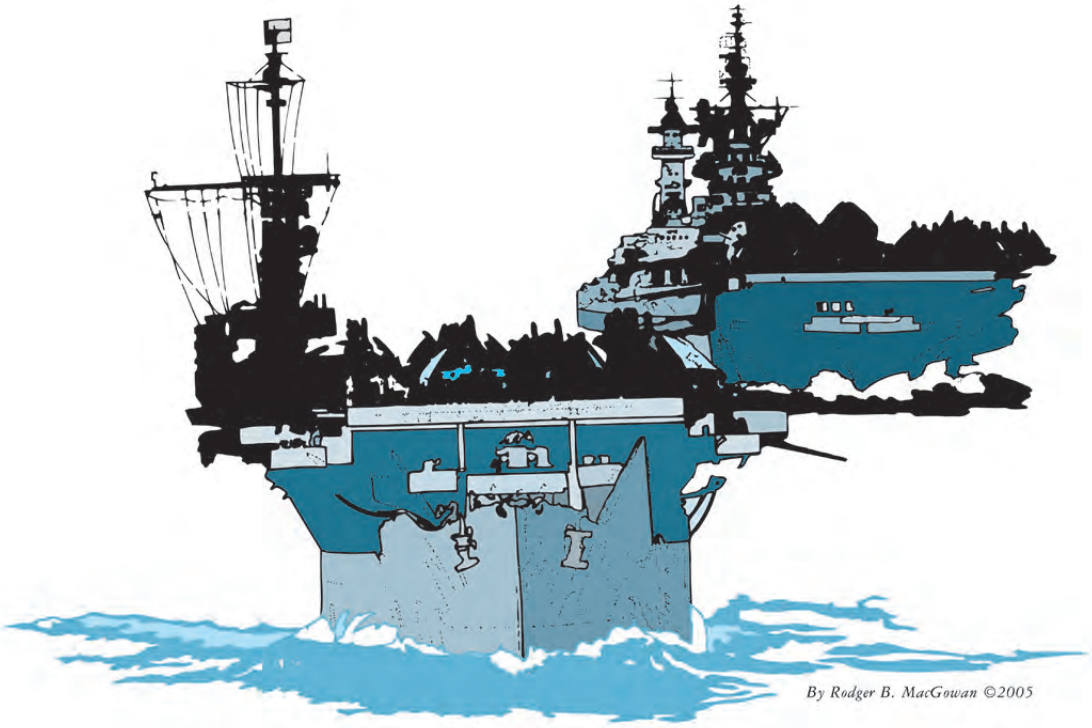
EL IMPERIO DEL SOL



Un juego de Mark Herman

Índice

1. Introducción 2
2. Preparación de la partida 6
3. Idea general del juego 6
4. Secuencia de juego 6
5. Las cartas de estrategia 7
6. Zonas de influencia, activaciones y control 9
7. Ofensivas 14
8. Desplazamiento y apilamiento 16
9. Resolución de las batallas 21
10. Refuerzos y puntos de embarque anfibio 26
11. Reemplazos 27
12. Guerra estratégica 27
13. Rendición 28
14. Rivalidad interarmas 32
15. La guerra en Europa 33
16. Condiciones de victoria en la campaña 33
17. Escenarios 35
18. Lista general de despliegue de unidades 46
19. Ejemplo de partida 48
20. Notas del autor 52

Índice alfabético 55

Referencias bibliográficas 57

GMT GAMES

GMT Games, LLC
www.GMTGames.com

DEVIR

1. INTRODUCCIÓN

El imperio del Sol es un juego que recrea la guerra del Pacífico, el conflicto bélico que tuvo lugar en este océano durante la II Guerra Mundial. Un jugador asume el mando del Imperio japonés y sus estados satélite y el otro, el de los Aliados. El objetivo del jugador japonés es superar el resultado de su contraparte histórica y forzar a los Aliados a una paz negociada para terminar la guerra; por su parte, el jugador aliado intentará destruir las fuerzas militares japonesas y lograr que su industria quede al alcance de las fuerzas navales y B29 aliadas. Si los Aliados no consiguen progresar al ritmo histórico, su último recurso será invadir el archipiélago japonés.

1.1. Las causas de la guerra

Las causas de la guerra del Pacífico son muchas y diversas, la más destacable de las cuales fue el punto de vista japonés de que tenían el derecho inalienable de ser la potencia dominante de Asia. El espíritu japonés consideraba, con razón, que eran iguales a cualquier nación occidental y que el único obstáculo que había para que su pueblo se convirtiera en una potencia mundial era la escasez de recursos naturales. Siguiendo el ejemplo de las potencias occidentales, Japón adoptó la idea de formar un verdadero imperio, para lo cual tenía que dominar China y las Indias Orientales Neerlandesas. Como resultado de estos puntos de vista, varias unidades del Ejército Imperial Japonés, casi en situación de amotinamiento e instigadas desde las esferas imperiales, decidieron presionar al gobierno de Tokio con una política de hechos consumados: atacaron y conquistaron Manchuria en 1931. Esta aventura colonial, y los diversos intentos de los sucesivos gobiernos japoneses para obtener reconocimiento internacional de su posición en el continente asiático, llevaron a unas tensas relaciones con las potencias occidentales.

Especialmente relevante era el hecho de que esta postura de Japón entraba en claro conflicto con las políticas estadounidenses de una «puerta abierta» en China, un proyecto largo tiempo estancado y sin aplicar. Los Estados Unidos tenían la imagen romántica de una extensa relación comercial con China, imagen que no se correspondía con la realidad económica. Sin embargo, importantes familias, como los Roosevelt, habían cimentado sus fortunas en el comercio con China y, en consecuencia, lucharon diplomáticamente para mantener abierto su acceso a los mercados chinos.

Las continuas ofensivas de baja intensidad y el colapso de la autoridad central china culminó en 1937, con una invasión a gran escala de toda China septentrional. Esta invasión se caracterizó por una considerable brutalidad japonesa contra la población china, ejemplificada en la masacre de Nankín. Sin embargo, China resultó ser un bocado demasiado grande para Japón, y el gobierno nacionalista de Chiang Kai-shek se negó a rendirse, para frustración del gobierno japonés.

La *blitzkrieg* alemana en Europa, en 1939-1941, derrotó o postró a muchas potencias coloniales europeas, cuyos lejanos imperios quedaron indefensos ante posibles ataques. La operación *Barbarossa* y la previsión de un rápido colapso de la Unión Soviética, junto con las sanciones económicas estadounidenses, llevaron al gobierno japonés a considerar que había llegado el momento de atacar; era un «ahora o nunca» si no querían perder para siempre su oportunidad de convertirse en una potencia mundial. A pesar de que los criptoanalistas de Estados Unidos habían descifrado muchos códigos diplomáticos y militares japoneses de bajo nivel, el golpe inicial les cogió por sorpresa: el 7 de diciembre de 1941, la Armada Imperial Japonesa atacó la flota estadounidense del Pacífico en su base de Pearl Harbor. El impacto de este ataque, el «día de la infamia», iba a provocar una terrible venganza contra el Imperio japonés.

1.2. Componentes

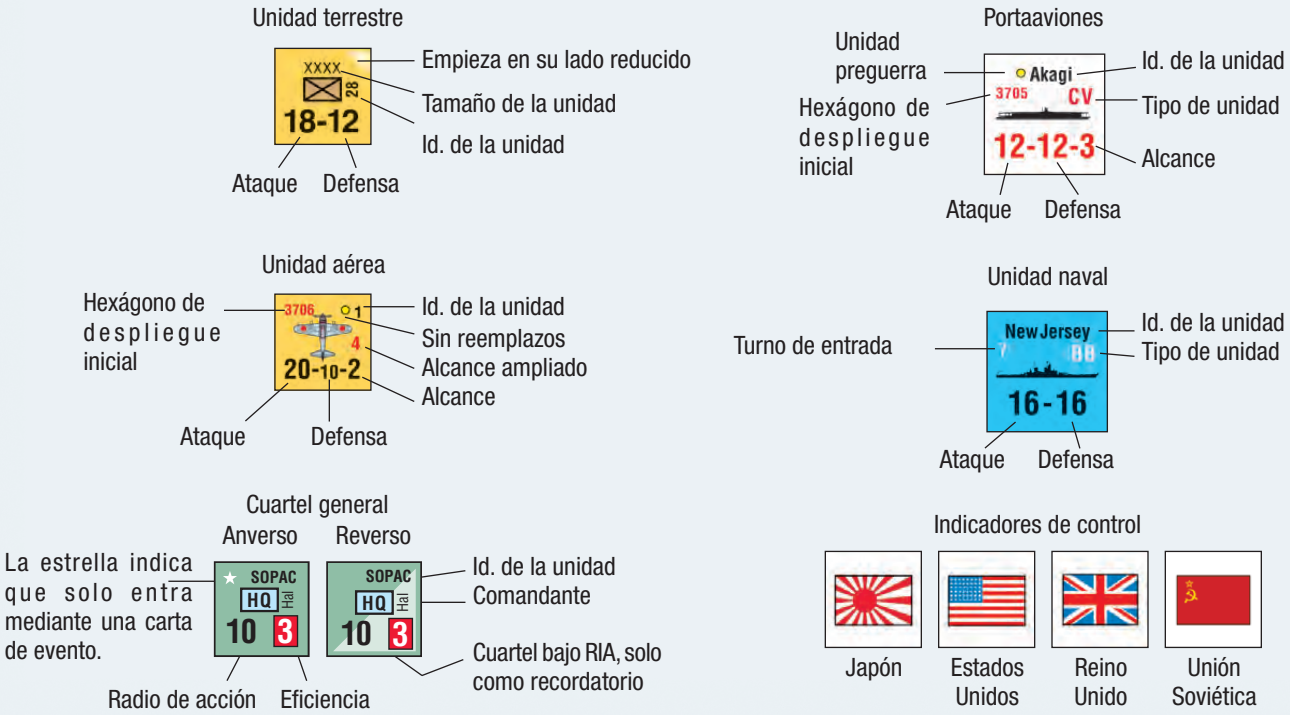
1.2.1. Inventario

Un ejemplar de *El imperio del Sol* contiene:

- Un mapa de 56 × 86 cm y otro para el escenario del Pacífico sur.
- Dos mazos de cartas de estrategia (86 japonesas y 84 aliadas)
- Dos planchas con fichas troqueladas
- Seis hojas de ayuda para los jugadores
- Un reglamento general, más un reglamento y dos hojas de diagramas para la variante en solitario
- Dos dados de diez caras

1.2.2. El dado

El imperio del Sol emplea un único dado de diez caras para generar números al azar. El resultado «0» representa el valor cero, no diez como en otros juegos.



1.2.3. El mapa

El mapa muestra una proyección equivalente del océano Pacífico y de las partes de Asia que fueron escenario de la guerra. Cada hexágono representa unos 240 km y el terreno varía desde las montañas de la cordillera de Owen Stanley en Nueva Guinea a los atolones del Pacífico central. En el mapa también se indican todos los puertos y bases aéreas que representan la infraestructura logística necesaria para que las unidades militares inicien sus ofensivas.

1.2.4. Las fichas

Las fichas representan unidades que los jugadores desplazan por el mapa y con las cuales entablan combate. Las unidades terrestres representan unidades de tamaños diversos, desde regimientos hasta ejércitos. Las unidades aéreas representan grandes fuerzas aéreas regionales. Las unidades navales representan desde grandes buques (algunos de cuyos nombres se usan como identificador de la unidad) hasta agrupaciones de cruceros ligeros y destructores. Las fichas situadas en el mapa siempre deben estar a la vista de ambos jugadores.

Todas las unidades navales (excepto portaaviones) y las unidades terrestres tienen dos valores: ataque (izquierda) y defensa (derecha). Las unidades aéreas y los portaaviones tienen tres valores: ataque (izquierda), defensa (centro) y alcance en hexágonos (derecha); este último, en el caso de los aviones, a menudo se divide en dos alcances: uno, normal, y otro, ampliado (a veces entre paréntesis). Todos los cuarteles generales tienen dos valores: radio de acción en hexágonos (izquierda) y eficiencia (derecha). Cualquier otro valor que aparezca es o bien un hexágono de despliegue inicial (un número de cuatro cifras) o un turno de entrada de la unidad (un número de uno o dos dígitos). Las unidades que tienen un triángulo blanco en su anverso inician la partida en su lado de potencia reducida, con su reverso visible, donde se halla también su hexágono de despliegue inicial o turno de entrada. Todos los demás números son designaciones históricas y no suelen tener efecto alguno en el juego.

1.2.5. Las cartas de estrategia

Hay dos mazos de cartas de estrategia: uno, aliado, y otro, japonés. Cada carta contiene cinco elementos de información: el número de carta, el tipo de carta (militar, política, de recursos o de reacción), el valor de operaciones, los valores de inteligencia y un evento. El número de carta solo tiene propósito de referencia y no afecta al juego. Cuando una carta se juega para usar su valor de operaciones se denomina *carta de operaciones* (o CO de ahora en adelante), mientras que si se juega para ejecutar su evento se denomina *carta de evento* (o CE, de ahora en adelante). Cabe remarcar que muchos eventos permiten que el jugador realice una ofensiva, pero jugar un evento para realizar una ofensiva no convierte a esa carta en una CO, sino que sigue siendo una CE. Diversas cartas tienen efectos que duran más de un turno tras haberse jugado y disponen de fichas correspondientes como recordatorio. El título de los eventos solo aparece a efectos históricos.

1.3. Glosario

Alcance aéreo. Las unidades aéreas (basadas en tierra) tienen dos alcances (el normal y el ampliado) indicados en su ficha. El alcance es la distancia en hexágonos que puede desplazarse de una base aérea a otra base aérea, así como la distancia en hexágonos a la que puede hallarse de una batalla en la que participe. Cuando una unidad aérea emplea su alcance ampliado en una batalla, su valor de ataque se reduce a la mitad a efectos de combate. Si el alcance ampliado de una unidad se muestra entre paréntesis, esta no puede usar tal alcance ampliado para participar en una batalla, sino que solo puede unirse a una batalla que se halle dentro de su alcance normal; además, no puede participar en ninguna batalla si usa este alcance para desplazarse durante una ofensiva. En consecuencia, una unidad aérea no puede reaccionar usando su valor entre paréntesis, puesto que todas las unidades en reacción tienen que participar en una batalla para hacer un desplazamiento de reacción. *Nota. El alcance normal es el radio de acción operativo de los cazas incluidos en la unidad aérea, mientras que el ampliado representa únicamente los bombarderos bimotor viajando solos. Solo los Aliados disponían de bombarderos cuatrimotor y estos están representados mediante las unidades aéreas de bombarderos de largo alcance, con un único valor de radio de acción. Las unidades aéreas con valor entre paréntesis representan unidades formadas solo por interceptores tácticos de corto alcance y cazabombarderos.*

Alcance de portaaviones. Las unidades navales que son portaaviones también disponen de un alcance aéreo, que funciona del mismo modo que el de las unidades aéreas. Para participar en una batalla, se trata de la máxima distancia, en hexágonos, a la que puede hallarse el portaaviones.

Nota. Los japoneses tienen también una pequeña ventaja al repartir impactos en el combate aeronaval, gracias al mayor alcance de sus portaaviones.

Aliados. Este término se refiere a cualquier unidad controlada por el jugador aliado y engloba a unidades británicas, australianas, neozelandesas, indias, neerlandesas, chinas y estadounidenses.

Armada estadounidense. Las unidades de la armada estadounidense tienen fondo azul y texto negro. La armada estadounidense está formada por todas las unidades navales estadounidenses, las unidades aéreas de marines (VMF211 pertenece a la infantería de marina), la brigada SF y las divisiones y brigadas de marines. Las unidades navales son de un tamaño algo más grande y muestran la silueta de un navío.

Armada japonesa. Las unidades de la armada japonesa tienen fondo blanco y texto rojo. La armada japonesa está formada por todas las unidades navales japonesas, todas las flotillas aéreas (n.º identificador 21 o superior y el dibujo de un bimotor) y las unidades terrestres SN y SS; estas cinco unidades terrestres de tamaño brigada (X), incluyendo la brigada SS, se consideran unidades de la armada japonesa a efectos de las reglas.

Base aérea elegible para suministros. Un cuartel general propio (en situación de suministro o no) que pueda trazar un camino válido de suministros (6.2.1) de cualquier longitud hasta una base aérea bajo control propio convierte a esa ubicación en elegible para suministros. La elegibilidad para suministros de las bases aéreas no tiene en cuenta las consideraciones del alcance logístico terrestre, pero sí la limitación de un solo puerto elegible para suministros.

Bombardero de largo alcance (BLA). Solo el jugador aliado dispone de unidades BLA, que son todas las unidades aéreas con un alcance igual a 6 o superior. Las unidades BLA tienen usos diversos en el juego, que se explican en los apartados correspondientes de las reglas. Téngase en cuenta que aunque los BLA tienen el mismo n.º identificador histórico que la unidad aérea normal correspondiente, se consideran una unidad independiente a todos los efectos, excepto cuando se indique específicamente. Dos unidades BLA, el XX BC y el XXI BC, no disponen de unidad aérea normal; se trata de B29 que pueden efectuar bombardeo estratégico. Siempre que las reglas hablen de B29, se estarán refiriendo a estas dos unidades.

Carta de estrategia. El motor del juego son las cartas de estrategia. Una carta de estrategia se puede jugar como carta de operaciones (CO) para emplear el valor numérico que aparece en la esquina superior izquierda de la carta (1, 2 o 3) o como carta de evento (CE) para usar los efectos descritos en el texto. Si el texto de una carta entra en contradicción con las reglas, la carta tiene siempre preferencia. Cada jugador dispone de su propio mazo de cartas de estrategia (japonés o aliado); el jugador japonés es el único que puede usar las cartas de estrategia del mazo japonés y, el jugador aliado, el único que puede usar las del mazo aliado.

Cartas eliminadas. Se trata de las cartas que, una vez jugadas, ya no vuelven a entrar en juego durante el resto de la partida.

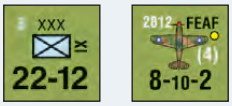
China ocupada. Todos los hexágonos costeros de China están bajo control japonés, excepto Hong Kong, que empieza el escenario de campaña bajo control aliado y debe indicarse como tal mediante una ficha de control aliado.

