-

mente la Tabla de Avería de Torpedo, para determinar los puntos de impacto que el buque objetivo recibe. Si más de un buque es averiado por un torpedo acústico al mismo tiempo, el objetivo actual se determina al azar. Un torpedo acústico solamente puede averiar un buque.

**51.1.3.** Independientemente de la gravedad de la avería recibida, un buque tocado por un torpedo acústico, es automáticamente "inmovilizado en el agua".

Ejemplos de Detonación de Torpedo Acústico



### 51.2. "Foxers"<sup>3</sup>

**51.2.1.** Según la disponibilidad, todos los escoltas de la misma nacionalidad, se consideran equipados con "foxers". Los mercantes y buques grandes no

<sup>3</sup> "Focer" Fue el nombre en código de un señuelo acústico utilizado para confundir a los torpedos acústicos buscadores utilizado durante la II Guerra Mundial. Una versión estadounidense llamada en código FXR fue desplegada en 1943. La versión canadiense fue llamada CAT (Counter-Acoustic Torpedo). Fue sustituido del servicio estadounidense por el T-Mk 6 Fanfare.



pueden utilizar "foxers". Los "foxers" desvían los torpedos acústicos creando mas ruido que las maquinas de los buques.

**51.2.2.** Un buque no tiene que usar "foxers". Si un "foxer" es utilizado se define como "en remolque".

**51.2.3.** Un torpedo acústico detonando contra un buque con "foxers" en remolque, tira los dados en la Tabla de Acierto de torpedos acústicos, para determinar si da con el buque causando averías o da con el "foxer" sin causar avería al buque pero destruyendo al "foxer".

51.2.3. TABLA DE IMPACTO DE TORPEDO ACÚSTICO		
	Primer Torpedo Acústico	Segundo Torpedo Acústico
1	Barco	Barco
2	Foxer	Barco
3	Foxer	Barco
4	Foxer	Foxer
5	Foxer	Foxer
6	Foxer	Foxer

**51.2.4.** Fíjense que un "foxer" destruido por un torpedo todavía puede desviar otros torpedos acústicos que podrían impactar durante la misma fase y podrá ser renovado en el próximo turno. Un buque equipado con un "foxer" siempre tiene otros "foxers" disponibles.

**51.2.5.** Durante el turno en el cual un "foxer" es puesto en el remolque o quitado del remolque, se indica solamente en el recuadro del turno actual en la Sección de la Velocidad Actual del escolta en la Bitácora durante la Fase de Plan de Movimiento. "X" significa en el remolque, "0" significa quitado del remolque. En los próximos turnos, el "foxer" sigue en remolque o se prescinde de él hasta que nuevas instrucciones cambian la posición del "foxer".

**51.2.6.** La desventaja del "foxer" en remolque es que cuando se utiliza reduce la capacidad de la búsqueda sonar del buque según está indicado en la Tabla Sonar de la Tarjeta de Datos Nacionales.

**51.2.7.** Si no se mueve el objetivo, el torpedo acústico pierde sus propiedades especiales y es tratado como torpedo eléctrico. Tiene que tirar los dados para la detonación del torpedo. Utilice la Columna de Averías de torpedos eléctricos de la

Tabla de Averías. Por ejemplo, el torpedo alemán T-3 usaría la columna G7E.

### 51.3. Torpedo Giratorio

**51.3.1.** Después de recorrer una distancia de por lo menos 15 hexes, un torpedo giratorio tiene que girar automáticamente un arco de 180° según la ilustración de abajo. Puede girar a la derecha o a la izquierda. Después del giro el torpedo sigue moviéndose en línea recta durante una distancia, y después hace otro giro. Este ciclo de movimiento recto y de giro continuará hasta que el torpedo detone o se quede sin fuerza. Una vez que el torpedo hace un giro a la derecha o izquierda, en los subsiguientes giros ha de alternar su dirección para que el progreso total del torpedo sea en una sola dirección.



**51.3.2.** Durante la Fase de Plan de Movimiento, el Jugador submarino determina el curso del torpedo "giratorio", así como su dirección inicial y la velocidad para el turno de fuego (dirigido). El recorrido esta limitado por 3 factores:

**51.3.2.1.** El número de hexes que un torpedo recorre en una línea recta antes del primer arco de giro. Puede ser cualquier número desde 15 a 45 hexes.

**51.3.2.2.** La dirección del primer arco de giro; derecha o izquierda. Todos los subsiguientes arcos



de giro en dirección alterna (p.ej. si el arco de giro es a la izquierda, el siguiente es a la derecha, y así sucesivamente).

**51.3.2.3.** El número de hexes que un torpedo recorre en línea recta en todo subsiguiente recorrido recto después del primer arco de giro. Este no tiene que ser igual que la distancia recorrida antes del primer arco de giro. Puede ser cualquier número desde 15 al número escogido en el número 51.3.2.1. anterior.