Commonwealth. Con este término nos referimos al subconjunto de unidades aliadas que no son ni estadounidenses ni neerlandesas ni chinas. Las unidades de la Commonwealth muestran todas un mismo fondo de color bronce, pero se diferencian mediante un color secundario en la ficha. Las nacionalidades de la Commonwealth que aparecen en el juego son: británica (símbolo rojo de la unidad o franja roja en el caso de unidades aéreas y navales), australiana (símbolo o franja amarillo), neozelandesa (símbolo lila) e india (símbolo marrón). Siempre que las reglas hagan referencia a unidades de la Commonwealth, se refieren a todas ellas; si especifican una nacionalidad concreta, como «unidades indias», por ejemplo, se refieren únicamente a las unidades de esa nacionalidad, no a las demás unidades de la Commonwealth.

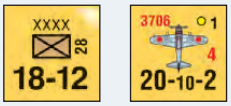
Control. Todos los hexágonos empiezan la partida bien bajo control aliado, bien bajo control japonés. Todos los hexágonos situados dentro de la frontera del Imperio japonés, todos los hexágonos de Corea y todos los hexágonos costeros de China (excepto Hong Kong) empiezan el escenario de campaña bajo control japonés; todo el resto de hexágonos, bajo control aliado. El control de un hexágono solo puede cambiar mediante acciones de unidades terrestres; las unidades aéreas y navales nunca pueden cambiar el estado de control por sí solas. Un hexágono es controlado por el bando que haya sido el último en atravesar o ocupar en exclusiva ese hexágono; aún así, si una unidad terrestre entra en un hexágono vacío mediante un asalto anfibio (no mediante desplazamiento terrestre), ese hexágono solo cambia de control al finalizar eventuales batallas. Podéis indicar que un hexágono ha cambiado de control japonés a aliado o viceversa mediante los indicadores de control japoneses, estadounidenses y británicos (también hay dos fichas con la bandera soviética para la carta de evento especial «La URSS invade Manchuria»). El uso de estos indicadores queda a discreción de los jugadores, para que puedan recordar como consideren oportuno quién controla determinados hexágonos; igualmente, a efectos del juego no hay diferencia alguna entre los indicadores de control estadounidenses y los británicos.

Distancia. Medida siempre en hexágonos, al determinarla se incluye siempre el hexágono final pero no el inicial. El alcance y el radio de acción se miden siempre como una distancia entre hexágonos.

Ejército estadounidense. Las unidades del ejército estadounidense tienen fondo verde y texto negro. El ejército estadounidense está formado por todas las unidades de tierra estadounidenses de tamaño de cuerpo (XXX), la brigada P y la 11.ª división aerotransportada, más todas las unidades de la fuerza aérea estadounidense.



Ejército japonés. Las unidades del ejército japonés tienen fondo amarillo y texto negro. El ejército japonés está formado por todas las unidades de tierra japonesas de tamaño de ejército (XXXX) y todas las divisiones aéreas japonesas (n.º identificador inferior a 20 y el dibujo de un avión monomotor, incluyendo la unidad aérea de Tainan [T]). Las brigadas SN y SS (de tamaño X) no son unidades del ejército japonés, sino unidades terrestres de la armada.



Imperio japonés. Los límites del Imperio japonés están indicados en el mapa y todos los hexágonos de su interior están bajo control japonés (excepto Hong Kong), a no ser que el escenario concreto indique que determinadas ubicaciones están inicialmente bajo control aliado (v. «control»).

Isla. Cualesquiera hexágonos que contengan alguna extensión de tierra y que no formen parte del continente asiático (que incluye la India, China, etc.) ni de Australia se consideran islas, incluyendo los que se consideran atolones. Si la extensión de tierra de una isla es transitable solo en un hexágono (como Samar/Leyte), se trata de un tipo especial de isla, denominado *isla monohexagonal* (IMH). Los atolones son IMH.

Lado de hexágono impracticable por mar (LHIM). Lado de hexágono en que la extensión de mar del hexágono al cual es adyacente está indicada como impracticable en el mapa. A través de este lado de hexágono no se puede efectuar ningún desplazamiento naval (incluidos los asaltos anfibios) ni trazar suministros.

Lado de hexágono impracticable por tierra (LHIT). Lado de hexágono en que la extensión de tierra del hexágono al cual es adyacente está indicada como impracticable en el mapa. A través de este lado de hexágono no se puede efectuar ningún desplazamiento terrestre ni trazar suministros.

Ofensiva. Juego de una carta de estrategia como carta de evento (CE) o como carta de operaciones (CO) para activar unidades y así ejecutar operaciones en el mapa.

Pila de descarte. Conjunto de las cartas que se han jugado pero que podrán entrar en juego nuevamente cuando una carta obligue a barajar.

Portaaviones. Todas las unidades navales de tipo CV, CVL y CVE se conocen colectivamente como *portaaviones*. Cuando las reglas hacen referencia a *portaaviones,* se refieren a los tres tipos; si se necesita establecer alguna distinción entre ellos, se citan mediante su código (v. 1.4.1).

Puerto elegible para suministros. Un cuartel general propio (en situación de suministro o no) que pueda trazar un camino válido de suministros (6.2.1) marítimo de cualquier longitud hasta un puerto bajo control propio convierte a ese puerto en elegible para suministros.

Redondeo. Siempre que los jugadores tengan que redondear algún valor no entero, se redondea al alza, nunca a la baja (de modo que tanto 5,25 com 5,75 se redondean a 6).

Ubicación con nombre. Ciudades (con o sin defensa intrínseca), hexágonos de recursos y hexágonos con puertos o bases aéreas.

Unidades chinas. Se trata de las tres unidades terrestres chinas.

Unidades con capacidad de asalto anfibio (CAA). Solo algunas unidades terrestres pueden efectuar asaltos anfibios. Todas las unidades terrestres japonesas, del ejército de EE. UU., de marines (infantería de marina) de EE. UU. y británicas, australianas y neozelandesas de la Commonwealth tienen capacidad de asalto anfibio, mientras que las neerlandesas, indias y chinas no la tienen.

Unidades preguerra. La mayoría de unidades que empiezan la partida en el mapa (las que muestran un hexágono de despliegue inicial en su ficha) y algunas otras que se indican mediante un punto en las fichas. Las unidades preguerra no pueden recibir reemplazos.

Nota. Las unidades preguerra se enmarcan en dos categorías: soldados profesionales y policía colonial entrenada para seguridad interna.

Zona de influencia aérea (ZIA). Véase tb. regla 6.4. Todos los portaaviones y unidades aéreas en situación de suministro proyectan una ZIA de dos hexágonos, que solo puede ser neutralizada mediante la presencia de un portaaviones o unidad aérea (que no sea BLA) enemiga en situación de suministro que proyecte su ZIA en el mismo hexágono. Una ZIA no neutralizada afecta a diversos aspectos del juego, como bloquear el radio de acción de los cuarteles generales para la activación de unidades y las líneas de comunicación para determinar los suministros. Además, una ZIA, neutralizada o no, también afecta a las tiradas para reacciones especiales (7.2.7) y para inteligencia. Algunos eventos cancelan temporalmente las zonas de influencia.

Nota. La ZIA es un concepto muy importante del juego, ya que estaréis continuamente valorando vuestra posición en términos de las zonas de influencia aéreas.

1.4. Lista de abreviaturas y siglas

AE: acuerdo estratégico

AUS: Australia

BLA: bombardero de largo alcance

BC: mando de bombardeo

CAA: capacidad de asalto anfibio

CBI: China, Birmania e India

CO: carta de operaciones

CE: carta de evento

CyS: bajo control propio y en suministro

EE. UU.: Estados Unidos (abreviado US, por brevedad)

FA: fuerza aérea

FC: ferrocarril

FE: fuerzas especiales

GeE: guerra en Europa

hex: hexágono

HQ: cuartel general

ICE: valor de inteligencia en carta de evento

ICO: valor de inteligencia en carta de operaciones

IMH: isla monohexagonal

JOF: jugador en ofensiva

JRE: jugador en reacción

LHIM: lado de hexágono impracticable por mar

LHIT: lado de hexágono impracticable por tierra

m.t.d.: modificador a la tirada de dado

PEA: punto de embarque anfibio

PB: Países Bajos

RIA: rivalidad interarmas

UA: unidad aérea

ZIA: zona de influencia aérea

1.4.1. Códigos de clasificación de casco (tipos de buque)

APD: transporte rápido

BB: acorazado

BC: crucero de batalla

CA: crucero pesado

CL: crucero ligero

CV: portaaviones

CVE: portaaviones de escolta

CVL: portaaviones ligero

DD: destructor

1.4.2. Siglas de los cuarteles generales

ABDA: cuartel general del comando conjunto estadounidense, británico, neerlandés y australiano

ANZAC: cuartel general aeronaval estadounidense, australiano y neozelandés para los accesos nororientales a Australia

CENPAC: cuartel general del Pacífico central

SEAC: cuartel general de Asia sudoriental

SOPAC: cuartel general del Pacífico sur

SWPA: cuartel general del Pacífico sudoccidental

2. Preparación de la partida

El imperio del Sol dispone de diversos escenarios, en función de la duración de la partida que quieran los jugadores; en consecuencia, la preparación difiere según cuál sea la situación inicial de cada escenario. Las fichas están concebidas para el escenario de campaña completa, mientras que el resto de escenarios se puede considerar un subconjunto de este. En cualquier escenario, una vez completada la preparación de la partida, las unidades entran en juego de acuerdo a la parte de la campaña completa que represente ese escenario.

Nota. Sugerimos que separéis las fichas de acuerdo a su turno de entrada. Nuestra experiencia previa ha mostrado que es la forma más eficiente de organizarlas.

2.1. Escenarios

El escenario de campaña completa dura doce turnos, siendo el primero de ellos (diciembre de 1941) un turno reducido especial (v. 17.1.1 para obtener más detalles). La partida también puede iniciarse en el turno 2 con una preparación inicial alternativa que empieza con las fichas en sus posiciones de enero de 1942. Además, hay tres escenarios anuales (1942, 1943 y 1944) con preparaciones iniciales diferentes, así como escenarios multianuales que empiezan con la preparación de uno de los escenarios anuales y usan las condiciones de victoria de uno de los escenarios anuales posteriores. En el caso de torneo y partidas de una sola sesión, recomendamos el escenario de 1943 (v. 17.3).

2.2. Preparación de la campaña completa

Todas las unidades que empiezan en el mapa al principio del primer turno de juego (diciembre de 1941) de la campaña completa muestran en la ficha su hexágono de despliegue inicial. Si la parte delantera de la ficha tiene un triángulo blanco en la esquina superior derecha, esa unidad empieza el juego en su lado reducido, donde se halla la información del hexágono de despliegue inicial. Las unidades que muestran un número de turno en lugar de un número de hexágono son unidades de refuerzo, programadas para entrar en juego en ese turno concreto (aunque por diversos efectos del juego, puede que su entrada se adelante o se atrase respecto al turno indicado). Si una unidad tiene una estrella en lugar de un número, esa unidad entra en juego mediante algún evento concreto de una carta de estrategia. Ambos bandos tienen varias fichas indicadoras, algunas de las cuales se colocan sobre los marcadores que hay en el mapa y otras se usan para indicar cambios de control o la ocurrencia de determinados eventos durante el juego.

2.3. Otros escenarios

Cada escenario dispone de su preparación inicial para todas las unidades participantes en el apartado 17 de estas reglas. Si una unidad empieza en su lado reducido se indica específicamente; en caso contrario, empieza en su lado normal. El turno de entrada de las unidades que deben entrar tras el inicio del escenario es siempre el mismo que en la campaña completa. Por ejemplo, el escenario de 1943 se inicia en el turno 5; los refuerzos para ambos bandos de los turnos 6 y 7 son los indicados en las propias fichas y los mismos que para los turnos 6 y 7 de la campaña completa.

Nota. La información presente en las fichas está concebida basándose en la campaña completa. Al jugar otros escenarios, estáis entrando en la guerra en un momento particular y proseguís con el desarrollo histórico a partir de ese momento, tal como indica el escenario.

3. Idea general del juego

Al inicio de cada turno, cada jugador hace entrar refuerzos en el mapa y completa sus unidades reducidas con reemplazos. A continuación, el jugador aliado efectúa tareas de guerra estratégica, lo que incluye guerra submarina y bombardeo estratégico. Los éxitos en la guerra estratégica reducen el número de cartas que recibe el jugador japonés. Por otro lado, la rendición de aliados de Estados Unidos durante un turno previo reduce el número de cartas que recibe el jugador aliado. Según todo lo anterior, los jugadores reciben una cantidad variable de cartas.

El núcleo del juego es la fase de ofensivas, durante la cual ambos jugadores se alternan jugando una carta de estrategia cada vez, con la cual efectúan una ofensiva o aplican un evento. Cuando los jugadores se quedan sin cartas en la mano, el turno pasa a la fase política, durante la cual los jugadores determinan el estado de cada nación representada en el juego, para ver si alguna de ellas se rinde. El turno finaliza con la determinación del estado de suministro de todas las unidades del tablero y con eventuales efectos de desgaste. A continuación se inicia un nuevo turno, salvo que se haya llegado al último turno de la partida, en cuyo caso se determina la victoria.

Nota. Si es la primera vez que leéis estas reglas, recomendamos que separéis las fichas en un conjunto con hexágonos de despliegue inicial y otro con turno de entrada. Tomad las fichas con hexágonos de despliegue inicial y colocadlas en el mapa. A continuación, remitíos al ejemplo detallado (v. apartado 19); seguidlo y desplazad las fichas tal como se explica. Creemos que es la mejor manera de introducirse al sistema de juego.

4. Secuencia de juego

La secuencia que presentamos a continuación muestra todas las fases y segmentos de un turno de juego y se repite en cada uno de ellos hasta finalizar la partida.

4.1. Fase estratégica

4.1.1. Segmento de refuerzos

Ambos jugadores reciben sus refuerzos y los colocan según lo especificado en 10.1.

El jugador aliado coloca sus refuerzos en primer lugar y recibe los refuerzos retrasados del turno anterior, a causa de los efectos de la guerra en Europa (v. 15); a continuación, o bien recibe los refuerzos del turno actual (en caso de no haber retraso) o bien los coloca en el recuadro de refuerzos retrasados a causa de la guerra en Europa o del efecto de algún evento. Si la guerra en Europa se halla en el nivel 1 o superior, el jugador aliado lanza el dado para determinados tipos de unidades, que pueden resultar enviadas a Europa.

El jugador japonés coloca sus refuerzos en segundo lugar. Estos refuerzos nunca se retrasan ni se envían a otros teatros bélicos.

4.1.2. Segmento de reemplazos

Ambos jugadores pueden recibir reemplazos, siendo el jugador aliado quien los recibe en primer lugar. Los reemplazos se usan para girar unidades reducidas en situación de suministro a su lado normal, o bien para recuperar unidades eliminadas en combate o por otras causas (v. «11. Reemplazos»).

4.1.3. Segmento de guerra estratégica

El jugador aliado lleva a cabo las acciones de guerra submarina y de bombardeo estratégico (v. «12. Guerra estratégica»). Los efectos de la guerra estratégica pueden reducir el número de cartas que recibe el jugador japonés en el turno actual.

4.1.4. Segmento de reparto de cartas

El jugador japonés recibe entre 4 y 7 cartas de su mazo, en función del resultado obtenido por el aliado en la guerra estratégica. El jugador aliado, por su parte, recibe entre 4 y 7 cartas de su mazo, en función del turno de juego y de si ciertas naciones aliadas se han rendido. Tened en cuenta que cada escenario puede tener un procedimiento diferente para el reparto de cartas durante el primer turno.

4.2. Fase de ofensivas

4.2.1. Segmento de iniciativa

El jugador que tenga menos cartas de estrategia en la mano puede jugar su carta de ofensiva futura como ofensiva CE (únicamente) para ser el primero en jugar; si no lo hace, el jugador con más cartas de estrategia juega en primer lugar (y puede jugar cualquier carta). En el caso en que ambos jugadores tengan el mismo número de cartas, el japonés juega en primer lugar en todos los turnos de 1941 y 1942, mientras que el aliado juega en primer lugar en los demás turnos; en este caso, el oponente NO puede usar eventuales cartas de ofensiva futura para jugar en primer lugar (véase 7.2.9).

4.2.2. Segmento de ofensivas

Los jugadores se van alternando para jugar una carta de estrategia, ya sea como carta de operaciones (CO) o como carta de evento (CE), y así llevar a cabo ofensivas (desplazar unidades en el mapa y resolver eventuales combates) u otras acciones mediante eventos. El jugador que esté jugando una carta de estrategia recibe el nombre de *jugador en ofensiva* (JOF). El JOF actual debe o bien jugar una carta de estrategia como CO o como CE, o bien pasar (si dispone de tal posibilidad), o bien designar una carta como carta de ofensiva futura o bien descartar una carta. Si no le quedan cartas de estrategia, simplemente el juego pasa a su oponente.

Si el JOF juega una CO o CE con valor logístico, llevará a cabo una ofensiva durante la cual puede activar unidades para que se desplacen y ataquen a unidades enemigas. El otro jugador se denomina *jugador en reacción* (JRE) y podrá jugar cartas de reacción y, eventualmente, activar y desplazar sus unidades como respuesta a la ofensiva. En el apartado «7. Ofensivas», se describe detalladamente el procedimiento de las ofensivas.

Si el JOF juega una CE no militar, aplica el efecto del evento.

Una vez completada la jugada, los jugadores intercambian los papeles y el nuevo JOF realiza su jugada. Este segmento finaliza cuando ambos jugadores han jugado todas las cartas que tenían en la mano.

4.3. Fase política

4.3.1. Segmento de rendición

Todos aquellos países que cumplan los criterios de rendición, se rinden de acuerdo con lo especificado en el apartado 13.

4.3.2. Segmento de voluntad política de los EE. UU.

Se ajusta el marcador de voluntad política de los EE. UU. según los criterios del apartado 16.4.

4.4. Fase de desgaste

Todas las unidades terrestres y aéreas determinan su situación de suministro (6.2). Si no están en situación de suministro, deben girarse de su lado normal a su lado reducido o, si ya estaban en su lado reducido, pueden quedar eliminadas. Las unidades navales no están sometidas a los efectos del desgaste.

4.5. Fase de final de turno

Si durante esta fase el indicador de voluntad política de los EE. UU. está en la casilla «0» («Negociaciones»), el jugador japonés gana la partida. Si se han cumplido las condiciones para una victoria automática aliada, el jugador aliado gana la partida. Si es el último turno de la partida, el vencedor se determina según las condiciones de victoria de la campaña o del escenario jugado.

Si no se da ninguna de estas situaciones, avanzad la ficha de turno a la siguiente casilla del marcador de turnos y empezad un nuevo turno. Girad o retirad las fichas según indiquen las reglas (como girar la ficha «China» o retirar la ficha «Tokyo Express», por ejemplo).

5. Las cartas de estrategia

Cada jugador dispone de un mazo propio de cartas de estrategia, del cual él es el único que puede robar cartas y jugarlas, si bien algunas obligan al otro jugador a descartar cartas de su propia mano. En cada turno, cada jugador roba entre 4 y 7 cartas para formar su mano, y las juegan alternadamente durante el segmento de ofensivas de la fase de ofensivas. Cuando un jugador es el JOF, debe o jugar una carta de estrategia o pasar (si dispone de tal posibilidad) o descartar una carta de estrategia. Una vez ambos jugadores han jugado todas las cartas de su mano, finaliza la fase de ofensivas del turno.

Nota. Las cartas de estrategia son la base de mi sistema de juego con motor de cartas, usadas también en mis juegos anteriores We the People y For the People. *Las cartas son el mecanismo mediante el cual se emprenden todos los desplazamientos, batallas y eventos durante el juego.*

Una carta de estrategia se puede jugar como carta de operaciones (CO) o como carta de evento (CE), se puede designar como carta de ofensiva futura o se puede descartar. Cuando se juega como CO, el jugador puede usarla para una de las acciones siguientes:

- realizar una ofensiva de CO (v. apartado 7);
- realizar una ofensiva de CO en China (v. 13.7.2);
- retirar del mapa un cuartel general (v. 6.1.3);
- hacer entrar en juego un cuartel general, procedente del marcador de turnos (v. 6.1.5);
- construir una ruta de transporte estratégico (v. 13.7.7).

Cabe remarcar que muchos eventos permiten realizar ofensivas, que se denominan entonces *ofensivas de CE* (en lugar de *ofensivas de CO*). Ambos tipos de ofensivas siguen los mismos procedimientos, aunque presentan algunas diferencias en las acciones permitidas, tal como se explicará en el apartado 7 de las reglas.

Las cartas jugadas y descartadas se dejan en sendas pilas de descarte separadas (una de cada jugador) para su uso posterior, a no ser que el texto de la carta indique alguna otra cosa. Algunas cartas indican que, si se juegan como evento (CE), deben eliminarse de la partida. Nótese que una carta que se juega como CO se coloca siempre en la pila de descarte, aunque el texto del evento indique que se elimina de la partida.

El número de cartas en la mano de cada jugador es información pública, aunque no la identidad de cada carta. Las cartas de las dos pilas de descarte son información pública que puede ser consultada por ambos jugadores. Los mazos con las cartas aún no robadas son información oculta a ambos jugadores.

5.1. Valor de operaciones

Cada carta muestra un valor de operaciones igual a 1, 2 o 3. Si la carta se juega para realizar una ofensiva de CO, este valor de operaciones afecta a la distancia máxima permitida de desplazamiento de las unidades (v. apartado 8) y al número de unidades que se puede activar (v. 6.3). Si la carta se juega como un evento que permite una ofensiva de CE, el valor de operaciones también afecta a la distancia permitida de desplazamiento de las unidades, pero no al número de unidades que se puede activar.

El valor de operaciones también afecta a la cantidad de unidades que el JRE puede activar como respuesta a una ofensiva (v. 7.2.6) y a la distancia que pueden desplazarse, tanto si la carta se jugó para realizar una ofensiva de CO como para una ofensiva de CE.

5.2. Valores de inteligencia

Todas las cartas de estrategia tienen un valor de inteligencia cuando se juegan como CO (ICO) y, a veces, otro valor cuando se juegan como CE (ICE). Por defecto, todas las ofensivas son un ataque por sorpresa a no ser que el JRE modifique esta situación y la convierta en una intercepción o

una emboscada. El valor de inteligencia de la ofensiva puede modificarse mediante una carta de reacción de inteligencia aplicable o mediante una tirada de inteligencia (v. 7.2.5). El JRE emplea el valor de inteligencia de una carta como valor base para la tirada de inteligencia. Si la carta especifica valores ICO e ICE, se usa el valor ICO si la carta se ha jugado para una ofensiva de CO y el valor ICE si se ha jugado para una ofensiva de CE.

5.3. Eventos

Toda carta de estrategia contiene un evento. Cuando un jugador usa una carta de estrategia como carta de evento (CE), debe seguir estrictamente el texto del evento. Si el texto del evento entra en contradicción con algún aspecto de estas reglas, la carta tiene preferencia.

Hay cuatro clases de eventos: militares, de reacción, de recursos y políticos.

5.3.1. Eventos militares

Los eventos militares, también denominados ofensivas de CE, permiten que el jugador efectúe una ofensiva con batallas en varios hexágonos, a diferencia de las ofensivas de CO, en las que solo se permiten batallas en un único hexágono. Todos los eventos militares tienen un valor logístico. El número de unidades que se pueden activar en un evento militar se basa en el valor logístico del evento, no en su valor de operaciones. Las cartas de eventos militares suelen tener especificados diversos textos de activación, inteligencia y precondiciones. Si un jugador no puede cumplir con todas las condiciones de un evento (excepto las bonificaciones), la carta puede jugarse solamente como una ofensiva de CO o descartarse, pero no como CE.

Los eventos militares siempre pueden jugarse, obviamente, como CO para iniciar una ofensiva de CO, en lugar de como evento para iniciar una ofensiva de CE. En tal caso, se aplican las reglas para ofensivas de CO y se ignora todo el texto de la carta.

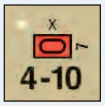
A. Instrucciones de activación

Muchos eventos militares tienen restricciones a la ofensiva, acerca de qué cuarteles generales se pueden usar para que el evento pueda jugarse como tal.

B. Situación de inteligencia

Si como «Inteligencia» se establece «Ataque sorpresa», el JRE no puede efectuar ninguna tirada de dado para modificar la situación de inteligencia (úsese el valor de CO para reacciones especiales; v. 7.2.7), pero sí puede jugar una eventual carta de reacción para modificarla.

C. Unidades de refuerzo



Algunos eventos militares implican la llegada de una unidad especial (p. ej., «Ofensiva de Slim en Birmania» hace entrar en juego la 7.ª brigada acorazada británica). En tal caso, colocad la nueva unidad de acuerdo a lo que indique el texto de la carta.

D. Condiciones especiales

Muchos eventos militares establecen ciertas condiciones para el JOF, que afectan a toda la ofensiva, pero no a otros aspectos (a no ser que así lo especifique). Si una parte del evento es obligatoria para el mismo, la carta así lo indicará, con palabras como solamente o solo (p. ej., «Solo HQ SOPAC»). En caso contrario, debe seguirse el texto de la carta lo más fielmente posible para obtener todas las ventajas del evento. Nótese que una situación concreta junto con una indicación en la carta de «sin efecto adicional» sigue permitiendo jugar la carta si se da alguna de las situaciones.

EJEMPLO. La carta aliada n.º 33 dice «Voltea la ficha RIA(US) a su lado AE. Sin efecto adicional si ya había AE.». En este ejemplo, pueden seguirse las instrucciones de la carta, puesto que la referencia a la rivalidad interarmas se cumple en cualquier caso (rivalidad interarmas o acuerdo estratégico). Otro ejemplo es la carta japonesa n.º 34, una carta de reacción que dice «Sin efecto adicional si ya había RIA. Roba una carta de estrategia.»; esta carta puede jugarse para robar una carta independientemente de la situación de la rivalidad interarmas estadounidense.

5.3.2. Eventos de reacción

Cuando un jugador es el JRE, las únicas cartas que puede jugar son las que en su barra de título pone explícitamente «Reacción», y solamente el JRE puede jugarlas como CE (cualquier jugador, cuando es el JOF, podría jugarla como CO). Un evento de reacción se puede jugar como respuesta a una ofensiva después de que el JOF haya completado todos sus desplazamientos y siempre que se hayan declarado uno o más hexágonos de batalla o el texto de la carta indique que esta puede jugarse de otro modo. Un JRE está limitado a un máximo de tres eventos de reacción como respuesta a una ofensiva (no por batalla en esa ofensiva).

Hay cinco categorías de eventos de reacción: inteligencia, ataque (submarino, kamikaze y bombardeo de rebote), contraofensiva, meteorología y personaje.

A. Inteligencia

Las cartas de reacción de inteligencia se pueden usar para modificar la situación de inteligencia, según 7.2.5. Un jugador puede jugar más de un evento de reacción de inteligencia durante una ofensiva. Si como resultado son posibles tanto la situación de intercepción como de emboscada, la situación es siempre emboscada.

B. Ataque

Las cartas de reacción de ataque indican la posibilidad de un cierto daño adicional para el JOF, a causa de un ataque submarino, de kamikazes o de bombardeo de rebote. Seguid las instrucciones de la carta en cada caso. Durante una ofensiva se puede jugar más de un evento de reacción de ataque.

C. Contraofensiva

Hay diversos tipos de eventos de reacción que permiten que el JRE active más unidades de las que podría activar habitualmente, así como modificar la situación de inteligencia, igual que las cartas de reacción de inteligencia. Las cartas de contraofensiva tienen un valor logístico, que el JRE debe usar para determinar el número de unidades que puede activar, si bien continúa usando el valor de operaciones de la CO del JOF para determinar la distancia máxima de desplazamiento de sus unidades. Durante una ofensiva solo se puede jugar una carta de contraofensiva.

D. Meteorología

Hay varios eventos de reacción que anulan las ofensivas que activan unidades (con o sin hexágonos de batalla declarados) y que se pueden jugar después de que el JOF efectúe sus desplazamientos y antes de una tirada de inteligencia. La cancelación de una ofensiva a causa de la meteorología provoca que el JOF vuelva a colocar sus unidades en las ubicaciones de partida, con lo que finaliza tal ofensiva. Esta cancelación también impide eventuales bonificaciones y la entrada de eventuales refuerzos asociados a la ofensiva. La carta de ofensiva cancelada se considera descartada, no jugada, de modo que se deja en la pila de descarte y no se elimina de la partida aunque su evento así lo indique. El JRE no puede jugar ningún otro

evento junto con una carta de meteorología. Cualquier punto de embarque anfibio (PEA) que el JOF tenía pensado usar para la ofensiva cancelada no se considera usado y, por tanto, sigue disponible para su uso durante el turno actual. Todas las cartas de meteorología se eliminan de la partida si se juegan como evento.

E. Personaje

Unos pocos eventos se centran en el impacto de algunos personajes famosos sobre el curso de la guerra (como Gandhi o Wingate). Seguid las instrucciones de la carta para aplicar estos eventos.

5.3.3. Eventos de recursos

Solo el JOF puede jugar eventos de recursos. Estos eventos dan al jugador nuevas unidades, capacidades o reemplazos. Si un evento de recursos da una unidad de refuerzo, se coloca en el mapa cumpliendo las mismas restricciones que las unidades que llegan durante el segmento de refuerzos. Si el evento establece que los reemplazos deben usarse inmediatamente, el jugador los coloca o asigna como lo haría durante el segmento de reemplazos, siguiendo las mismas restricciones. En ocasiones, el texto de la carta permite elegir entre usar los reemplazos inmediatamente o guardarlos para su uso futuro; si el jugador escoge guardarlos, indicad la cantidad de reemplazos en el marcador general con la ficha adecuada. Si por cualquier razón, el JOF no puede cumplir las condiciones bajo las cuales se reciben las unidades de refuerzo, estas se pierden. De forma similar, si el JOF no puede usar ni guardar todos o parte de los reemplazos disponibles, los no usados se pierden.

5.3.4. Eventos políticos

Los eventos políticos desplazan una ficha indicadora en alguno de los marcadores del juego. Hay cinco tipos de eventos políticos: ofensivas en China, estabilidad de la India, guerra en Europa, voluntad política de los EE. UU. y rivalidad interarmas. Cada uno de estos eventos indica a qué marcador afecta y cómo se desplaza la correspondiente ficha indicadora.

5.3.5. Robar cartas

Muchas cartas establecen que el jugador robe una carta si se juega el evento; si la carta se juega como CO, nunca se roba ninguna carta. En caso de robar una carta, la carta recién robada no se puede usar durante la ofensiva actual. Como resultado de las instrucciones de una carta jugada como CE durante cualquier ofensiva, un jugador nunca puede robar más de tres cartas; en el caso de llegar a robar tres cartas, cualquier evento adicional que se juegue durante la ofensiva en curso ignorará las eventuales instrucciones de robar cartas.

Nota. Sugerimos que los jugadores empleen las fichas «Cartas robadas (máx. 3)» en el marcador general como recordatorio de las cartas robadas durante la ofensiva.

5.3.6. Eliminar cartas

Una buena cantidad de eventos especifican que deben eliminarse de la partida. Una carta usada como evento y que contenga esta instrucción se elimina de la partida tras su primer uso y ya no pueden emplearse más durante el resto de la partida. Si la carta se juega como CO o se descarta, no se elimina de la partida.

5.3.7. Cartas de eventos especiales

Dos cartas, «Dimisión de Tojo» y «La URSS invade Manchuria», son cartas de eventos especiales que deben jugarse obligatoriamente, como CO o como CE, durante la fase de ofensivas del turno en que han sido robadas; en consecuencia, no se pueden jugar como ofensiva futura ni se pueden descartar voluntariamente. Si un jugador roba una carta de evento especial en un turno anterior a aquel en que se puede jugar como evento (en el caso de «Dimisión de Tojo») o cuyas condiciones para jugarla como evento no se cumplen (en el caso de «La URSS invade Manchuria»), esa carta se puede jugar como CO y provoca que se vuelva a barajar el mazo al final del turno actual, incluyendo todas las cartas de la pila de descarte (pero no las que se han eliminado de la partida).

Si se descarta una carta de evento especial a causa de los efectos de otro evento y se cumplen las condiciones para el evento especial, este ocurre igualmente en el momento de ser descartado. Si, en cambio, tales condiciones no se cumplen, se volverá a barajar el mazo al final del turno, como si la carta se hubiera jugado como CO.

6. Zonas de influencia, suministros, activaciones y control

El suministro y la activación son conceptos clave para las unidades en *El imperio del Sol*. Para desplazarse o atacar durante una ofensiva o como reacción a una ofensiva, toda unidad debe ser activada por algún cuartel general. Las unidades inactivas defienden de modo normal en una batalla, pero no pueden desplazarse ni iniciar ataques durante una ofensiva. Una condición previa para la activación (a no ser que una CE indique otra cosa) es que la unidad esté en ese momento en situación de suministro. La falta de suministro, además de impedir la activación, puede provocar desgaste (v. 6.2.4), impide que las unidades reciban reemplazos (v. 11) e impide que las unidades aéreas y los portaaviones ejerzan su ZIA (v. 6.4). Aun así, las unidades sin suministro conservan su fuerza de combate. La situación de suministro se evalúa de forma continua, de modo que las unidades pueden quedar sin suministro y recuperarlo a medida que otras unidades se desplazan y afectan a las líneas de suministro. Sin embargo, una vez que una unidad ha sido activada para una ofensiva, permanece en suministro hasta el fin de la ofensiva, incluso aunque se desplace a una ubicación en que no lo esté.

Tanto la activación como el suministro se trazan desde un cuartel general, aunque puede ser desde cuarteles generales diferentes. Los criterios para trazar activación y suministros son algo diferentes, puesto que para los suministros son más restrictivos (v. 6.2 y 6.3), siendo el radio de acción del cuartel general la distancia máxima a la cual se puede trazar el suministro. Además de estos dos aspectos (activación y suministros), la inteligencia y la reacción utilizan como criterio la distancia directa en hexágonos desde un cuartel general, sin tener en cuenta eventuales hexágonos impasables o zonas de influencia aérea.

La ZIA tiene un impacto fundamental a la hora de trazar distancias de activación y de suministros. Asimismo, afecta a las posibilidades de reacción y de desplazamiento anfibio de unidades terrestres.

6.1. Cuarteles generales

Los cuarteles generales (HQ) representan la infraestructura de mando. Cada bando empieza la partida con un cierto número de cuarteles generales en juego y puede recibir otros como refuerzo o mediante eventos de algunas cartas. La mayoría de cuarteles generales no se pueden eliminar permanentemente, ya que representan una infraestructura ubicua. Los HQ no se desplazan como tales, sino que pueden reubicarse voluntariamente (al jugar una CO) o involuntariamente a causa de acciones del oponente. Algunos HQ aliados no pueden volver a entrar en juego si resultan voluntaria o involuntariamente eliminados (lo que se indica mediante un punto en su ficha;

se trata de los HQ aliados ABDA y Malasia). Los HQ tienen dos valores: radio de acción de mando y eficiencia.

6.1.1. Capacidades de los cuarteles generales

Radio de acción. El radio de acción de un cuartel general se usa para determinar la distancia a la que puede aportar suministros a las unidades, para trazar la activación en desplazamientos de ofensivas y reacciones y para determinar dónde se pueden colocar refuerzos y reemplazos. También se usa para determinar si el HQ puede reaccionar como respuesta a una ofensiva y si unidades que no están en situación de suministro pueden mantenerse por sí mismas en el mapa.

Eficiencia. La eficiencia de un cuartel general se usa junto con un valor de operaciones o un valor logístico para determinar el número de unidades que ese HQ puede activar en una ofensiva o una reacción. La eficiencia de un HQ puede resultar modificada en tres situaciones: *a)* un HQ estadounidense o conjunto que no pueda trazar una línea de suministros de la forma habitual hasta la fuente inicial de suministros del borde oriental del mapa tiene un modificador de –1 a su eficiencia, hasta un mínimo igual a 0; *b)* un HQ japonés que se use para activar unidades en Birmania, Ceilán o el Norte de la India cuando aún no se ha construido el puente sobre el río Kwai ni Japón controla Rangún tiene un modificador de –1 a su eficiencia (v. 13.7.9); *c)* en determinadas circunstancias, el evento del puente sobre el río Kwai puede añadir un +1 a la eficiencia de un HQ japonés (v. 13.7.9).