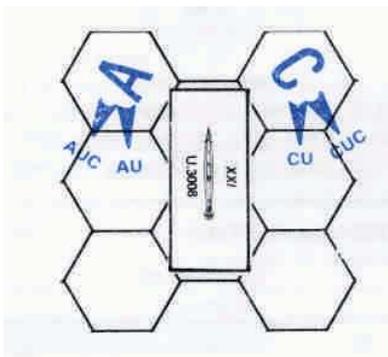
**51.3.4.** La información del recorrido se anota en un papel aparte o en la margen de la Bitácora. El recorrido ha de identificarse (tubo y turno de fuego) con el torpedo utilizado.

**51.3.5.** Un torpedo giratorio puede recorrer 17 turnos. Si sigue en juego después del turno 17 se retira del juego.

#### 51.4. Torpedos T3

**51.4.1.** Estos son torpedos especiales con capacidad acústica y giratoria diseñados para los submarinos alemanes de clase XXI y XXIII. Cualquier submarino alemán puede utilizar estos torpedos en cualquier movimiento según su disponibilidad.

**51.4.2.** Aparte de tener capacidad acústica y giratoria, los torpedos T3 tienen mayor ángulo de fuego. Los submarinos clase XXI y XXIII pueden disparar torpedos T3 en otras direcciones adicionales. Otros submarinos con estos torpedos no pueden usar estas direcciones.



**51.4.3.** Todo torpedo T3 utilizará la Tabla de Acierto de Torpedo Acústico indicada abajo.

#### Dado Tabla de Impacto del Torpedo T3

1 – 4	Foxer
5 – 6	Barco

#### 51.5. Carga de Profundidad, una Tonelada (Mk X)

**51.5.1.** Solamente los destructores británicos (DDs o cualquier buque británico que tenga por lo menos un tubo de torpedo. Usted tiene que investigar) pueden utilizar una carga de profundidad de Una Tonelada (Mk X). Cada buque puede cargar y estar equipado para cargar solamente una carga de profundidad Mk X.

**51.5.2.** En cualquier Fase de Movimiento de Escolta, un destructor británico cargado con una carga de profundidad Mk X la podrá soltar en vez de la carga de profundidad soltada por la popa.

**51.5.3.** La carga de profundidad Mk X es soltada desde la popa. Se determinan las averías igual que con las cargas de profundidad normal. Las averías a un submarino a causa de las cargas de profundidad Mk X es cuatro veces la cantidad normal recibida en la Tabla de Averías. Por ejemplo, si un buque recibe 10 puntos de acierto por causa de una explosión de una carga de profundidad normal, recibirá 40 puntos de acierto si la avería es causada por una carga de profundidad Mk X.

**51.5.4.** Un escolta puede disparar cargas de profundidad, K-gun y/o ATW en el turno donde suelta la carga de profundidad Mk X. No puede soltar otra carga de profundidad desde la popa.

**51.5.5.** Un escolta avisa el momento en que suelta una carga de profundidad Mk X.

**51.5.6.** Un escolta puede soltar solamente una carga de profundidad Mk X en el escenario o juego de campaña jugada.

#### 52.0. REPARACIÓN

**52.1.** Cualquier buque averiado pero no hundido puede ser reparado restando un punto de acierto por turno de avería.

**52.2.** El submarino en reparación ha de indicar esta actividad en la Sección de Operaciones de la Bitácora para el turno actual de la Fase de Plan de Movimiento. Un submarino en reparación no puede lanzar torpedos. En la Tabla Sonar de las Tarjetas de Datos Nacionales se indica que un submarino en reparación puede prestar ayuda manteniendo contacto con un escolta.

**52.3** Un mercante puede ser reparado solamente si esta "inmovilizado en el agua". Tan pronto como



reduzca sus averías bajo el nivel de la causa de la inmovilización, tiene que moverse otra vez. Desde la posición que ocupa actualmente, continua su movimiento como parte del convoy. Puede cambiar de dirección para ir en dirección del convoy. Una vez en marcha otra vez, un mercante no puede ser otra vez reparado. La reparación puede ser realizada automáticamente en cada turno para cada mercante "inmovilizado en el agua".

**52.4.** Un escolta, submarino o buque grande puede ser reparado en cada turno que recorre a la velocidad de 2 hexes o menos.

**52.5.** Todos los puntos de acierto reparados son retirados al final del turno.

**52.6.** Un buque (excluyendo los mercantes) nunca restan un punto de impacto por reparación, si tuviera una pérdida de puntos de avería, si no está "inmovilizado en el agua. Un buque "inmovilizado en el agua" puede ser reparado hasta lograr moverse de nuevo. Por ejemplo, un buque con 21 puntos de impacto puede restar solamente un punto de impacto. Restando 2 puntos de impacto, causaría la pérdida de un punto de avería. Si tenía 29 puntos de impacto podría reducir hasta 9 puntos la avería.

## **53.0. AUMENTO DE CAPACIDAD DEL K-GUN**

**53.1.** En cualquier escenario ocurrido en 1943 o más adelante, se permite a todo DE y PF americano un aumento hasta de cuatro K-guns en un escenario.

**53.2.** En cualquier escenario de 1942 o más adelante, se permite a todo DE, S, F, C, británico un aumento de hasta dos K-guns.

## **54.0. SUBMARINO CONTRA SUBMARINO**

**54.1.** Un submarino puede ser impactado por un torpedo de la misma manera que un buque de superficie.

**54.2.** Un submarino ha de estar a una profundidad de 0 a 25 pies para poder ser tocado por un torpedo. Un torpedo con recorrido de poca profundidad no puede tocar a un submarino a una profundidad de 25 pies. Un torpedo con recorrido profundo puede tocar un submarino a la profundidad de 0 a 25 pies.

**54.3.** La detonación de torpedo y avería contra un submarino se resuelve con el mismo procedimiento que en el Juego Avanzado. Utilice las anotaciones en la ficha de abajo para determinar que entradas se utilizarán en la Tabla de Detonación de Torpedo. Un submarino con tipo de defensa 1 tendrá la misma posibilidad de ser tocado que un japonés Kaikoben II.

Submarino Tipo Defensa	Torpedo Japonés Entrada en Tabla de Detonación
0	Sub Chaser nº 28
1	Kaikoben 11
2	Ukuru B
3	Kamikaze
4	Akatsuki
5	Shimikaze

## **DISEÑE SUS PROPIOS ESCENARIOS**

### **55.0 Introducción**

El diseño de *SUBMARINO* se presta fácilmente a la creación de escenarios independientes. Hay cientos de acciones submarinas que ocurrieron durante la segunda Guerra Mundial que pueden ser convertidas en escenarios interesantes y agradables. Muchas de estas batallas han adquirido una estatura heroica y están bien documentadas en historias populares. Con la ayuda de esta sección y algunos datos laboriosos, usted puede recrear cualquier batalla que pudiera interesarle.

La importante escala con la que usted tendrá que convertir el funcionamiento de barcos reales en valores de juego ha sido incluida. Varias reglas especiales que son más apropiadas para los escenarios de mayor duración que los que se proveen en el juego también han sido incluidas.

### **56.0 TABLAS DE CONVERSIÓN**

**56.1.** Solo se incluye la escala simple de conversión. Tales evaluaciones como los puntos de victoria, el tipo de defensa, armamento de superficie y el valor de la potencia de emergencia usado en el juego Básico puede ser determinado más fácilmente



comparando la estadística de un barco para ser convertido a uno de tamaño y capacidad similar ya incluido en el juego.

## 56.2 Escalas

1. El tiempo en el Juego Básico/Opcional es de 30 sec./turn. El tiempo en el Juego Avanzado es 51.5 sec./turn.
2. La distancia es 100 yardas de lado de hex a lado de hex.
3. La velocidad en el Juego Básico/Opcional usa la proporción de 1 hex/turno = 6 nudos. La velocidad en el Juego Avanzado usa la proporción 1 hex/turno = 3.5 nudos.
4. Un factor de daño = aprox. 250 toneladas de peso.
5. Cada ficha de carga de profundidad representa dos cargas de profundidad. Cada ficha de k-gun representa dos cargas de profundidad de k-gun. Cada ficha de erizo representa una ronda de fuego de un mortero de erizo. Cada ficha de pulpo representa una carga de profundidad de pulpo.

**56.3** Para las características de cierto barco y su armamento es casi imposible presentar una fórmula simple de conversión. Pero la variable básica para estas conversiones puede ser explicada. Úsela como una ayuda comparando barcos en el juego.

**56.3.1** La potencia de emergencia Avanzada se basa en la diferencia en hexes entre el máximo de la velocidad sumergida y la velocidad normal sumergida multiplicada por 60 (por ejemplo, un hex de diferencia son 60 factores de potencia de emergencia).

**56.3.2.** El tipo de defensa de un barco es básicamente una función de su longitud (si es un submarino) o la velocidad (si es un barco de superficie) o una combinación de los dos si el barco posee velocidad extraordinaria en combinación con sus dimensiones.

**56.3.3.** La actitud del torpedo o la probabilidad de que un torpedo dará en el blanco en un ángulo está en función de la longitud del objetivo y la anchura. Si un barco para ser convertido tiene aproximadamente la misma longitud y anchura que otro barco ya en el juego, debería usar las mismas probabilidades de actitud de torpedo.

**56.3.4** El armamento de superficie es muy difícil de escalar en el juego pues es uno de los cálculos

más complejos hechos. Por ejemplo, la fuerza de armamento de superficie de un acorazado en ambos el juego Básico y Avanzado es mucho mayor que la necesaria para ganar la capacidad de fuego máximo contra un submarino. Esta fuerza está en la proporción real a su potencia de fuego total. Pero es casi imposible imaginarse un acorazado que sea capaz de apuntar sus cañones de 14" o 15" contra un submarino. Un acorazado tendría sin embargo una gran cantidad de armamento secundario que podría ser usado. Los cañones de calibre de menos de 3" eran generalmente ineficaces contra submarinos. Cada una de estas limitaciones debe ser tenida en cuenta para más o para menos de la fuerza básica de armamento. El mejor procedimiento es usar los valores de armamento de un barco con las armas de tamaño y colocación similar.