Apilamiento. Los cuarteles generales no cuentan a efectos de límites de apilamiento, pero nunca puede haber más de un HQ (de cualquier bando) en un mismo hexágono. Los HQ siempre deben estar situados en puertos.

6.1.2. Restricciones según nacionalidad

Todos los cuarteles generales tienen ciertas restricciones acerca de qué unidades pueden activar y suministrar. Los HQ japoneses pueden activar cualesquiera unidades japonesas. Los HQ aliados pueden ser de tres tipos: de los EE. UU., de la Commonwealth y conjuntos. La siguiente tabla de mando de HQ aliados indica qué unidades puede activar y suministrar cada tipo de HQ:

Tabla de mando de HQ aliados

Nacionalidad HQ	Unidades EE. UU.	Unidades Commonwealth	Unidades chinas	Unidades neerlandesas
EE. UU.	Sí	No	Sí	No
Commonwealth	Solo uds. aéreas	Sí	Sí	No
Conjunto	Sí	Sí	Sí	Sí

6.1.3. Retirada del mapa y reubicación voluntaria de HQ

Los cuarteles generales no se pueden desplazar como tales, pero se pueden retirar del mapa voluntariamente jugando una carta CO. Nada puede impedir esta retirada del mapa y el HQ no tiene por qué estar en situación de suministro. Al retirar un HQ del mapa, se coloca en el marcador de turnos y vuelve a entrar en juego durante el segmento de refuerzos del siguiente turno, como refuerzo normal, no pudiéndose retrasar.

6.1.4. Reubicación involuntaria de HQ

Si un HQ, al final de una ofensiva o tras una rendición nacional, se halla en un hexágono controlado por el adversario, queda eliminado. Si el HQ no tiene ningún punto en su ficha, se coloca en el marcador de turnos y vuelve a entrar en juego durante el segmento de refuerzos del siguiente turno, como un refuerzo normal que no se puede retrasar; si el HQ, en cambio, tiene un punto en su ficha (el ABDA o el de Malasia), se elimina permanentemente de la partida.

6.1.5. Retorno temprano de HQ

En general, un cuartel general situado en el marcador de turnos vuelve a entrar en juego durante el segmento de refuerzos del siguiente turno, pero el jugador puede hacerlo entrar antes si juega una CO de cualquier valor. El HQ se coloca en cualquier puerto bajo control propio y en el que el HQ quede en situación de suministro; teniendo en cuenta, además, que si el HQ es japonés debe ubicarse en el archipiélago japonés y, si es aliado, en Australia, Oahu o la India. El retorno del HQ es la única acción que se puede hacer al jugar la CO.

Nota. *Un HQ que vuelve a entrar en juego como refuerzo se puede ubicar en cualquier puerto bajo control propio y en el que el HQ quede en situación de suministro, mientras que un HQ que retorna tempranamente tiene las restricciones geográficas citadas. En consecuencia, para desplazar un HQ a una posición más avanzada, suele ser necesario hacerlo reentrar en juego como refuerzo.*

6.2. Suministros y desgaste

6.2.1. Líneas de suministro

Conceptos generales. Tanto los cuarteles generales como las unidades deben poder trazar líneas válidas de suministro para hallarse en situación de suministro. En el caso de los HQ, se traza una línea de suministros de cualquier longitud desde una fuente inicial de suministros (los bordes del mapa para los Aliados; ciudades bajo control propio en el archipiélago japonés para los japoneses) hasta el puerto en que está ubicado el HQ. Una línea de suministros procedente de una fuente inicial hacia un HQ puede usar varios puertos para llegar a tierra firme, proseguir por tierra y salir por otro puerto sin restricciones terrestres ni de número de puertos empleados.

Las unidades, en cambio, trazan sus líneas de suministro desde un HQ en situación de suministro hasta el hexágono en que se hallan, con la limitación del radio de acción del HQ. Tal como se detalla en los párrafos siguientes, la línea de suministros no puede atravesar determinados lados de hexágono.

Si bien hay ciertas restricciones, en general las unidades pueden trazar suministros:

1. por mar desde el HQ que las suministra hasta el hexágono costero que ocupan;

2. por tierra desde el HQ que las suministra hasta el hexágono que ocupan;

3. a través de una combinación de lados de hexágono de tierra y de mar desde el HQ que las suministra, siempre que la parte marítima se trace exclusivamente a través de un único puerto elegible para suministros que no sea el del propio HQ (que siempre será otro puerto) ni el que, eventualmente, pueda ocupar la unidad.

Además, hay restricciones adicionales para las unidades que trazan por tierra la última parte de su línea de suministros (véase «Alcance logístico terrestre» más adelante).

Puerto elegible para suministros. Un HQ propio, tanto si está en situación de suministro como si no, que pueda trazar por mar una línea válida de suministro (6.2.1) de cualquier longitud hasta un puerto bajo control propio, convierte a ese puerto en elegible para suministros.

A. Unidades

Línea de suministros. Una unidad está en situación de suministro si se puede trazar una ruta de hexágonos desde un HQ que pueda activarla (el cual, a su vez, también esté en situación de suministro) hasta dicha unidad, con una distancia entre ella y el HQ que no supere el radio de acción de este último. La línea de suministros puede atravesar cualquier lado de hexágono, excepto:

a) un lado de hexágono impracticable (véase el mapa);

b) un lado marítimo de un hexágono en ZIA enemiga no neutralizada;

c) un lado terrestre de un hexágono costero sin puerto en el que la línea de suministros haya entrado por un lado marítimo;

d) un lado marítimo de un hexágono costero sin puerto en el que la línea de suministros haya entrado por un lado terrestre;

e) un lado terrestre de cualquier hexágono ocupado exclusivamente por una unidad enemiga terrestre, aérea o HQ;

f) un lado marítimo de un hexágono con puerto bajo control enemigo en el que la línea de suministros haya entrado por un lado terrestre;

g) un lado terrestre de un hexágono con puerto bajo control enemigo en el que la línea de suministros haya entrado por un lado marítimo.

Alcance logístico terrestre. Si el último lado de hexágono atravesado al trazar una línea de suministros es terrestre, el hexágono que contiene la unidad debe estar, además, a un máximo de 4 puntos de movimiento en desplazamiento terrestre de:

a) el HQ que le da suministro, o
b) Kunming, si es una fuente de suministro activa (13.7.5), o
c) un puerto elegible para suministro.

Solo a efectos de esta comprobación, un lado de hexágono con una ruta de transporte estratégico (v. 8.4.4) cuesta 0,5 puntos de movimiento si ambos hexágonos están vacíos o están ocupados por unidades propias (con presencia o no de unidades enemigas). Si un hexágono contiene una ficha «Sin ruta», se considera que en dicho hexágono no existe ninguna ruta de transporte con ninguno de los hexágonos adyacentes (v. 13.7.7).

Limitaciones portuarias. Una línea de suministros no puede incluir más de un puerto elegible para suministros en que la línea pase de mar a tierra o viceversa, sin contar: *a)* el puerto en que se halla el HQ, ni *b)* el puerto que pueda, eventualmente, ocupar la unidad.

Nota. Téngase en cuenta que la línea de suministros puede atravesar mucha más tierra firme que la limitación de 4 puntos de movimiento y no tiene por qué pasar por el puerto elegible para suministros; basta con que haya un puerto válido en el radio de acción. Además, nótese que si el último lado de hexágono atravesado era marítimo, la limitación de alcance logístico terrestre no se aplica en absoluto, lo que permite que las unidades en ubicaciones que pueden ser suministradas por mar tengan mayor libertad de operaciones que las unidades ligadas a una red de suministro terrestre.

EJEMPLO (en la columna izquierda). Las unidades japonesas B, C y D trazan línea de suministros por tierra hasta el HQ Sur. Todas están a 13 hexágonos o menos del HQ Sur y a 4 puntos de movimiento o menos de un puerto elegible para suministros. Como la ruta de transporte en Jorhat y Ledo aún no se ha construido (13.7.7), la unidad A queda sin suministro, ya que se halla a 5 puntos de movimiento de Rangún.

EJEMPLO (arriba). Las cinco unidades japonesas A-E trazan línea de suministros. Los hexágonos sombreados indican una ZIA aliada no neutralizada, lo que bloquea las rutas de suministro por mar. La unidad A está sin suministro porque se halla a más de 4 puntos de movimiento de un puerto elegible para suministros; todas las demás unidades están en situación de suministro. Remárquese que la ZIA aliada no bloquea las rutas terrestres de suministros, lo que permite a la unidad C trazar suministros hasta el puerto adyacente. Las unidades D y E se hallan en hexágonos costeros, que pueden trazar suministros por mar hasta el HQ.

Nota. El alcance logístico terrestre obliga a que las unidades operen sin alejarse demasiado de los nudos logísticos que representan los puertos. El terreno difícil de la selva y las montañas de buena parte de las zonas representadas en el juego limitó considerablemente las posibilidades de suministros por tierra. Las líneas terrestres de suministros no se deben concebir literalmente como rutas por las cuales se desplazan los suministros, sino más bien como zonas en las que los cuarteles generales son capaces de ejercer sus capacidades logísticas. A efectos prácticos, las unidades en una situación así recibirían suministros desde el puerto más cercano en el cual pudieran desembarcar tales suministros; es por ello que la limitación de 4 PM se refiere al puerto más cercano y no al cuartel general.

Importante: durante una ofensiva, cualquier unidad activada permanece bajo suministro hasta el final de la ofensiva.

Kunming: en algunos casos, las unidades aliadas puede trazar su línea de suministros directamente de Kunming, en lugar de un cuartel general (v. 13.7.5).

En el caso poco frecuente de que las ZIA japonesa y aliada provoquen mutuamente una situación sin suministro (es decir, en ausencia de ZIA proyectada por la unidad aérea aliada, la unidad aérea japonesa estaría en suministro y, por lo tanto, ejercería su ZIA, pero esta ZIA japonesa cortaría el suministro a la unidad aérea aliada en cuestión), se considera que solamente las unidades aéreas aliadas ejercen una ZIA para la determinación del suministro.

EJEMPLO. Consideremos el caso de la imagen, en que los Aliados tienen la unidad aérea de Malasia en Singapur y los japoneses tienen unidades aéreas en Singora, Miri y Tjilatjap. Todas las unidades aéreas japonesas trazan su suministro desde el HQ Sur ubicado en Saigón, mientras que la unidad aérea de Malasia recibe su suministro del HQ Malasia ubicado en Singapur.

El HQ japonés de Saigón tiene una línea de hexágonos ininterrumpida hasta Japón. La unidad aérea japonesa en Tjilatjap estaría sin suministro si la unidad aérea de Malasia ejerciera su ZIA. El HQ de Malasia tendría una línea de comunicación (lo que permite que la unidad aérea de Malasia esté en suministro) si la zona de influencia de la unidad aérea de Malasia provoca que la unidad aérea japonesa de Tjilatjap esté sin suministro, pero no la tendría si esta unidad ejerce su ZIA.

En consecuencia, las zonas de influencia de la unidad aérea de Malasia y de la unidad aérea de Tjilatjap son mutuamente excluyentes. Siguiendo el procedimiento explicado, si se elimina la ZIA de las unidades aéreas japonesas, el HQ de Malasia tiene una línea de hexágonos que depende de la ZIA de la unidad aérea de Malasia y, con la eliminación de la ZIA japonesa, el HQ de Malasia está en situación de suministro. Así pues, la unidad aérea de Malasia está en suministro y, la de Tjilatjap, no.

Con este mismo ejemplo, pero desplazando la unidad aérea japonesa de Tjilatjap a Batavia, el resultado es diferente. En este caso, cuando todas las unidades aéreas ejercen ZIA, Batavia está en suministro (no depende de si la unidad aérea de Malasia ejerce su ZIA o no), de modo que el HQ de Malasia está sin suministro y la unidad aérea de Malasia pierde su ZIA.

Nota. El mejor método para determinar si las zonas de influencia crean este tipo de situación es el siguiente. Suponiendo que todas las unidades aéreas están bajo el radio de acción de un HQ pertinente, se mira la situación con todas las unidades aéreas en cuestión proyectando sus ZIA. Si cualquiera de ellas depende de que una unidad enemiga no ejerza su ZIA y viceversa, eliminad de la situación la ZIA japonesa culpable. Si entonces la unidad aérea aliada está en suministro, la unidad japonesa está sin suministro; en caso contrario, la situación comentada no es aplicable.

Nota. Como sucede con el monstruo del lago Ness, se dice que muchos lo han visto, pero en realidad nadie tiene ninguna prueba. Dicho de otro modo, esta situación no se ha dado nunca en partidas reales, de modo que cuando decimos «en el caso poco frecuente», en realidad podríamos decir que podéis ignorar esta regla, pero la mantenemos por completitud.

B. Cuarteles generales

Un cuartel general se halla en situación de suministro si puede trazar una línea de suministros de cualquier longitud hasta una fuente inicial de suministros (v. 6.2.2). Los tipos de lados de hexágono que una línea de suministros NO puede atravesar (v. 6.2.1.A) se aplican también a la línea que debe trazarse desde una fuente inicial hasta un HQ; sin embargo, esta línea de suministros puede usar varios puertos para alcanzar tierra firme, proseguir por tierra y salir por otros puertos, sin restricciones terrestres ni de puertos usados.

6.2.2. Fuentes iniciales de suministros

Las rutas a fuentes iniciales de suministros se usan para determinar la situación de suministro de cuarteles generales. Cada hexágono de los bordes oriental, meridional y occidental del mapa es una fuente inicial de suministros para los Aliados. Cada ciudad bajo control japonés del archipiélago japonés es una fuente inicial de suministros para Japón.

6.2.3. Suministros de emergencia

La Joroba

El evento «Puente aéreo a China» (carta aliada n.º 17) establece una línea de suministros entre Kunming y cualquier base aérea del Norte de la India elegible para suministros y bajo control aliado (Jorhat y Dacca). Esta línea de suministros está activa mientras los Aliados controlen alguna de las bases aéreas del Norte de la India elegibles para suministros, y no es necesario trazarla según lo especificado en 6.2.1.

Tokyo Express

Los eventos «Gran Tokyo Express» (carta japonesa n.º 28) y «Tokyo Express» (carta japonesa n.º 44) permiten al jugador japonés poner en juego la ficha «Tokyo Express» para crear una línea de suministros temporal entre cualquier HQ japonés en suministro y cualquier hexágono dentro del radio de acción de ese HQ durante el turno en que se juegan. Las unidades terrestres, aéreas y navales (pero no los HQ) situadas en el hexágono en que se coloca la ficha «Tokyo Express» se hallan en suministro a todos los efectos, incluso para restablecer una ZIA. No hay nada que pueda interrumpir el suministro de uno de estos eventos.

La ficha «Tokyo Express» permanece en el hexágono en que se haya colocado hasta que suceda una de estas tres cosas: *a)* el hexágono pasa a control aliado; *b)* se juega otra carta japonesa que desplaza la ficha «Tokyo Express» a otra ubicación; *c)* finaliza el turno. Nunca puede haber más de una ficha «Tokyo Express» en juego en cualquier momento. La ficha «Tokyo Express» no afecta a los requisitos necesarios para activar unidades.

6.2.4. Desgaste

Durante el segmento de desgaste, los jugadores deben realizar los pasos siguientes en orden y simultáneamente para las unidades aéreas y terrestres de ambos bandos (los HQ y las unidades navales no sufren desgaste):

1) Eliminar todas las unidades terrestres y aéreas reducidas o de un solo paso que cumplan que: estén sin suministro, no estén en un hexágono con suministros de emergencia (v. 6.2.3) y estén fuera del radio de acción de algún HQ propio en suministro o no. Al hacer esta comprobación, las unidades enemigas, las zonas de influencia enemigas y los lados de hexágono impracticables no bloquean la ruta entre el HQ y la unidad.

2) Girar a su lado reducido todas las unidades terrestres y aéreas a plena potencia que estén sin suministro y no en un hexágono con suministros de emergencia (v. 6.2.3.).

El desgaste se calcula y se aplica simultáneamente, de modo que puede suceder que unidades contrarias se provoquen desgaste mutuamente. Téngase también en cuenta que se considera que las unidades de un solo paso (como los regimientos neerlandeses, la infantería de marina estadounidense de Wake o el portaaviones ligero *Hermes*) se hallan ya en su lado reducido.

6.2.5. Línea de comunicación a EE. UU.

Cualquier HQ estadounidense o conjunto en suministro que no pueda trazar una línea válida de suministros hasta el borde oriental del mapa (v. 6.2.1, 6.2.2) reduce en uno su eficiencia (esta puede llegar a ser igual a cero).

6.3. Activación de unidades

Para desplazarse o iniciar un ataque, una unidad debe haber sido activada (son excepciones el desplazamiento naval de emergencia, el desplazamiento aéreo de emergencia, el repliegue terrestre y la retirada). Para que una unidad pueda activarse, debe disponer de una ruta de activación desde el HQ que se usa para la ofensiva o la reacción y, además, debe estar en situación de suministro (que puede provenir incluso de Kunming o de un HQ diferente del usado para la propia activación).

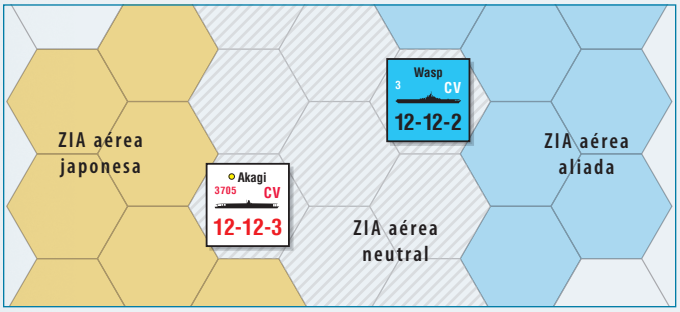
Una ruta de activación se traza desde el HQ que efectúa la activación hasta la unidad, a través de cualquier lado de hexágono excepto los siguientes:

- un lado marítimo de un hexágono en ZIA enemiga no neutralizada;
- un lado terrestre de un hexágono ocupado únicamente por una unidad aérea o terrestre enemiga.

La longitud de la ruta de activación no puede superar el radio de acción del HQ usado para la activación. A diferencia de las líneas de suministro (v. 6.2.1), las rutas de activación se pueden trazar a través de lados de hexágonos impracticables y pueden pasar de tierra a mar y viceversa sin necesidad de puertos controlados. Al activar unidades para una ofensiva, solo se puede usar un único HQ por bando, y el número de unidades que puede activar cada HQ depende de su eficiencia y, además, del valor de operaciones de la carta usada como CO o bien del valor logístico de la carta usada como CE.