## 57.0 TURNOS ADICIONALES

No hay ninguna razón por la que los jugadores deberían ser limitados con 20 a 30 turnos por escenario. Esto es sobre todo cierto puesto que la mayoría de las acciones submarinas llevaron varias horas o días más bien que media hora o menos. La dificultad obvia en el añadir más turnos es el aumento correspondiente en el tiempo de juego. Si se inventa un escenario que incluirá más turnos, puede ser ventajoso incorporar unas o todas las siguientes reglas.

## 58.0 ESQUEMA DE CONVOY

Un convoy muy raras veces cambiaba de rumbo con la frecuencia permitida en el juego. Esto era porque el éxito de la maniobra dependía de la capacidad del capitán de cada mercante para cambiar el rumbo en el tiempo prescrito. En situaciones de emergencia, conseguir que de 30 a 60 barcos cambiaran el rumbo simultáneamente era poco menos que un milagro.

Los jugadores deberían acordar antes de jugar la partida restringir el número de turnos en los cuales puede ser hecho un giro direccional por el convoy o impedir totalmente a un convoy el cambiar de rumbo (esto sería especialmente cierto para un convoy lento). Por ejemplo, en el Juego Básico, un convoy rápido puede escoger un 2L, 2R, R2 o planear L2 solamente una vez cada tres turnos o cinco turnos o algo por el estilo que usted considere una cantidad de tiempo justa y válida.



## 59.0 TIEMPO DE RECARGA DE TORPEDOS

**59.1** En realidad, esto llevaría a casi todos los submarinos al menos 12 minutos para cargar un torpedo en un tubo. Esta tarifa de tiempo de recarga debería ser reflejada en turnos de juego. Usa la Tabla de Tarifa de Recarga para determinar el tiempo real de recarga para submarinos que no sean de la clase XXI.

### TABLA DE RECARGA DE TORPEDOS Tripulación Avanzado Básico/Opcional

Profesional	12 Turnos	24 Turnos
Experim.	15 Turnos	30 Turnos
Novata	18 Turnos	36 turnos

**59.2** La clase XXI de submarinos tienen la recarga automatizada. Un tubo de torpedo no puede ser recargado hasta que todos los tubos cargados hayan sido disparados. Todos los tubos entonces pueden ser recargados inmediatamente en 12 (Avanzado) o 24 turnos (Básico). Después de la primera recarga, las siguientes recargas son hechas a mano como en otros submarinos.

## 60.0 CARGA

**60.1** El valor de un mercante iba en función de su carga así como el tipo de navío en sí mismo. Esto ya ha sido demostrado en parte por el valor aumentado de los petroleros. Los jugadores pueden usar las siguientes tablas para determinar la carga para cada mercante y el valor de puntos de victoria correspondiente en un escenario que implica convoyes cargados. Note que los convoyes que vuelven a E.U. iban generalmente vacíos.

### 60.2. TABLA DE CARGA: Clase – Todos los Cargueros (C2) y Barcos Liberty (VC y CE)

DADOS	CARGA	CÓD.	V.P.
11 - 25	General	(G)	8
26 - 42	Mineral	(M)	12
43 - 53	Grano	(Gr)	15
54 - 56	Madera	(Ma)	8*
61 - 63	Azúcar	(A)	10
64 - 65	Explosivos	(Ex)	18**
66	Mat. Militar	(MM)	15

### Clase – Barcos Refrigeradores (C3)

DADOS	CARGA	CÓD.	V.P.
11 - 42	Carne	(Ca)	18
43 - 52	General	(G)	15
53 - 61	Productos Perecederos	(PP)	20
62 - 64	Grano	(Gr)	18
65 - 66	Mat. Militar	(MM)	20

### Clase – Barcos Tanques (T2)

DADOS	CARGA	CÓD.	V.P.
11 - 31	Combustible de Aviación	(CA)	32**
32 - 45	Gasolina	(Gs)	26
46 - 54	Gas. Diesel	(GD)	28
55 - 62	Combustible Naval	(CN)	30
63 - 64	Petróleo	(P)	24
65 - 66	Aceite Lubricante	(AL)	32

### Clase – Petroleros (T3) Siempre tienen el valor de 32 Puntos de Victoria.

\* Triplique el número de impactos necesarios para hundirlo.

\*\* Doble la cantidad de daño recibido.

## 61.0 CAPACIDAD DE CARGAS DE PROFUNDIDAD

**61.1.** Muchos escoltas tenían una capacidad de cargas de profundidad limitada. Esto era especialmente cierto en la flota de destructores, ya que el ataque antisubmarino era solamente una de varias misiones requeridas para el funcionamiento de estos barcos.

**61.2.** Al principio de cada escenario o al principio del juego de Campaña el jugador de Escolta debería tirar dos dados para cada escolta que será utilizada y consultará la Tabla apropiada debajo para determinar el número de cargas de profundidad disponibles.



NACIONALIDAD						
Tipo	Alemania	Italia	Rusia	Gran Bretaña	Estados Unidos	Japón
DD	A	—	A	B	C	B
DE	—	B	—	E	E	—
E	B	—	—	—	—	E
C	—	B	—	D	—	—
PF o F	—	—	—	C	D	—
S	—	—	—	D	—	—
SC	—	—	B	—	B	B
ML	B	—	—	—	—	—
TB	—	B	—	—	—	—

DADOS	TABLA A	TABLA B	TABLA C	TABLA D	TABLA E
64 - 66	18	36	50	75	120
61 - 63	18	36	50	75	120
54 - 56	18	36	50	75	120
51 - 53	12	30	40	65	110
44 - 46	12	30	40	65	110
41 - 43	12	30	40	55	100
34 - 36	12	24	40	55	90
31 - 33	12	24	30	45	80
24 - 26	6	24	30	45	70
21 - 23	6	18	30	35	60
14 - 16	6	18	20	35	50
11 -13	6	12	20	25	40

**61.3.** Una carga de profundidad de 600 libras se cuenta como tres cargas de profundidad. La carga de profundidad de una tonelada no perjudica el total. Todos los demás tipos de cargas de profundidad se cuentan como una carga de profundidad.

**61.4.** Durante los años 1939, 1940 y 1941, use la Tabla inmediatamente anterior (por ejemplo, un DD británico usaría la Tabla A, la Tabla C se convierte en Tabla B, etc.). Un escolta siempre puede usar la Tabla A.

**61.5.** Si el escolta lleva un lanzador de pulpo o de erizo, el jugador escolta utiliza la misma tirada de dados sacada para determinar las cargas de profundidad disponibles y consulta la Disponibilidad de ATW debajo para determinar el número de rondas de fuego para el erizo o el pulpo. Un pulpo debe disparar tres cargas de profundidad gastando en ello una ronda. Un mortero de pulpo nunca puede disparar una o dos cargas de profundidad. Estas rondas no perjudican la capacidad de cargas de profundidad de la escolta.

DADOS	Rondas Disponibles
64 - 66	10
61 - 63	10
54 - 56	9
51 - 53	9
44 - 46	8
41 - 43	8
34 - 36	6
31 - 33	6
24 - 26	5
21 - 23	5
14 - 16	4
11 -13	3

## 62.0 DISPONIBILIDAD DE TORPEDOS

**62.1.** Hacia el final de su patrulla, un submarino comenzaría a ir escaso de torpedos. Ya que un submarino que participa en un escenario pudiera estar cerca del final de su patrulla así como cerca del principio, el jugador Submarino en secreto tira en la Tabla 62.2 para determinar el número de torpedos disponibles para cada submarino.

### 62.2 Tabla de Disponibilidad de Torpedos:

DADOS	Decimal Disponibilidad
64 - 66	1,00
61 - 63	1,00
54 - 56	1,00
51 - 53	0,70
44 - 46	0,70
41 - 43	0,70
34 - 36	0,50
31 - 33	0,50
24 - 26	0,50
21 - 23	0,40
14 - 16	0,30
11 -13	0,20



Decimal de Disponibilidad x Capacidad de Torpedos = número de torpedos disponibles (redondeando hacia arriba).

**62.3.** La Capacidad de Torpedos de un submarino es su número total de tubos de torpedos más sus torpedos de recarga. Por ejemplo, un submarino alemán de Clase VIIC tiene 4 tubos de proa y 1 tubo de popa más 9 torpedos de recarga, para una capacidad total de 14. Si el resultado de los dados fuese por ejemplo 23 para la disponibilidad de torpedos, el submarino tendría  $14 \times 0,40 = 5,6$  redondeado a 6 torpedos disponibles.

**62.4.** Solo uno de cada cuatro torpedos disponibles (redondeando hacia abajo) pueden ser acústicos o giratorios. Por ejemplo, si un submarino tiene 19 torpedos disponibles, solo cuatro pueden ser acústicos o giratorios. Quince deben ser no acústicos, no giratorios. Los torpedos alemanes T3 no están incluidos.

## 63.0 NAVÍOS ITALIANOS, FRANCESES Y RUSOS

**63.1.** Datos específicos para ciertos navíos Italianos, franceses y rusos han sido incluidos en el juego. Estos navíos están disponibles para que los jugadores puedan usarlos en sus propios escenarios.

**63.2.** Todos los submarinos franceses y rusos deben usar las Tablas de Búsqueda por Radar y Sonar impresas en las Cartas de Datos americanos o en los británicos en el Juego Avanzado.