6.4. Zona de influencia aérea

Todas las unidades aéreas y portaaviones, en situación de suministro, proyectan una zona de influencia aérea (ZIA) de dos hexágonos de radio. Si en un hexágono en que se proyecta una ZIA, alguna unidad enemiga que no sea bombardero de largo alcance proyecta también una ZIA, ambas ZIA quedan neutralizadas en ese hexágono. Los bombarderos de largo alcance proyectan ZIA como las demás unidades aéreas, pero no pueden neutralizar ZIA enemigas. Al comprobar si una unidad está en suministro, se presupone que existe su ZIA.



EJEMPLO. Se muestran las ZIA japonesa y aliada. Los hexágonos en que ambos bandos proyectan una ZIA se muestran como neutralizados.

Las unidades aéreas y portaaviones sin suministro no proyectan ninguna ZIA y, en consecuencia, tampoco pueden neutralizar ZIA enemigas. El estado de suministro para determinar si una unidad está en suministro se determina cada vez que una ZIA pueda tener un efecto (v. 6.2). Así, las unidades pueden quedar sin suministro y perder su ZIA (o viceversa) durante el desplazamiento de unidades enemigas. Sin embargo, téngase en cuenta que, una vez que una unidad se activa para una ofensiva, permanece en suministro hasta finalizar tal ofensiva, independientemente de los demás factores.

Una ZIA proyectada por una unidad en suministro está en efecto en todo momento mientras la unidad no se desplaza o mientras la unidad efectúa un desplazamiento no estratégico (así, las unidades aéreas y portaaviones en movimiento neutralizan las ZIA enemigas a medida que se desplazan). En cambio, una unidad aérea o portaaviones pierde su ZIA durante el desplazamiento estratégico, para recuperarla tras completar el desplazamiento.

Una ZIA enemiga no neutralizada afecta a diversos aspectos del juego:

- ninguna unidad puede entrar o salir de una ZIA mientras efectúa un desplazamiento estratégico (v. 8.2.3, 8.3.3);
- las unidades terrestres que efectúan un asalto anfibio no pueden entrar ni salir de una ZIA (v. 8.4.4);
- bloquea la ruta de activación procedente de un HQ que entre o salga de una ZIA por un lado de hexágono totalmente marítimo (v. 6.3);
- bloquea una línea de suministros que entre o salga de una ZIA por un lado de hexágono totalmente marítimo (v. 6.3).

Además, una ZIA enemiga tiene dos efectos incluso cuando está neutralizada:

- las unidades en ofensiva que entren, salgan o se desplacen en una ZIA del bando en reacción tienen un +2 en la tirada de inteligencia (v. 7.2.6);
- las unidades en ofensiva que efectúen un desembarco anfibio dentro de una ZIA del bando en reacción permiten una reacción especial (v. 7.2.7).

Una ZIA no afecta a:

- el desplazamiento terrestre de un hexágono terrestre a otro atravesando un lado terrestre de hexágono;
- el desplazamiento aéreo o naval que no sea estratégico (v. 8.2.1, 8.3.1);
- la ruta de activación de un HQ que entre o salga de un hexágono a través de un lado terrestre de hexágono (v. 6.3);
- una línea de suministros que entre o salga de un hexágono a través de un lado terrestre de hexágono (v. 6.2.1);
- el radio de acción de un HQ cuando se usa para mantener a las unidades reducidas durante la fase de desgaste (v. 6.2.4).

6.5. Control de hexágonos

El jugador que tenga una unidad terrestre en un hexágono, o el último que haya hecho pasar una por ahí, controla ese hexágono. Las unidades terrestres que entran en un hexágono no ocupado, mediante desplazamiento terrestre, obtienen inmediatamente su control. Las unidades terrestres que entran en un hexágono mediante asalto anfibio (usando puntos de embarque anfibio, transporte naval orgánico o barcazas) y no resultan eliminadas o son forzadas a retirarse en la batalla obtienen su control justo antes del desplazamiento posbatalla.

EJEMPLO. Durante una ofensiva aliada, Guadalcanal (4423), que está bajo control japonés, se declara como hexágono de batalla. Los Aliados ganan la batalla y eliminan todas las unidades japonesas terrestres de la isla, donde tienen el crucero pesado USS Northampton *y la 1.ª división de marines, mientras que en Espíritu Santo (4825) tienen la unidad aérea 13.ª FA, que no es de largo alcance y ha participado en la batalla. Justo antes del desplazamiento posbatalla, la 1.ª división de marines obtiene el control del hexágono de Guadalcanal, lo que lo convierte en un destino válido para el Northampton y la 13.ª FA durante el desplazamiento posbatalla.*

7. Ofensivas

7.1. Descripción general

Las ofensivas son el corazón del juego. Una ofensiva se inicia cuando el JOF juega una carta de estrategia como CO o como CE con un valor logístico. Las ofensivas permiten al jugador desplazar un cierto número de unidades que estén dentro del radio de acción de un HQ e iniciar batallas en determinados hexágonos al finalizar el desplazamiento.

Nota. Hay ciertas diferencias, que se explican en las reglas, entre una ofensiva iniciada con una CO y una ofensiva iniciada con una CE. Una CO representa una acción localizada llevada a cabo con fuerzas locales; en consecuencia, una ofensiva de CO solo permite declarar un hexágono de batalla. Además, como una ofensiva de CO emplea menos recursos del alto mando, se considera más segura operacionalmente y, por tanto, menos propensa a ser descubierta e interceptada por el enemigo. Una CE, en cambio, representa una ofensiva a gran escala y con una mayor preparación logística, que puede dar lugar a batallas en más de un hexágono; sin embargo, las exigencias de coordinación dificultan la seguridad operacional y, en consecuencia, son ofensivas con mayor riesgo de respuesta enemiga.

7.2. Secuencia de una ofensiva

Cuando se declara una ofensiva, los jugadores deben llevar a cabo los siguientes pasos, uno tras otro:

Paso 1. El JOF activa unidades en suministro dentro del radio de acción de un HQ elegible (v. 7.2.1). En este momento se aplica cualquier posible bonificación a la ofensiva, especificada en la CE y que deba aplicarse antes del desplazamiento (incluyendo refuerzos).

Paso 2. El JOF desplaza las unidades activadas (v. 7.2.2, 7.2.3).

Paso 3. El JOF declara los hexágonos donde se librarán batallas (v. 7.2.4).

Paso 4. El JRE puede cancelar la ofensiva usando un evento de reacción de meteorología. Si la ofensiva queda cancelada, colocad todas las unidades en sus ubicaciones de partida, retirad los eventuales refuerzos y reemplazos que hayan entrado con la CE y dejad la carta usada en la pila de descarte; recuperad los eventuales PEA usados durante la ofensiva. Si la ofensiva ha sido cancelada, finaliza en este punto (v. 7.2.8); en caso contrario, seguid con el siguiente paso.

Paso 5. Aplicad posibles bonificaciones para la ofensiva especificadas en la CE, aplicables antes de la reacción.

Paso 6. Si es posible una reacción especial, el JRE puede lanzar el dado para intentar crear hexágonos de batalla adicionales mediante una reacción especial (v. 7.2.7). Si, después de esto, no se han declarado ni creado hexágonos de batalla por la reacción especial, el JRE puede jugar cartas de reacción de ataque y pasar al paso 13.

Paso 7. El JRE intenta modificar la situación de inteligencia de la ofensiva jugando una carta de reacción adecuada o, alternativamente, haciendo una tirada de inteligencia (v. 7.2.5). Si al finalizar este paso, la situación de inteligencia es «ataque sorpresa», pasad al paso 9.

Paso 8. El JRE activa y desplaza las unidades para participar en los hexágonos de batalla declarados por el JOF o creados por la reacción especial (v. 7.2.6).

Paso 9. El JRE puede jugar cartas de reacción de ataque.

Paso 10. Aplicad eventuales bonificaciones de la ofensiva que sean aplicables tras la reacción y eventuales cartas de reacción de ataque aplicables antes de las batallas.

Paso 11. Resolved todas las batallas (v. 7.2.8).

Paso 12. Aplicad eventuales cartas de reacción de ataque aplicables tras las batallas.

Paso 13. Efectuad los desplazamientos posbatalla (v. 9.6), empezando por el JRE.

Paso 14. Efectuad todos los desplazamientos de emergencia navales (v. 8.2.2) y aéreos (v. 8.3.2) necesarios.

7.2.1. Activación de unidades del jugador en ofensiva

El JOF selecciona un cuartel general que será el empleado para la ofensiva. A continuación, el jugador puede activar tantas unidades como la eficiencia del HQ más el valor de operaciones de la CO o bien más el valor logístico de la CE. La eficiencia de un HQ puede resultar modificada por una falta de conexión con el borde oriental del mapa (en el caso de HQ estadounidenses o conjuntos; v. 6.2.5) o por una falta de infraestructura CBI (en el caso de HQ japoneses; v. 13.7.9). Las unidades a activar deben hallarse en suministro y para poder ser activadas debe haber una ruta de activación desde el HQ (v. 6.3). La rivalidad interarmas (v. 14) también puede limitar las unidades que se pueden activar.

Los HQ aliados solo pueden activar a unidades de nacionalidades específicas, a no ser que el texto de una CE indique otra cosa. Ejemplos son los HQ estadounidenses (CENPAC, SOPAC [Ghormley o Halsey] y SWPA), de la Commonwealth (Malasia, SEAC) y conjuntos (ANZAC, ABDA). Los japoneses tienen un único tipo de HQ.

- Los HQ estadounidenses pueden activar unidades estadounidenses (tanto del ejército como de la armada) y chinas.
- Los HQ de la Commonwealth pueden activar unidades de la Commonwealth, chinas y unidades aéreas estadounidenses (tanto del ejército como de infantería de marina).
- Los HQ conjuntos pueden activar cualquier unidad aliada. Solo los HQ conjuntos pueden activar unidades neerlandesas.
- Los HQ japoneses pueden activar cualquier unidad japonesa.

7.2.2. Límites de desplazamiento de las unidades

La distancia que pueden desplazarse las unidades en ofensiva o en reacción es igual al valor de operaciones de la CO jugada multiplicado por la capacidad de movimiento básica del tipo de unidad (naval = 5; terrestre = 1; aérea = alcance normal o ampliado). **Excepción:** si la carta se juega como CE, el evento puede permitir unos desplazamientos mayores que el valor de operaciones.

Las unidades aéreas tienen más restricciones a su desplazamiento, ya que deben finalizar cada tramo de su desplazamiento en una base aérea bajo control propio (v. 8.3.1). Las unidades navales tienen limitaciones sobre los hexágonos en que pueden finalizar su desplazamiento (v. 8.2.1).

7.2.3. Secuencia de desplazamientos en una ofensiva

Al desplazar unidades durante una ofensiva, cada apilamiento de unidades debe completar su desplazamiento antes de que otro lo inicie. Durante un desplazamiento no se pueden dejar unidades por el camino ni recoger otras. El principal impedimento al desplazamiento en una ofensiva es la situación de las ZIA enemigas no neutralizadas, que se describen detalladamente en el apartado 6.4 y deben tenerse siempre muy en cuenta al planificar las ofensivas.

Nota. Si se desplazan primero las unidades aéreas y los portaaviones a unas ubicaciones en que neutralicen las ZIA enemigas, se podrán desplazar las unidades terrestres con menos restricciones. El desplazamiento de unidades terrestres con un portaaviones neutraliza las ZIA enemigas a medida que se desplaza el portaaviones. Si se sigue la secuencia inversa, quizá no se podrían efectuar asaltos anfibios o desplazamientos estratégicos, ya que estos no pueden desplazarse por ZIA enemigas no neutralizadas.

7.2.4. Declaración de hexágonos de batalla

Una vez completados todos los desplazamientos de las unidades en ofensiva, el JOF declara qué hexágonos serán hexágonos de batalla. Cualquier hexágono que contenga unidades en ofensiva y unidades en reacción (incluyendo HQ) **debe** ser declarado como hexágono de batalla. Además, también **pueden** ser declarados como hexágonos de batalla aquellos en que solo haya unidades en reacción situadas dentro del alcance de unidades aéreas o portaaviones activados por el JOF (y que no tomen parte en otras batallas). Los hexágonos no costeros de China no pueden ser declarados hexágonos de batalla.

Al jugar una CO, el jugador puede declarar un único hexágono de batalla; ahora bien, puede ser que aun jugando una CO, se libre más de una batalla, a causa de eventuales reacciones especiales (v. 7.2.7) por parte del JRE. Al jugar una CE, el jugador puede declarar tantos hexágonos de batalla como quiera. Por cada hexágono de batalla declarado, el JOF debe indicar qué unidades participaran en la batalla de ese hexágono. Ninguna unidad puede participar en más de una batalla por ofensiva (sin embargo, tal como se comenta más adelante, puede que alguna unidad se vea obligada a cambiar de hexágono de batalla en determinadas circunstancias como efecto de una reacción especial). Todas las unidades de un hexágono toman parte en la batalla declarada en ese hexágono.

Todo portaaviones que no finalice su desplazamiento en un puerto bajo control propio debe o bien participar en un hexágono de batalla a su alcance o bien cubrir una unidad terrestre que haga un asalto anfibio en un hexágono vacío bajo control enemigo. Si el hexágono bajo cobertura se convierte en hexágono de batalla a causa de una reacción especial, el portaaviones debe tomar parte en esa batalla. Los portaaviones que finalicen su desplazamiento en un puerto bajo control propio y cualesquiera unidades aéreas activadas que no participen en una de las batallas declaradas pueden ser asignados para cubrir un hexágono de batalla a su alcance, del mismo modo (aunque no están obligados a ello).

7.2.5. Determinación de la situación de inteligencia

La situación de inteligencia de una ofensiva es la misma para todos los hexágonos de batalla declarados durante esa ofensiva (no se determina para cada uno). Así, si el JRE tiene éxito en modificar la situación de inteligencia, el resultado afectará a todos los hexágonos de batalla de la ofensiva.

El procedimiento es como sigue:

1. La situación de inteligencia predeterminada es siempre «ataque sorpresa».

2. El JRE puede intentar modificar la situación de inteligencia empleando uno de dos posibles métodos. Como primera opción, el JRE puede jugar una carta de reacción que especifique que la situación de inteligencia pasa a ser «intercepción» o «emboscada» (y así reemplaza cualquier situación de inteligencia que se pudiera especificar en la carta de estrategia usada por el JOF). Si se juega más de una carta de reacción y en estas se especifican ambas situaciones («intercepción» y «emboscada»), la situación queda como «emboscada».

3. La segunda opción es que si (y solo si) el JRE no juega ninguna carta de reacción y la carta de ofensiva no establecía específicamente «ataque sorpresa», puede decidir hacer una tirada de inteligencia. La tirada de inteligencia puede modificar la situación de inteligencia de «ataque sorpresa» a «intercepción» (nunca a «emboscada», que solo se puede conseguir mediante una carta de reacción). En cuanto el jugador decide hacer una tirada de inteligencia, ya no puede jugar ninguna carta de reacción para modificar la situación de inteligencia (a no ser que la carta lo permita explícitamente). El JRE solo puede hacer una tirada de inteligencia por ofensiva.

4. La tirada de inteligencia se resuelve del modo siguiente. La carta usada para iniciar la ofensiva tiene un valor ICO y, quizá, un valor ICE. Si la ofensiva se inicia con CO, entonces se debe usar el valor ICO; si se inicia como CE, se usa el valor ICE. Si el resultado de la tirada es igual o menor que el valor de inteligencia pertinente (modificado, si es el caso; v. el siguiente punto), la tirada tiene éxito y la situación de inteligencia para la ofensiva se modifica a «intercepción»; en caso contrario, no tiene éxito y la situación de inteligencia se mantiene como «ataque sorpresa».

5. Finalmente, los jugadores deben tener en cuenta el siguiente modificador a la tirada de inteligencia: si en cualquier momento durante el desplazamiento de las unidades del JOF, estas entran, salen o atraviesan alguna ZIA enemiga (neutralizada o no), el JRE resta 2 a su tirada de inteligencia. Aun así, un resultado igual a 9 sin modificadores siempre se considera un fracaso, independientemente de posibles modificadores.

Nota. Las unidades aéreas y portaaviones activados dentro de una ZIA enemiga, que no se desplazan y que declaran un hexágono de batalla desde la ubicación en que se hallan, no aportan el modificador a la tirada de inteligencia. Este solo puede aplicarse si se entra, se sale o se atraviesa una ZIA.

7.2.6. Desplazamiento de reacción

Si la situación de inteligencia es «ataque sorpresa», no hay desplazamiento de reacción y el JOF resuelve inmediatamente todas las batallas declaradas durante la ofensiva, después de que el JRE haya tenido la oportunidad de jugar cartas de reacción de ataque. Si la situación de inteligencia es «intercepción» o «emboscada», el JRE puede designar un HQ en suministro (y solo uno) como HQ en reacción, el cual podrá activar unidades para responder a las batallas. Para ello, tiene que haber por lo menos un hexágono de batalla declarado dentro del radio de acción de este HQ (este radio de acción no se puede bloquear en modo alguno); en caso contrario, no es posible la reacción. Las unidades activadas por el HQ en reacción pueden unirse a cualquier batalla declarada que puedan alcanzar, incluyendo las que quedan fuera del radio de acción del propio HQ en reacción.

El JRE puede activar tantas unidades como la eficiencia del HQ en reacción más el valor logístico del JRE. Si se ha jugado una carta de reacción de contraofensiva, el valor logístico del JRE es el valor logístico de la contraofensiva; en caso contrario, es el valor de operaciones de la carta de estrategia del JOF (tanto si se jugó como CO o como CE). El HQ en reacción solo puede activar unidades que estén en suministro y que tengan una ruta de activación desde ese HQ, que se puede trazar hasta (y a través de) un hexágono de batalla declarado incluso aunque contenga unidades enemigas.

Todas las unidades activadas por el JRE deben participar en una batalla declarada. El JRE no puede activar ninguna unidad que no pueda desplazarse para, de este modo, llegar a participar en una batalla. Las unidades en reacción que estén en un hexágono de batalla se pueden activar. El JRE no está obligado a activar unidades simplemente porque la situación de inteligencia sea «intercepción» o «emboscada». Todas las restricciones que rigen para la activación en una ofensiva son igualmente aplicables a la activación en una reacción.