## 64.0 EJEMPLO DE JUEGO

**64.1.** A continuación se muestran unos pocos turnos de ejemplo del Juego Básico. Utilice esta sección como una ayuda para familiarizarse usted mismo con el sistema de juego. Pudiera ser más útil si coloca y juega según va leyendo el comentario.

En la tapa de atrás de este manual hay un resumen de la secuencia de juego. Debería ir consultándola según va jugando.

**64.2.** El juego de ejemplo comienza en el turno 2 con los siguientes barcos en posición en el mapa:

### Alemán

U-190 en el hex S28-A, dirección 2, profundidad 75 pies.

### Escotas británicas

"Amazon", con su proa en el hex T-35-A, dirección 6, velocidad actual 4.

"Armada", con su proa en el hex D31-B, dirección 6, velocidad actual 4.

### Convoy (rápido)

C-2, proa en el hex A35-B, dirección 6.

C-3, proa en el hex I35-B, dirección 6.

C-3, proa en el hex Q35-B, dirección 6.

C-2, proa en el hex A42-B, dirección 6.

T-2, proa en el hex I42-B, dirección 6.

T-2, proa en el hex Q42-B, dirección 6.

Los torpedos alemanes son G7A. Todas las cargas de profundidad son de 600 libras. Todo lo tachado en negro en las hojas se hizo antes de empezar el turno 2. Todas las anotaciones en azul han sido escritas durante el curso del juego.

## 64.3. TURNO 2

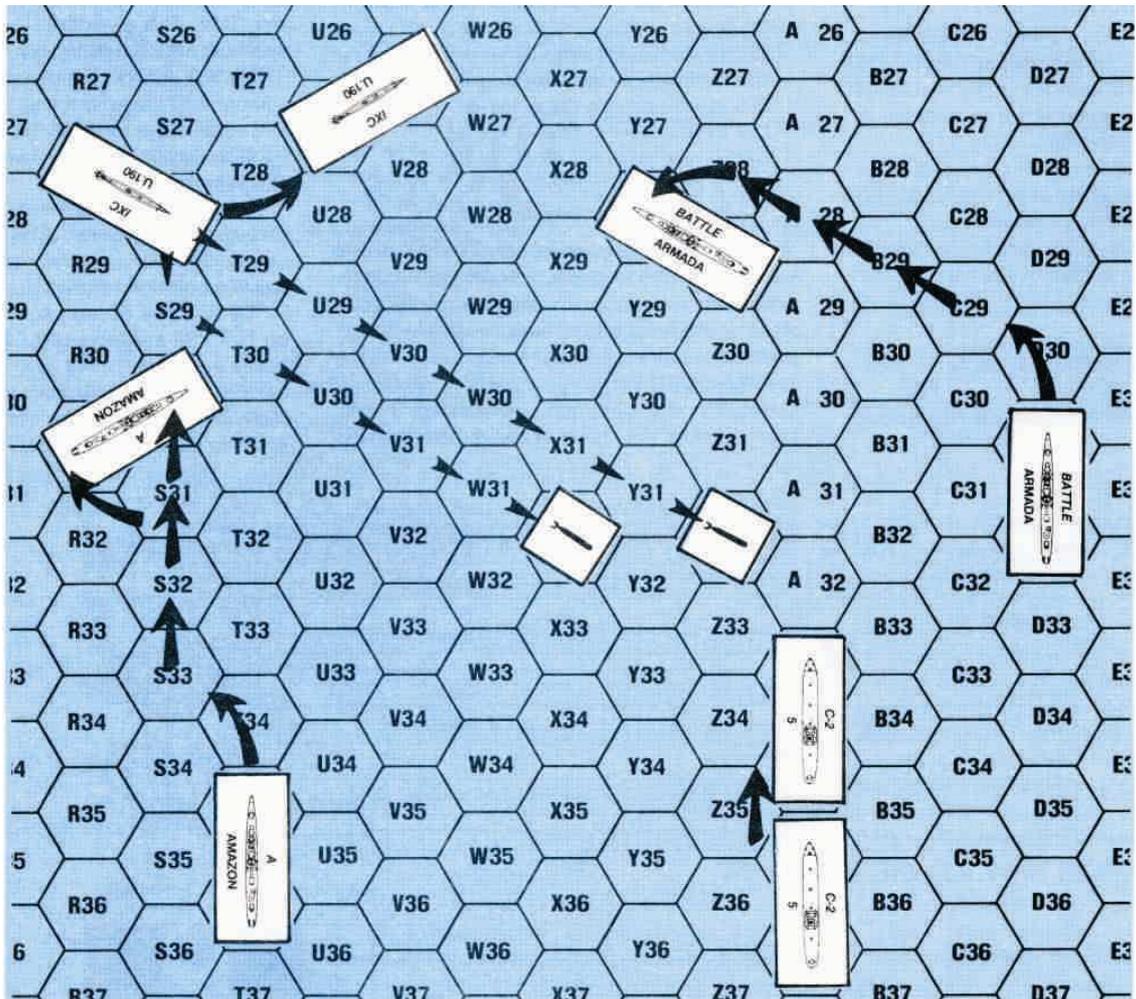
**64.3.1.** El jugador del Submarino alemán en secreto planea el movimiento del submarino (L3) y piensa disparar dos torpedos desde la proa (B7 y CL6). Esto se escribe en la Hoja. El submarino no tiene planeado sumergirse o emerger.