Durante el desplazamiento de reacción no se puede usar más de un PEA, pero el uso del transporte naval orgánico (v. 8.4.6) no tiene restricción alguna. El JRE no puede usar desplazamiento estratégico. Las unidades aéreas y portaaviones activadas pueden usar el desplazamiento de reacción para abandonar un hexágono de batalla antes de que se resuelva el combate, pero en tal caso deben participar igualmente en la batalla que se produce en el hexágono del que han partido. Otras unidades que empiezan en el hexágono de batalla deben permanecer en él incluso si se han activado.

7.2.7. Desplazamiento de reacción especial

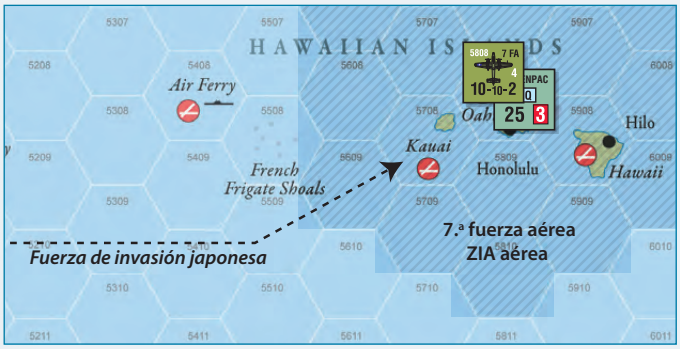
El JRE puede intentar una reacción especial en cualquier hexágono de recursos, ciudad, puerto o base aérea en el que una unidad terrestre del JOF haya finalizado su desplazamiento de ofensiva, siempre y cuando dicho hexágono estuviera vacío, bajo control del JRE, dentro del radio de acción del HQ en reacción y en una ZIA (neutralizada o no) del JRE. Los hexágonos a los que se entra solamente mediante desplazamiento terrestre no son elegibles para una reacción especial.

Para llevar a cabo una reacción especial, el JRE debe efectuar una tirada de inteligencia (no se puede usar una carta de reacción, pero sí el modificador de –2 por ZIA). Si tiene éxito, el hexágono pasa a ser un hexágono de batalla. Esto puede suceder tanto si el JOF ha declarado algún hexágono de batalla como si no. Si hay más de un hexágono elegible para la reacción especial, debe efectuarse una tirada de inteligencia para cada uno.

Cualesquiera unidades aéreas y portaaviones asignadas para cubrir el desembarco en el hexágono en que se ha creado la nueva batalla tomarán parte en ella. Si este nuevo hexágono de batalla contiene alguna unidad aérea o portaaviones que iba a participar en otra batalla, dicha unidad cambiará de asignación para participar en la batalla del hexágono en que se halla, si alguna unidad en reacción reacciona a esa batalla.

EJEMPLO. Un portaaviones escolta una unidad terrestre que emplea asalto anfibio hacia Hollandia (cuyo hexágono está vacío). El portaaviones declara que atacará unidades enemigas en Biak, a dos hexágonos de distancia. El oponente tira los dados y consigue una reacción especial en Hollandia, de modo que reacciona con unidades aéreas y/o navales a la batalla en Hollandia. En consecuencia, el portaaviones participa en la batalla de Hollandia y no en la de Biak. Si el JRE, a pesar de haber tenido éxito en la tirada para la reacción especial, no hubiera reaccionado a la batalla de Hollandia con ninguna unidad, el portaaviones participaría en la batalla de Biak, tal como había anunciado.

Si se da la posibilidad de una reacción especial en un evento de CE de ataque sorpresa, usad el valor ICO. La reacción especial por sí misma no modifica la situación de inteligencia.



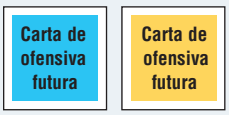
EJEMPLO. El jugador japonés desplaza unidades terrestres y portaaviones a la isla de Kauai, desocupada, dentro del radio de acción del HQ CENPAC y dentro de la ZIA de la 7.ª fuerza aérea estadounidense en Oahu. Normalmente, como el japonés no ha declarado ningún hexágono de batalla, el jugador aliado no podría reaccionar; sin embargo, a causa de la ZIA de la 7.ª fuerza aérea, podrá hacer una tirada para la reacción especial. En caso de tener éxito, Kauai pasaría a ser un hexágono de batalla declarado y el jugador aliado podría efectuar un desplazamiento de reacción normal. Si, en este ejemplo, el japonés hubiera declarado uno o más hexágonos de batalla y el JRE hubiera hecho una tirada de reacción especial, con éxito, este declararía a Kauai como hexágono de batalla y lo incluiría entre los posibles destinos de sus desplazamientos de reacción. Esta regla permite que un JRE con superioridad aérea pueda responder a un asalto anfibio a una ciudad, puerto o base aérea que no se consideraba una batalla declarada normalmente.

7.2.8. Batallas y finalización de la ofensiva

Cada batalla se resuelve de acuerdo a lo indicado en el apartado 9. Tras ello, todas las unidades activadas, empezando por las del JRE, efectúan desplazamientos posbatalla (v. 9.6). En este momento concluye la ofensiva y el otro jugador tendrá que jugar una carta de estrategia o pasar (si aún dispone de renuncias) o descartar una carta de estrategia, o bien finaliza la fase de ofensivas en el caso en que ambos jugadores estén ya sin cartas.

Nota. Recuérdese que incluso las unidades que no participan en batallas pueden efectuar desplazamientos posbatalla.

7.2.9. Ofensivas futuras



Una vez por turno, cada jugador puede designar una carta de estrategia para reservarla para un turno futuro con el objetivo de realizar una ofensiva, evento o reacción. Ningún jugador puede tener más de una carta designada como carta de ofensiva futura en cualquier momento, de modo que no puede designar una carta para una ofensiva futura si ya tiene una designada como tal. Para designar una carta de ofensiva futura, el jugador juega la carta de su mano y la deja, boca abajo, al lado del mapa y le coloca encima la ficha «Carta de ofensiva futura», para indicarlo. El jugador no puede realizar ninguna acción más y ahora le toca jugar al otro jugador. Una carta de ofensiva futura no cuenta a efectos del tamaño de la mano ni para determinar la iniciativa.

A. Carta de ofensiva futura para ganar la iniciativa

Al empezar la fase de ofensivas, si un jugador tiene menos cartas que su oponente (y, por tanto, no tiene la iniciativa), puede ganar la iniciativa y ser el primero en jugar si decide jugar la carta de ofensiva futura como primera carta. En este caso, la carta de ofensiva futura debe jugarse como una ofensiva de CE.

B. Carta de ofensiva futura durante la fase de ofensivas

Una carta de estrategia no puede jugarse como carta de ofensiva futura en el mismo turno en que se ha designado como tal, ni tampoco como la última carta jugada durante una fase de ofensivas (ya sea como ofensiva o como reacción). Excepto por estas restricciones, una carta de ofensiva futura puede jugarse en cualquier momento en que el jugador hubiera jugado una carta de su mano del modo habitual. Una carta de ofensiva futura no se puede usar para cumplir una exigencia de descarte a causa de algún evento.

Un jugador puede conservar una carta de ofensiva futura durante varios turnos. El único inconveniente es que, en tal caso, no puede designar ninguna otra carta para una ofensiva futura.

Importante. Solo hay dos cartas que no pueden jugarse como carta de ofensiva futura: «Dimisión de Tojo» y «La URSS invade Manchuria».

8. Desplazamientos y apilamiento

8.1. Capacidad básica de desplazamiento

La distancia que puede desplazarse una unidad durante una ofensiva o una reacción es igual a su capacidad básica de desplazamiento multiplicada por el valor de operaciones de la carta o por el valor que indique el texto de una CE. Todas las unidades tienen una capacidad básica de desplazamiento, que es:

Unidades terrestres: 1 punto de movimiento

Unidades navales: 5 puntos de movimiento

Unidades aéreas: igual al alcance de la unidad en puntos de movimiento; si la ficha indica dos alcances, usad cualquiera de los dos. Excepción: algunas unidades muestran un alcance ampliado entre paréntesis; si el jugador usa este alcance, la unidad aérea no puede participar en ninguna batalla (para que una unidad con un alcance ampliado entre paréntesis pueda participar en una batalla tiene que desplazarse con su alcance normal).

8.1.1. Hexágonos ocupados por el enemigo

Durante el desplazamiento, las unidades aéreas y navales pueden pasar por hexágonos ocupados por unidades enemigas. Las unidades terrestres que realizan transporte estratégico terrestre o asalto anfibio se consideran unidades navales a efectos de esta regla, excepto por el hecho de que para atravesar o entrar en un hexágono con una unidad naval enemiga, deben desplazarse como parte de un apilamiento con una unidad naval propia.

Una unidad terrestre que se desplace mediante desplazamiento terrestre puede desplazarse por hexágonos ocupados únicamente por unidades navales enemigas, siempre que no hayan sido ya declarados como hexágonos de batalla. La unidad terrestre debe finalizar su desplazamiento si entra en algún hexágono que contenga unidades terrestres, aéreas o HQ enemigas o en un hexágono en que se haya declarado una batalla.

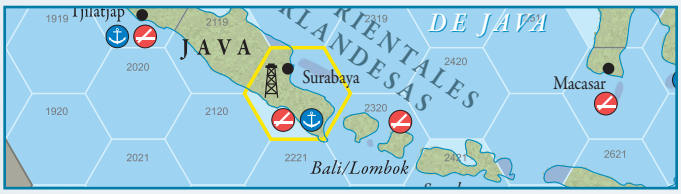
Nota. La escala temporal de El imperio del Sol *es muy grande, de modo que el desplazamiento de unidades por hexágonos ocupados por el enemigo durante una ofensiva es un efecto intencionado y habitual. Es una situación bastante diferente a la de muchos otros juegos de simulación histórica y es cuestionada a menudo durante las primeras partidas. El desplazamiento de fuerzas aéreas y navales es temporal al dirigirse a una batalla, mientras que las unidades terrestres que entran en un lugar con unidades terrestres enemigas detienen su movimiento ya que representa el encuentro de dos unidades terrestres con una cierta ocupación del espacio. Se considera que las unidades aéreas y los HQ incluyen unas fuerzas básicas de seguridad que obligan a que cualquier unidad terrestre enemiga que entre en su hexágono tenga que detenerse para asegurar la zona, pero que no son lo bastante potentes como para necesitar una resolución del combate.*

8.2. Desplazamiento y apilamiento de unidades navales

Las unidades navales pueden pasar por hexágonos ocupados por unidades enemigas. Las reglas de desplazamiento naval representan una situación en que las unidades navales están en movimiento permanente y ocupan un hexágono concreto solo como artificio de la discretización espaciotemporal impuesta por la red hexagonal y la secuencia de juego.

8.2.1. Desplazamiento naval

Una unidad naval gasta un punto de movimiento por cada hexágono en que entre. El jugador desplaza una unidad o apilamiento de unidades una tras otra, completando el desplazamiento de cada una antes de iniciar el de la siguiente. Las unidades navales pueden entrar en cualquier hexágono a través de un lado marítimo de hexágono, siempre que no sea a través de un LHIM. Las unidades navales nunca pueden atravesar un lado totalmente terrestre de hexágono. Algunos hexágonos terrestres tienen dos lados de línea costera separados por un brazo o porción de tierra que no pueden atravesar; en tales casos, una de estas costas se muestra gràficamente como mar impracticable. Las unidades navales no pueden entrar en un hexágono a través de un LHIM.



EJEMPLO. Una unidad naval no puede entrar en el hexágono 2220 (Surabaya) desde los hexágonos 2119, 2120 ni 2221, pero sí desde los 2219, 2319 y 2320.

Las unidades navales pueden entrar y atravesar ZIA enemigas sin neutralizar, pero no si lo hacen con una unidad terrestre que pretenda realizar un asalto anfibio o si están efectuando un desplazamiento naval estratégico. Los portaaviones neutralizan las ZIA enemigas durante el desplazamiento normal, pero no cuando efectúan desplazamiento naval estratégico.

Las unidades navales deben finalizar su desplazamiento en un hexágono con unidades enemigas (véanse los casos A y B en la ilustración anterior); o bien en un hexágono desde el cual los portaaviones y otras unidades con las que están apilados puedan participar en una batalla (caso C); o bien en un hexágono que contenga un puerto bajo control propio (caso D); o bien en (o al alcance de) un hexágono bajo control enemigo que contenga una unidad terrestre propia que llegó a él por asalto anfibio (caso E). La última opción solo es válida si la unidad terrestre está en el hexágono en el momento en que la unidad naval finaliza su desplazamiento; una unidad naval no puede finalizarlo en (o al alcance de) un hexágono en que una unidad terrestre desembarca más adelante durante la secuencia de desplazamientos, a no ser que el hexágono sea un destino válido por otras razones (como, por ejemplo, estar al alcance de una batalla).

Las unidades navales deben finalizar su desplazamiento posbatalla (v. 9.6) en un puerto bajo control propio. Si, tras el desplazamiento posbatalla, una unidad naval no puede finalizar una ofensiva en un puerto bajo control propio, por la razón que sea, queda eliminada. Téngase en cuenta que las unidades en ofensiva y las unidades en reacción están sometidas a restricciones diferentes referentes a la necesidad de finalizar el desplazamiento posbatalla en suministro o no.

8.2.2. Desplazamiento naval de emergencia

Si, durante una ofensiva o durante la fase política (mediante una rendición), un jugador obtiene el control de un hexágono que contiene unidades navales enemigas no activas, estas deben efectuar un desplazamiento naval de emergencia. Si el cambio de control se produce durante una ofensiva, el desplazamiento se efectúa al concluir tal ofensiva; si se produce durante la fase política, se efectúa al finalizar la fase.

En un desplazamiento naval de emergencia, las unidades navales se colocan (no se desplazan) en un puerto propio a 10 hexágonos o menos (distancia directa en hexágonos, sin tener en cuenta el terreno). Si hay más de un puerto accesible, el propietario de las unidades decide en cuál se colocan. Las ZIA enemigas no tienen ningún efecto en un desplazamiento naval de emergencia. Si no hay ningún puerto bajo control propio a 10 hexágonos o menos, las unidades quedan eliminadas.

EJEMPLO. Cuando las Filipinas se rinden, el crucero pesado USS Asiatic *se halla en el hexágono de Leyte. El crucero se coloca en cualquier puerto bajo control propio a 10 hexágonos o menos, como Surabaya (2220).*

8.2.3. Desplazamiento naval estratégico

Una unidad naval en ofensiva puede desplazarse el doble de la cantidad de puntos de movimiento permitidos por una ofensiva si se desplaza de un puerto propio a otro puerto propio. Una unidad naval que esté usando el desplazamiento naval estratégico no puede entrar en un hexágono de batalla ni en una ZIA enemiga no neutralizada, ni tampoco puede emplear el desplazamiento posbatalla. Un portaaviones que efectúe desplazamiento naval estratégico no ejerce ninguna ZIA durante tal desplazamiento ni neutraliza ZIA enemigas, pero recupera su ZIA inmediatamente una vez finalizado el desplazamiento.

8.2.4. Apilamiento de unidades navales

Durante una ofensiva o una batalla, en un hexágono se puede apilar un número cualquiera de unidades navales. Cuando no realizan ni una ofensiva ni una batalla, no puede haber más de seis unidades navales de cualquier tipo de un mismo jugador en un mismo hexágono. Si hay unidades en sobreapilamiento, su propietario elimina las unidades en exceso, hasta que se respete el límite. Si las unidades estaban en suministro al ser eliminadas, se colocan en el marcador de turnos, para que vuelvan a entrar en juego como refuerzos (que no se pueden retrasar) en el siguiente turno; si estaban sin suministro, quedan eliminadas.

8.3. Desplazamiento y apilamiento de unidades aéreas

Las unidades aéreas pueden pasar por hexágonos ocupados por unidades enemigas. Las reglas de desplazamiento aéreo representan una situación en que las unidades aéreas están en movimiento permanente y ocupan un hexágono concreto solo como artificio de la discretización espaciotemporal impuesta por la red hexagonal y la secuencia de juego.

8.3.1. Desplazamiento aéreo

Una unidad aérea se desplaza por tramos, cada uno de los cuales igual o inferior a su alcance ampliado o a su alcance normal (en el caso de unidades que no tienen alcance ampliado o que no desean usarlo). El número de tramos permitido es igual al valor de operaciones de la carta de ofensiva jugada. Al final de cada tramo, una unidad aérea debe aterrizar en un hexágono bajo control propio que contenga una base aérea. Las unidades aéreas no pueden finalizar su desplazamiento en un hexágono con unidades terrestres enemigas, incluso si el hexágono está bajo control propio, pero sí que pueden usar esa base como escala entre dos tramos. El jugador desplaza una unidad o apilamiento de unidades una tras otra, completando el desplazamiento de cada una antes de iniciar el de la siguiente.

Una unidad aérea no puede entrar en un hexágono de batalla, pero si se halla en uno en el momento de declararse la batalla no está obligada a salir de él antes de resolver la batalla. Para participar en una batalla, una unidad aérea debe hallarse en un hexágono bajo control propio con una base aérea y estar al alcance de la batalla o en el propio hexágono de batalla. Una unidad aérea con su alcance ampliado entre paréntesis que emplee este alcance ampliado en cualquier parte de su desplazamiento no puede participar en ninguna batalla; en consecuencia, las unidades aéreas en reacción con un alcance ampliado entre paréntesis solo pueden reaccionar usando su alcance normal. Las unidades aéreas que salen de un hexágono de batalla en un desplazamiento de reacción deben participar en la resolución del combate en ese hexágono, aunque lo hayan abandonado.

8.3.2. Desplazamiento aéreo de emergencia

Si, durante una ofensiva o durante la fase política (mediante una rendición), un jugador obtiene el control de un hexágono que contiene unidades aéreas enemigas no activas, estas deben efectuar un desplazamiento aéreo de emergencia. Si el cambio de control se produce durante una ofensiva, el desplazamiento se efectúa al concluir tal ofensiva; si se produce durante la fase política, se efectúa al finalizar la fase.

En un desplazamiento aéreo de emergencia, las unidades aéreas se colocan (no se desplazan) en una base aérea que esté dentro de su alcance aéreo, normal o ampliado. Si hay más de una base aérea accesible, el propietario de las unidades decide en cuál se colocan. Si no hay ninguna base aérea al alcance, las unidades quedan eliminadas. En este caso, las unidades pueden usar su alcance ampliado entre paréntesis, incluso aunque hayan participado en una batalla.

EJEMPLO. El jugador japonés ataca, captura y obtiene el control de la isla Wake, pero la unidad aérea de marines no ha sido eliminada. Como no hay ninguna base aérea bajo control aliado a cuatro hexágonos o menos de Wake, la unidad queda eliminada. Si esta unidad hubiera tenido un alcance de seis hexágonos, podría haberse colocado en Midway (suponiendo que estuviera bajo control aliado).

8.3.3. Transporte aéreo estratégico

Las unidades aéreas en ofensiva pueden efectuar un transporte estratégico durante la ofensiva desplazándose el doble de su cantidad normal de tramos entre bases aéreas bajo control propio. Como ejemplo, se activa una unidad aérea estadounidense con un alcance ampliado igual a 4 en una ofensiva con valor de operaciones igual a 2; si la unidad emplea el transporte estratégico podría desplazarse cuatro tramos de un máximo de cuatro hexágonos cada uno, teniendo en cuenta que cada tramo debe finalizar en una base aérea bajo control propio. La unidad que efectúa el transporte estratégico no puede entrar en ningún momento en una ZIA enemiga sin neutralizar, ni puede participar en batallas durante la ofensiva en que efectúa este transporte. Una unidad que efectúa transporte estratégico no ejerce ZIA alguna durante su desplazamiento ni neutraliza ZIA enemigas, pero recupera su ZIA al finalizar el desplazamiento.

Las unidades aéreas disponen de un segundo tipo de transporte estratégico. En cualquier momento en que el JOF active una unidad aérea puede decidir retirarla y colocarla en el marcador de turnos. Esta unidad retirada vuelve a entrar en juego en el siguiente segmento de refuerzos (no se puede retrasar), de acuerdo a las reglas habituales de colocación de refuerzos.

8.3.4. Apilamiento de unidades aéreas

Durante una ofensiva o una batalla, en un hexágono se puede apilar un número cualquiera de unidades aéreas. Cuando no realizan ni una ofensiva ni una batalla, no puede haber más de tres unidades aéreas y/o terrestres (de cualquier tamaño) de un mismo jugador en un mismo hexágono. El apilamiento se comprueba al final de las acciones de cualquier carta de estrategia, tanto si se ha jugado como CO o como CE. Si hay unidades en sobreapilamiento, su propietario elimina las unidades en exceso, empezando por las aéreas, hasta que se respete el límite. Si las unidades estaban en suministro al ser eliminadas, se colocan en el marcador de turnos, para que vuelvan a entrar en juego como refuerzos (que no se pueden retrasar) en el siguiente turno; si estaban sin suministro, quedan eliminadas.

Téngase en cuenta que diversas parejas de unidades aéreas estadounidenses y del SEAC de la Commonwealth tienen las mismas designaciones de unidad, pero una de ellas es siempre una unidad de bombarderos de largo alcance (BLA), mientras que la otra no. Dos unidades aéreas con la misma designación cuentan como una sola a efectos de apilamiento, pero no para otros propósitos (p. ej., hay dos unidades de la 7.ª fuerza aérea de Estados Unidos).

8.3.5. Pista de emergencia en la isla de Tern (5408)

La base aérea de este hexágono representa la capacidad de las unidades aéreas aliadas de usar esta ubicación como una base aérea para los tramos durante un desplazamiento. Ninguna unidad aérea ni terrestre puede finalizar el desplazamiento en este hexágono. La presencia de unidades navales japonesas en este hexágono durante una ofensiva neutraliza temporalmente esta capacidad.

8.4. Desplazamiento y apilamiento de unidades terrestres

Las unidades terrestres tienen tres formas de desplazarse: desplazamiento terrestre, asalto anfibio y desplazamiento estratégico (también pueden replegarse como respuesta al desplazamiento del oponente). El jugador desplaza una unidad o apilamiento de unidades una tras otra, completando el desplazamiento de cada una antes de iniciar el de la siguiente.

Las unidades terrestres pueden usar el desplazamiento terrestre para ir de un hexágono terrestre a otro atravesando un lado terrestre de hexágono y gastando un determinado número de puntos de movimiento por cada hexágono en el que entran (v. 8.4.2).

Además, las unidades terrestres tienen dos modos de atravesar lados marítimos de hexágono. El primero es mediante el transporte terrestre estratégico, que permite que unidades terrestres con capacidad de asalto anfibio se desplacen de un hexágono costero bajo control propio (con o sin puerto) a un puerto elegible para suministros bajo control propio (v. 8.4.4). El segundo es mediante un asalto anfibio, que permite que unidades terrestres con capacidad de asalto anfibio se desplacen de un hexágono costero bajo control propio (con o sin puerto) a cualquier otro hexágono costero, que puede contener unidades terrestres enemigas (v. 8.4.5).

8.4.1. Restricciones al desplazamiento

A. Las unidades terrestres japonesas no pueden entrar en hexágonos chinos no costeros (por ejemplo, unidades terrestres japonesas en Yungning [2508] no pueden ir directamente a los hexágonos 2408 o 2507 mediante desplazamiento terrestre normal). Las unidades aliadas en hexágonos chinos no costeros no pueden ser atacadas.

B. Las unidades terrestres japonesas pueden entrar en el Norte de la India y Ceilán, pero no pueden adentrarse más en la India (v. las definiciones de fronteras nacionales). Las unidades aéreas y navales japonesas pueden atacar a unidades aliadas en cualquier parte de la India.

C. Ninguna unidad terrestre o aérea puede entrar nunca en la Unión Soviética. Si, por cualquier razón, una unidad no tiene más alternativa que entrar en la Unión Soviética, queda eliminada permanentemente de la partida.

D. Ninguna unidad terrestre aliada, excepto las chinas, puede entrar en hexágonos chinos no costeros.

E. Las unidades terrestres chinas solo pueden operar en Birmania, Norte de la India, Kunming y todos los hexágonos adyacentes a Kunming. Cualquier unidad china que se vea forzada a entrar en algún otro hexágono queda eliminada.

8.4.2. Desplazamiento terrestre

Para entrar en un hexágono terrestre, una unidad terrestre gasta un determinado número de puntos de movimiento y el desplazamiento debe hacerse a través de un lado terrestre de hexágono. Se necesita un punto de movimiento para entrar en un hexágono de terreno despejado, tres puntos para entrar en uno de montaña y dos puntos para entrar en cualquier otro tipo de terreno. Una unidad terrestre no puede entrar en un hexágono si no dispone de suficientes puntos de movimiento para hacerlo; esto significa que en ofensivas con un valor bajo de operaciones, puede que haya unidades terrestres que no puedan desplazarse por tierra.

Una unidad que entre en un hexágono que no contenga unidades enemigas no navales mediante una ruta de transporte (v. la leyenda del mapa) gasta medio punto de movimiento. Una unidad terrestre durante el desplazamiento de reacción puede desplazarse mediante una ruta de transporte, pero no puede entrar en un hexágono que contenga unidades terrestres enemigas usando el menor coste de movimiento de la ruta. No se puede entrar ni salir de un hexágono que contenga una ficha «Sin ruta» usando el menor coste de movimiento de una supuesta ruta de transporte, puesto que esta aún no existe (v. 13.7.7).

Una unidad terrestre que usa desplazamiento terrestre debe detenerse al entrar en un hexágono que contenga unidades aéreas o terrestres enemigas o un HQ enemigo, pero no en el caso de unidades navales enemigas. Una unidad terrestre no puede salir de un hexágono de batalla declarado y debe detenerse si entra en uno.

8.4.3. Repliegue terrestre

Las unidades terrestres del JRE pueden salir de un hexágono que contenga unidades terrestres enemigas en ofensiva que acaban de entrar en él si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Las unidades pueden desplazarse a un hexágono que no sea aquel desde el que entraron las unidades enemigas y que no contenga unidades enemigas.
- La fuerza de ataque del JRE en el hexágono es estrictamente superior a la del enemigo.

Si se produce un repliegue con éxito, las unidades que se repliegan se desplazan a un hexágono adyacente válido (independientemente del coste en puntos de movimiento) y pueden continuar desplazándose si les quedan puntos de movimiento.

8.4.4. Transporte terrestre estratégico

Una unidad terrestre con capacidad de asalto anfibio puede desplazarse de un hexágono costero (con o sin puerto) a un puerto bajo control propio a una distancia igual a la distancia que una unidad naval propia podría desplazarse en la ofensiva actual. Dado que una unidad naval puede desplazarse el doble de su capacidad de movimiento si se desplaza de un puerto propio a otro puerto propio, una unidad terrestre que efectúa transporte terrestre estratégico que inicie su desplazamiento en un puerto bajo control propio también podrá duplicar su capacidad de movimiento.

La ruta del desplazamiento no puede entrar en ninguna ZIA enemiga sin neutralizar ni puede finalizar en un hexágono que contenga unidades enemigas. La unidad terrestre debe finalizar su desplazamiento en un puerto bajo control propio. Una unidad terrestre no puede combinar el transporte estratégico con otras formas de desplazamiento en una misma ofensiva. Nótese que el transporte estratégico no requiere PEA.

Un puerto capturado mediante desplazamiento terrestre durante una ofensiva cuenta como puerto bajo control propio y se puede usar durante esa misma ofensiva para el transporte terrestre estratégico. Sin embargo, al entrar en un hexágono solamente mediante asalto anfibio, el hexágono pasa a control propio justo antes del desplazamiento posbatalla y, por tanto, no está disponible como destino del transporte estratégico.

Nota. Se trata de un desplazamiento naval administrativo que solo usa lentos transportes de tropas; es por ello por lo que no exige usar PEA.

8.4.5. Asaltos anfibios

Todas las unidades terrestres japonesas, estadounidenses, británicas (excepto la brigada acorazada), australianas y neozelandesas tienen capacidad de asalto anfibio; pero no las unidades neerlandesas, indias y chinas, que no pueden efectuar asaltos anfibios ni emplear el transporte estratégico. Una unidad terrestre que se desplace de este modo puede hacerlo de cualquier hexágono costero (con o sin puerto) a cualquier otro hexágono costero (con o sin puerto) a una distancia igual o inferior a la que podría mover una unidad naval en esa misma ofensiva. Un asalto anfibio nunca duplica la distancia posible, incluso finalizando en un puerto bajo control propio.

Un asalto anfibio puede entrar en cualquier hexágono costero no montañoso (excepción: se puede hacer un asalto anfibio en Port Moresby, aun siendo montañoso), tanto si contiene unidades terrestres enemigas como si no. Téngase en cuenta que las cartas de evento que limitan la activación de unidades navales no impiden que las unidades terrestres CAA efectúen asaltos anfibios, así como tampoco lo impide la rivalidad interarmas para unidades del ejército de tierra (japonés o estadounidense).

A. Requisitos de PEA para el asalto anfibio

Cada unidad terrestre de tamaño igual a una división (XX) o menor que realice asalto anfibio cuesta un punto de embarque anfibio (PEA). Cada unidad de tamaño igual a un cuerpo (XXX) o un ejército (XXXX) cuesta un PEA por cada paso (es decir, un cuerpo o ejército reducido cuesta un PEA, mientras que un cuerpo o ejército a plena potencia cuesta dos).

Excepción: el ejército japonés de Corea cuesta dos PEA por paso, no uno (es decir, un asalto con el ejército japonés de Corea a plena potencia cuesta cuatro PEA).

Cada PEA puede usarse una sola vez por turno de juego. La cantidad de PEA usados se indica mediante la ficha «PEA usados» en el marcador general. Si no se dispone de suficientes PEA, las unidades correspondientes no podrán usar el asalto anfibio.

Importante: durante la reacción, el JRE solo puede usar un PEA. Esto no afecta al transporte orgánico japonés (v. 8.4.6), ya que este tipo de desplazamiento no usa PEA.

B. Restricciones al asalto anfibio

La ruta de las unidades terrestres que efectúan el asalto anfibio no puede entrar ni salir de ningún hexágono ocupado por alguna unidad naval enemiga (activa o inactiva), a no ser que las unidades asaltantes se desplacen junto con una unidad naval propia a lo largo de toda la ruta. Tampoco pueden entrar ni salir de ningún hexágono que se halle dentro de una ZIA enemiga no neutralizada.

Importante: si las unidades terrestres que efectúan el asalto anfibio no van acompañadas de alguna unidad naval propia y, en el desplazamiento de reacción, fuerzas navales enemigas de cualquier tipo finalizan su desplazamiento en el hexágono de batalla, las unidades que iban a efectuar el asalto anfibio son rechazadas. En este caso, cada unidad terrestre pierde un paso y no toma parte en la batalla. Si después de esto no hay unidades que tomen parte en la batalla, se considera una batalla cancelada y perdida por el JOF. Las unidades que efectuaban el asalto anfibio y que no hayan sido eliminadas deben realizar un desplazamiento posbatalla desde el hexágono que intentaban asaltar.

Nota. Desplazar una fuerza anfibia junto con un portaaviones siempre neutraliza las ZIA enemigas en toda la ruta. Además, colocar un portaaviones en un lugar que neutralice una ZIA enemiga antes de desplazar las unidades de asalto anfibio permite que estas atraviesen la zona.

Nota. El asalto anfibio representa el uso de unidades navales especializadas para efectuar los desembarcos anfibios que fueron el sello distintivo de la guerra en el Pacífico. El desplazamiento a través de unidades enemigas es muy restrictivo expresamente. Las invasiones no podían sortear ubicaciones enemigas con fuerzas aeronavales activas, que tendrían que neutralizarse previamente para evitar riesgos a las tropas. Aunque las unidades de asalto anfibio entran en el hexágono de batalla, se trata de una mecánica de conveniencia para agilizar el juego. En realidad, si la batalla aeronaval por el hexágono no resultara victoriosa, los transportes de tropas darían media vuelta aún en alta mar, fuera del alcance de la batalla (tal como hicieron los japoneses en la batalla del mar del Coral). También se dieron ofensivas con una escolta muy ligera (aunque pocas veces, como en la captura de las islas del Almirantazgo), cuando las defensas consistían en una simple guarnición y se pudo conseguir una sorpresa total.

C. Conclusión del asalto anfibio

Si al finalizar la resolución de una batalla en la que se produce un asalto anfibio, las unidades terrestres asaltantes (en ofensiva) no se hallan en un hexágono bajo control propio (es decir, las fuerzas asaltantes han perdido el combate aeronaval o terrestre), solo podrán efectuar un desplazamiento posbatalla como una unidad naval, pero deben finalizarlo en un puerto o hexágono costero bajo control propio. Si no es posible, las unidades asaltantes quedan eliminadas.

D. Restricciones anfibias del ejército de EE. UU.

Las unidades terrestres del ejército de EE. UU, tienen una restricción especial. Solo pueden efectuar un desplazamiento de asalto anfibio en una isla monohexagonal ocupada y bajo control japonés si finalizan su desplazamiento en un hexágono que contenga una unidad estadounidense de marines que acabe de completar su desplazamiento de asalto anfibio en ese hexágono. En todas las demás situaciones, no es necesaria la presencia de una unidad de marines para que una unidad del ejército de tierra realice un asalto anfibio. Tampoco hay restricción alguna para los asaltos anfibios en islas multihexagonales ni durante reacciones por parte de las unidades terrestres del ejército de tierra estadounidense.

Nota. Además de la infantería de marina, cuya principal razón de ser es, precisamente, el asalto anfibio, muchas unidades de los ejércitos de tierra aliados se formaron en este aspecto durante la guerra. La restricción que imponemos al ejército estadounidense permite reproducir el papel que tuvieron los marines en las invasiones anfibias del último período de la guerra, si bien hubo algunas invasiones exclusivas del ejército de tierra en las campañas de Nueva Guinea y de las Filipinas.

8.4.6. Transporte naval orgánico japonés

El jugador japonés dispone de cinco brigadas terrestres (1.ª, 2.ª, 3.ª y 4.ª SN y SS). Estas unidades pueden efectuar asaltos anfibios usando un PEA por unidad o bien empezando la ofensiva y haciendo todo su desplazamiento apilados con un crucero pesado (CA), un crucero ligero (CL) o un destructor de transporte rápido (APD) sin ningún coste en PEA. Cada unidad naval de estos tipos, a plena potencia o reducida, puede transportar una de estas brigadas. Si la unidad naval resulta eliminada durante una ofensiva, la unidad terrestre que transportaba también queda eliminada y no desembarca; si la unidad naval pierde un paso, la unidad terrestre no se ve afectada.

EJEMPLO. En el turno de diciembre de 1941, el crucero pesado japonés Aoba *permite que la brigada SS realice un asalto anfibio desplazándose como un apilamiento de Truk a Rabaul (Nueva Bretaña). Las unidades que transportan y las unidades transportadas deben iniciar el desplazamiento en el mismo lugar.*

Nota. Solo hay un puñado de combinaciones de unidades terrestres y navales que puedan realizar este tipo de desplazamiento, pero es una forma sencilla de capturar bases enemigas desocupadas, especialmente en los primeros compases de la guerra.

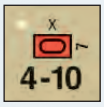
8.4.7. Barcazas japonesas

Cuando el jugador japonés juega el evento «Transporte de ratas», gira la ficha PEA(J) a su lado «Barcazas» y coloca la ficha «Barcazas japonesas» delante de él, como recordatorio. A partir de este momento, en cualquier ofensiva (no en el caso de una reacción) con una carta de tres puntos de operaciones (aunque se juegue como evento), el japonés puede desplazar una unidad terrestre de cualquier tamaño como asalto anfibio, sin coste alguno en PEA, a través de un lado totalmente marítimo de hexágono (y este es todo su desplazamiento). Este desplazamiento puede iniciar una batalla y se trata como cualquier otro asalto anfibio. Si la unidad en ofensiva se ve obligada a retirarse, emplea el desplazamiento con barcazas para volver a su hexágono de partida. El japonés pierde esta capacidad o queda anulada para el resto de la partida cuando se juega el evento «Lanchas torpederas».