**64.3.2.** Como el jugador Submarino planea el movimiento de su submarino para este turno, el jugador de Escolta británico planea a su vez el movimiento del Convoy para el turno 5. Él siempre debe planear este movimiento para tres turnos más adelante del turno actual.

**64.3.3.** Como el submarino está sumergido, no se produce ningún fuego con Armamento de Superficie. El jugador Escolta entonces mueve los mercantes dos hexes hacia adelante como está planeado para el turno 2.

**64.3.4.** El jugador Escolta mueve el "Amazon" 1 L 1R 3R y aumenta su velocidad actual a 5 hexes por turno. Esto termina su movimiento con su proa en el hex S30, dirección 1. Mueve el "Armada" 1L 4L 1R y aumenta su velocidad actual a 6 hexes por turno. Esto termina su movimiento con su proa en el hex Y28, dirección 5.





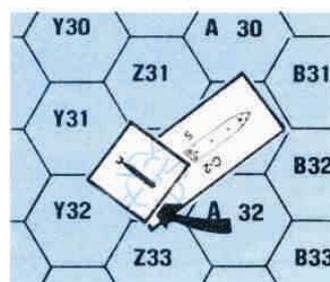
### 64.4. TURNO 3

**64.4.1.** El jugador Submarino planea el movimiento del submarino R1R1L para el turno 3. Planea la inmersión del submarino de 25 pies, hasta una profundidad de 100 pies.

**64.4.2.** El jugador Escolta planea el movimiento del convoy para mover R2 para el turno 6.

**64.4.3.** No hay ninguna oportunidad para abrir fuego con Armamento de Superficie.

**64.4.4.** Los mercantes se mueven dos hexes directamente hacia adelante y giran hacia la derecha como estaba planeado para el turno 3. El mercante delantero en la primera columna ha virado por popa directamente al hex ocupado por el torpedo en el hex Z32. Esto se resuelve igual que si



el torpedo impactara el barco en la Fase de Movimiento del Torpedo. La actitud del torpedo al objetivo es la posición 4. Los jugadores cruzan el tipo de defensa (tipo 5) con la posición de 4 para conseguir una

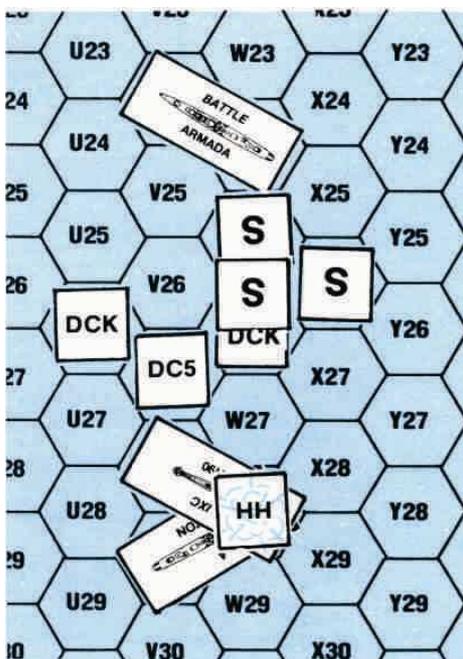
probabilidad de detonación máxima de 4. Una tirada del dado de 1, 2, 3 o 4 significa que el torpedo hace explosión. Una tirada del dado de 5 o 6 significa que el torpedo ha fallado. El jugador Submarino impacta con un resultado del dado de 2. El torpedo G7A usa la columna de daño 10 en la Tabla de Daño. El jugador Submarino tira de nuevo y consigue un 1. Cruza este resultado en la columna 10 y consigue un resultado de 10 puntos de daño. Esto es más que los 5 puntos de daño necesarios para hundir el



barco y es quitado del juego. El torpedo también es quitado del juego.

**64.4.5** El jugador Escolta mueve al "Armada" todo recto tres hexes hasta el hex V27, y gira a la derecha, mueve un hex más hasta el hex V26 y dispara una carga de profundidad k-gun en el hex W26 y otra en el hex U26. El "Armada" sigue hacia el hex V25 y deja caer 5 de sus cargas de profundidad en el hex V27. Termina su movimiento girando hacia la derecha, moviendo un hex todo recto, haciendo un giro final a la derecha y disparando una ficha de pulpo sobre cada uno de los hexes W25, W26 y X26. El "Armada" ha movido 3R 2R 1R para una velocidad actual de 6 y ha terminado su movimiento en el hex W24, dirección 2.

El "Amazon" mueve tres hexes todo recto hasta el hex V29, dispara su erizo en el hex W28 y continúa hasta el mismo hex. Note que mientras es ilegal para barcos de superficie entrar en un hex que contiene cualquier carga de profundidad (incluyendo k-gun), está permitido para ellos el entrar en un hex que contiene erizos y/o pulpos solamente. En el juego Avanzado.



El "Amazon" ha movido 4 hexes todo derecho y acaba en el hex W 28, dirección 1.

**64.4.6.** El jugador Submarino mueve el torpedo restante 8 hexes hasta el hex F36 en el panel B.

**64.4.7.** El submarino ahora se mueve como estaba planeado R1R1L y acaba con su proa en el hex

W28, dirección 2. Como se ha movido a una velocidad de 2, que es 1 sobre su velocidad normal sumergido, debe gastar otro factor de potencia de emergencia. Se sumerge a una profundidad de 100 pies en el último hex del movimiento.

**64.4.8.** Solo el erizo disparado por el "Amazon" está en un hex ocupado por el U-190. Esta es la única arma que posiblemente puede dañar al submarino. Todas las otras cargas de profundidad y pulpos no tienen ningún efecto y son retirados del juego. El jugador submarino cruza la columna de erizo con el tipo de defensa del submarino de 2 para obtener un factor de daño de 6. Ya que la profundidad del submarino es 100 pies, el factor de daño no es cambiado. El factor de daño real no es revelado al jugador de Escolta porque así puede deducir la profundidad general del submarino con esta información. El jugador Escolta tira un dado y le sale 1. El jugador Submarino en secreto cruza el resultado el resultado en la columna 6 en la Tabla de Daño. El U-190 recibe 4 puntos de daño. Esto es más que suficiente para forzar al submarino a salir a la superficie pero es uno menos que lo que se necesita para hundirlo. Debe declarar que el submarino recibió algún daño ya que el arma usada era un erizo. El jugador Submarino no tiene que revelar la cantidad de daño al jugador Escolta.

#### 64.5. TURNO 4

**64.5.1.** El jugador Submarino planea el movimiento del submarino L3. Comienza el movimiento con un giro a la izquierda igual que el giro que hizo al final del turno anterior, después de lo cual, moverá tres hexes en línea recta. Este movimiento hará que gaste otros 2 factores de su potencia de emergencia. El U-190 tiene que subir a 75 pies en este turno. El U-190 es inmune en este turno al ataque de las fichas DC y DCK porque fueron usados en el último turno.

**64.5.2.** El jugador Escolta planea el movimiento del convoy en 2 hexes en línea recta (2) para el turno 7.

**64.5.3.** Todavía no hay posibilidad de utilizar Armamento de Superficie. El submarino estará en la superficie al comienzo del turno 8 y entonces puede estar sujeto al fuego de los cañones de superficie.

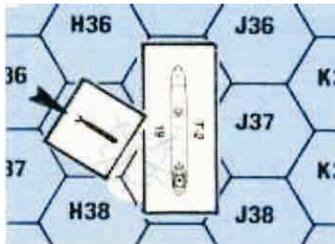
**64.5.4.** El jugador Escolta mueve a cada mercante L2 como está planeado para el turno 4.

**64.5.5.** El "Armada" mueve 1 R3-y acaba con su proa en el hex X28, dirección 3. Tiene una velocidad



actual de 4. El "Amazonas" (procurando no moverse hacia un hex que contiene una parte del "Armada" mueve L2R1R1R2R para una velocidad total de 6 hexes en este turno. Esto acaba su movimiento con su proa en el hex Y28, dirección 4. Note que ningún escolta alguna vez ha aumentado o disminuido su velocidad por más de dos hexes sobre su movimiento del turno anterior.

**64.5.6.** El torpedo sigue moviendo y entra en el hex de la popa del petrolero en la columna 2 desde el hex H37. La actitud del torpedo es 3, el tipo de defensa del petrolero es 5. No hay ninguna modificación al dado. El jugador submarino saca en el dado un 5 lo que significa que el torpedo impacta y explota y tira otra vez con un resultado de 2. Cruzando este resultado con la columna 10 en la Tabla de Daño, el petrolero recibe 10 puntos de daño que son suficientes para hundirlo.



**64.5.7.** El U-190 mueve L3 y acaba su movimiento

con su proa en el hex Z27, dirección 1. Sube a una profundidad de 75 pies.

**64.6.** En este punto del juego, el jugador Submarino ha recibido 8 V.P. por hundir el mercante C-2 y 27 V.P. por el hundimiento del petrolero T-2 para un total de 35 V.P.

El jugador Escolta recibe 2 V.P. por los dos torpedos disparados y 8 V.P. por los 4 puntos de daño al submarino para un total de 10 V.P. Si el jugador Escolta pudiera haber infligido solo un punto más de daño al submarino, éste se hubiera hundido con 26 V.P. Esto más los 2 torpedos gastados daría al jugador Escolta un premio total de 28 V.P.



## COLOCACIÓN DE LOS CONVOYES