8.4.8. Apilamiento de unidades terrestres

Durante una ofensiva o una batalla, en un hexágono se puede apilar un número cualquiera de unidades terrestres. Cuando no realizan ni una ofensiva ni una batalla, no puede haber más de tres unidades aéreas y/o terrestres (de cualquier tamaño) de un mismo jugador en un mismo hexágono. El apilamiento se comprueba al final de las acciones de cualquier carta de estrategia, tanto si se ha jugado como CO o como CE. Si hay unidades en sobreapilamiento, su propietario elimina las unidades en exceso, empezando por las aéreas, hasta que se respete el límite. Si las unidades estaban en suministro al ser eliminadas, se colocan en el marcador de turnos, para que vuelvan a entrar en juego como refuerzos (que no se pueden retrasar) en el siguiente turno; si estaban sin suministro, quedan eliminadas.

8.4.9. Brigada acorazada británica



El jugador aliado puede recibir la 7.ª brigada acorazada mediante una carta de evento. Esta brigada no puede efectuar asaltos anfibios pero sí puede usar el transporte terrestre estratégico. Tampoco puede entrar en hexágonos de montaña, excepto a través de una ruta de transporte o del transporte terrestre estratégico.

9. Resolución de las batallas

Cada batalla se resuelve en dos pasos: en primer lugar, el combate aeronaval y, a continuación, el combate terrestre. Para ello hay dos tablas diferentes de resultados del combate: una aeronaval y otra terrestre. Aunque ambos tipos de combate usan procedimientos similares, los modificadores a las tiradas de dado son diferentes.

9.1. Participantes en la batalla

Todas las unidades situadas en el hexágono de batalla deben participar en esta. Ninguna unidad puede participar en más de una batalla por ofensiva.

9.1.1. Portaaviones y unidades aéreas en la batalla

Las unidades aéreas y portaaviones activados pueden participar en una batalla si se hallan al alcance del hexágono de batalla. Una unidad aérea o portaaviones que está en el propio hexágono de batalla debe participar en esta y no puede participar en ninguna otra batalla que esté a su alcance. Si una unidad aérea o portaaviones en reacción inicia su reacción en un hexágono de batalla y sale de este, debe participar igualmente en esa batalla, aunque ya no esté en el hexágono.

Los portaaviones que no finalizan su desplazamiento en un puerto bajo control propio deben tomar parte en una batalla o bien ser asignados a cubrir un desembarco anfibio en un hexágono vacío bajo control enemigo.

9.1.2. Unidades navales en la batalla

Las unidades navales activas, que no sean portaaviones y que entren en el hexágono de batalla, añaden su fuerza naval al valor total de combate aeronaval. Las unidades navales, que no sean portaaviones y que no estén en un hexágono de batalla pero sí en un hexágono en que haya algún portaaviones que participe en la batalla, no usan su fuerza naval en la resolución del combate, pero pueden asumir pérdidas. Los portaaviones que están al alcance del hexágono de batalla (incluso en él mismo) siempre añaden su valor de ataque al valor total de combate aeronaval.

9.1.3. Unidades terrestres en la batalla

Todas las unidades terrestres en un hexágono de batalla declarado deben participar en el combate terrestre de la batalla. Las unidades terrestres en ofensiva que entran en un hexágono de batalla mediante un asalto anfibio solo participan en el combate terrestre de la batalla si su bando gana el combate aeronaval. Si el JOF pierde el combate aeronaval (no afecta a las unidades terrestres en reacción) y hay una mezcla de unidades que entraron en el hexágono mediante desplazamiento terrestre y mediante asalto anfibio, solo las unidades que entraron mediante desplazamiento terrestre pueden participar en el combate terrestre. Las unidades terrestres en reacción que entraron en el hexágono mediante asalto anfibio participan en el combate terrestre independientemente del resultado del combate aeronaval.

9.1.4. Suministro en la batalla

La situación de suministro no tiene efecto alguno en la resolución de la batalla. Sus efectos se tienen en cuenta en la fase de desgaste y en las limitaciones a las activaciones.

Nota. En El imperio del Sol *el combate no pretende ser un análisis táctico ni operacional de enfrentamientos aéreos, navales y terrestres en el Pacífico; al contrario, su objetivo es premiar al jugador que consigue llevar al combate una combinación equilibrada de fuerzas, lo que, junto con una buena inteligencia, permite acumular una mayor potencia de fuego y lograr unas bajas comparables a las históricas. Las unidades navales de superficie apiladas con portaaviones pero no situadas en los hexágonos de batalla representan buques de escolta, cuyos valores de defensa protegen a los portaaviones pero no contribuyen al combate naval y por ello sus valores de ataque no se aplican en ataque. Además, el hecho de que los buques de superficie situados en los hexágonos de batalla puedan aplicar sus impactos sobre unidades que están al alcance del hexágono de batalla pero no en él es una abstracción que refleja acciones de superficie que se producen en las inmediaciones de la batalla. Aun así, mientras los portaaviones no estén en el hexágono de batalla, se necesita la presencia de unidades aéreas enemigas o portaaviones enemigos para que puedan recibir daños de la batalla.*

El sistema recrea los resultados de las campañas libradas durante la guerra, pero, a causa de la escala estratégica del juego, aporta pocas pistas acerca de los detalles por los que se consiguen determinados resultados, excepto a la escala más amplia. El combate tiende a ser bastante sangriento, de modo que aunque la escala temporal y la naturaleza de desgaste de buena parte del conflicto quede por debajo de la escala del juego, el mecanismo consigue reproducir los resultados históricos. También cabe remarcar que algunas batallas representan, en realidad, un conjunto de varios enfrentamientos; por ejemplo, una gran batalla naval en el hexágono de Guadalcanal puede representar todas las pérdidas sufridas en las batallas de las Salomón Orientales, de Santa Cruz y de Guadalcanal. Para una visión más centrada en las causas y efectos de los combates en la guerra del Pacífico se necesitaría un juego con una mayor granularidad que El imperio del Sol.

9.2. Procedimiento del combate aeronaval

A. Ambos bandos suman los valores de ataque aéreos y navales de las unidades activadas en el hexágono de batalla, a lo que añaden los valores de las eventuales unidades de portaaviones (CV), portaaviones ligeros (CVL) y portaaviones de escolta (CVE) que participen en la batalla desde fuera del hexágono. El JRE también suma los valores de ataque de unidades aéreas y navales inactivas que haya en el hexágono de batalla, incluso aunque permanezcan inactivas tras la activación de reacción. En el combate aeronaval, las unidades aéreas que usan su alcance ampliado sin paréntesis reducen a la mitad su valor de ataque, redondeando hacia arriba (con el alcance normal usan el valor de ataque completo, aunque hayan usado el alcance ampliado para desplazarse durante la ofensiva). Las unidades aéreas con un alcance ampliado entre paréntesis no pueden

usar este alcance ampliado para unirse a la batalla ni para desplazarse durante una ofensiva en la que participen en una batalla.

La suma de los valores de ataque es la fuerza total de ataque, que quedará modificada en los pasos siguientes.

Nota. Las unidades aéreas con base en tierra que operan con alcance ampliado emplean solo sus aparatos bimotores. Esto reduce su potencial de combate a causa de la falta de cazas, de menor alcance, y del hecho de que la carga de bombas se reduce para operar a largo alcance. Las unidades BLA ya incorporan en su valor de ataque la ineficiencia frente a unidades navales y el hecho de que el teatro de operaciones del Pacífico tenía unos objetivos de infraestructura muy dispersos y difíciles de dañar con bombardeos de gran altura. La campaña de bombardeo estratégico contra el archipiélago japonés se gestiona mediante un procedimiento diferente.

Nota sobre el cálculo de la fuerza total de ataque. Para evitar que los jugadores se dediquen a contar los diversos factores, el sistema de combate pondera de manera equitativa todos los factores que afectan a una batalla. El inconveniente de esta aproximación es que, en ocasiones, los jugadores deben sumar un conjunto de valores pequeños para llegar a un valor considerable, a veces superior a cien. Si los jugadores lo consideran útil, pueden usar las dos fichas de estrella estadounidenses (azul oscuro y azul claro) en el marcador general para llevar la cuenta de los valores de ataque, una para las unidades (azul claro) y otra para las decenas (azul oscuro). Además, en una de las hojas de ayuda hay una matriz que permite determinar fácilmente el resultado final tras aplicar eventuales multiplicadores al factor total de combate. Con estos dos métodos, los jugadores pueden hacer los cálculos de las cantidades más grandes sin necesidad de ninguna calculadora.

B. Cada jugador lanza el dado y le aplica los modificadores pertinentes para determinar su efectividad de combate. El valor total de combate calculado en el paso anterior se multiplica por esta efectividad para obtener la cantidad total de impactos que el jugador inflige a su oponente.

Modificadores a la tirada del dado

- Emboscada (aliados): +4
- Ataque sorpresa: +3
- Turnos de 1943: +1 para los Aliados si en la batalla está presente alguna unidad aérea o algún portaaviones estadounidenses
- Turnos de 1944 o 1945: +3 para los Aliados si en la batalla está presente alguna unidad aérea o algún portaaviones estadounidenses
- Modificador por evento: +*x*, siendo *x* cualquier modificador especificado en una CE (téngase en cuenta que algunos eventos tienen modificadores especiales)

Nota. Los modificadores para los turnos de 1943 y de 1944 o 1945 reflejan la creciente superioridad tecnológica de los aviones estadounidenses y una doctrina de combate más avanzada.

Tabla de resultados del combate aeronaval

El resultado, modificado, del lanzamiento del dado de diez caras determina la efectividad:

0, 1, 2	Un cuarto (0,25)	Redondea al alza, si es necesario.
3, 4, 5	La mitad (0,50)	Redondea al alza, si es necesario.
6, 7, 8	Uno (1)	
9* o +	Uno (1)	

** Si la tirada del dado es igual a nueve antes de aplicar modificadores, el jugador ha logrado un impacto crítico, además del resultado final de efectividad igual a uno. Véase 9.2.F.6.*

C. Si la situación de inteligencia es «intercepción», ambos jugadores aplican simultáneamente un número de impactos igual a su fuerza total de combate aeronaval multiplicada por la efectividad que ha obtenido cada uno.

EJEMPLO. El jugador aliado tiene, en el hexágono de batalla, un portaaviones con un valor de ataque igual a 12, una unidad de BLA de valor de ataque 4, una unidad aérea de valor de ataque 10 a alcance normal, una unidad aérea de valor de ataque 10 a alcance ampliado y un acorazado de valor de ataque 16. La fuerza total de combate aeronaval es, pues, 47 (12 + 4 + 10 + 5 + 16). La situación de inteligencia es «intercepción», de modo que no hay ningún modificador a la tirada del dado. Con un resultado de 2 o menos, el jugador infligiría 12 impactos al jugador japonés; con un resultado de 3, 4, o 5, 24 impactos y con un resultado de 6 o más, 47 impactos.

D. Si la situación de inteligencia es «ataque sorpresa», el JOF aplica los impactos en primer lugar. A continuación, las unidades supervivientes del JRE calculan su valor total de combate y su efectividad y aplican eventuales impactos sobre el JOF.

E. Si la situación de inteligencia es «emboscada» (que solo es posible jugando una carta de reacción), el JRE aplica los impactos en primer lugar. A continuación, las unidades supervivientes del JOF calculan su valor total de combate y su efectividad y aplican eventuales impactos sobre el JRE.

F. Aplicación de impactos. El jugador que ha lanzado el dado aplica los impactos obtenidos sobre las unidades enemigas. Estos impactos se pueden aplicar sobre unidades que participan en la batalla y unidades navales que no sean portaaviones no situadas en el hexágono de batalla pero apiladas con un portaaviones que sí participa en la batalla. Los impactos se pueden aplicar de la manera que el jugador crea conveniente, pero siempre sometidos a las siguientes restricciones.

Nota. El sistema de combate genera impactos y sus sutilezas se hallan en la forma en que se aplican tales impactos. Lo importante es entender cómo organizar las ofensivas de modo que elementos importantes como los portaaviones estén adecuadamente escoltados.

Nota histórica. La idea establecida es que la guerra en el Pacífico estuvo dominada por los portaaviones. A una escala amplia es una apreciación correcta, pero, de hecho, hacia finales de 1942 los portaaviones de preguerra de ambos bandos casi se habían aniquilado mutuamente. Es por ello que las batallas de superficie de la campaña de las Salomón se convirtieron en la forma de combate naval preponderante hasta que los astilleros estadounidenses empezaron a producir portaaviones de la clase Essex sin parar. Los jugadores observarán unas fluctuaciones parecidas en su disponibilidad de portaaviones.

1. Si se aplica una cantidad de impactos igual al valor de defensa de una unidad, esta se gira a su lado reducido o se elimina si ya estaba en su lado reducido.

2. Todas las unidades a plena potencia deben reducirse antes de poder eliminar alguna unidad. Las unidades que tienen una sola cara se consideran unidades reducidas. Las unidades navales que no son portaaviones y que no se hallan en un hexágono de batalla pero están apiladas con algún portaaviones que participa en la batalla también deben reducirse antes de poder eliminar alguna unidad ya reducida.

3. Si quedan impactos por aplicar y ninguna unidad puede recibirlos a causa de las restricciones para aplicarlos, estos impactos restantes se pierden. Siguiendo con el ejemplo del apartado C anterior, la fuerza aliada con un valor total de combate igual a 47 obtiene un resultado de seis en el dado y, por tanto, aplica 47 impactos a las fuerzas aeronavales japonesas. Con estos impactos, el jugador aliado reduce todas las unidades japonesas excepto una unidad a plena potencia, que permanece con un valor de defensa de 18 cuando al jugador aliado solo le quedan 10 impactos por

asignar. El jugador aliado no puede eliminar ninguna unidad japonesa reducida porque aún hay una unidad a plena potencia. En consecuencia, estos 10 impactos se pierden sin más efecto.

4. Para asignar impactos a unidades aéreas, portaaviones (CV), portaaviones ligeros (CVL) y portaaviones de escolta (CVE) que no se hallan en el hexágono de batalla que contiene unidades enemigas (es decir, se hallan fuera del hexágono de batalla o el hexágono de batalla no contiene unidades enemigas), debe haber al menos una unidad propia aérea, CV, CVL o CVE participante en la batalla por cada unidad de estas que reciba impactos. Por ejemplo, si un bando tiene una unidad aérea y un CV y el otro tres unidades CV, CVL o CVE y ninguna unidad en el hexágono de batalla, este último solo podría recibir impactos en dos de las tres unidades. En todos los casos, el bando que aplica los impactos decide qué unidades los reciben. Las unidades navales sin capacidad aérea siempre pueden recibir impactos generados en un combate aeronaval.

EJEMPLO. Si el jugador japonés tiene un portaaviones y ha logrado 45 impactos contra una fuerza aliada con dos portaaviones a plena potencia, puede ser que buena parte de los impactos se pierdan, puesto que la imposibilidad de reducir uno de los dos portaaviones aliados impediría que cualquier unidad a potencia reducida quedara eliminada, ya que aún habría una unidad naval presente a plena potencia.

La consecuencia de esta situación es que, si un bando no dispone de unidades aéreas o portaaviones participantes en la batalla y el otro tiene una o más, ninguna de las unidades aéreas o portaaviones podrá resultar dañada si no están en el hexágono de batalla con unidades enemigas.

5. Si un jugador es el único con unidades aéreas y/o navales en el hexágono en que se produce el combate aeronaval, los impactos pueden aplicarse a cualesquiera unidades terrestres enemigas en ese mismo hexágono (si hubiera unidades aéreas y/o navales en el hexágono, los impactos solo podrían aplicarse a tales unidades). El último paso terrestre en un hexágono nunca puede eliminarse mediante impactos procedentes de unidades aéreas o navales; cuando se generan suficientes impactos para eliminar las unidades terrestres en un hexágono, el JRE escoge cuál de las unidades terrestres reducidas será el último paso. Sin embargo, un hexágono que tenga un valor de defensa intrínseco se considera siempre el último paso del hexágono. Los impactos adicionales que no se puedan usar, se pierden.

6. Impactos críticos. Si se logra un impacto crítico (con un resultado igual a 9 en la tirada de dado sin modificar, o gracias a un evento), el jugador puede obviar la restricción especificada en el punto 2 anterior y, así, eliminar unidades mientras quedan otras unidades enemigas a plena potencia. Siguiendo con el ejemplo, el aliado ha jugado el evento «Comandante Rochefort», que modifica la inteligencia a «emboscada», con una condición especial que permite que cualquier resultado modificado del dado igual a nueve o más se pueda considerar un impacto crítico. En este caso, el jugador aliado podría aplicar los 10 impactos aún no aplicados para eliminar una de las unidades japonesas reducidas, aunque haya una unidad naval a plena potencia.

Además, cada vez que un jugador logra un impacto crítico y es imposible matemáticamente que pueda reducir ninguna unidad, se reduce la unidad enemiga con el valor de defensa más bajo que pueda recibir los impactos (en caso de igualdad, decide el JRE).

Nota. Esto simula la capacidad de una fuerza emboscada o una oportunidad imprevista durante una batalla de eliminar una parte de las fuerzas enemigas. Es el modo en que se pueden producir resultados como el de Midway en el juego. Solo hay dos cartas aliadas que permiten obtener una situación de emboscada, de modo que no es algo habitual… a no ser que un jugador obtenga muchos nueves al lanzar el dado...

7. Ventaja japonesa en alcance aeronaval. En un combate aeronaval en que el jugador aliado no haya obtenido un impacto crítico y el japonés tenga más de un portaaviones presente, el japonés puede transferir entre portaaviones la pérdida de un paso que haya recibido. Después de aplicar todos los impactos, el jugador japonés puede reducir un portaaviones propio, o eliminar uno ya reducido, para recuperar un paso de otro portaaviones (tanto de reducido a plena potencia como de eliminado a reducido). El número de impactos que ello representa es irrelevante; se trata de una transferencia de un paso por otro.

EJEMPLO. Suponiendo que el jugador aliado no ha conseguido un impacto crítico y que el japonés tiene un CV y un CVL entre las unidades que el aliado ha reducido de plena potencia a potencia reducida, el jugador japonés puede decidir que el paso perdido por el CV lo pierda en realidad el CVL, con lo que elimina este último y recupera el CV a plena potencia.

Nota. Esta regla pretende reproducir dos efectos. En primer lugar, los aviones navales japoneses tenían mayor alcance, durante buena parte de la guerra, que los estadounidenses, mejor armados. En segundo lugar, la doctrina japonesa solía disponer los portaaviones ligeros por delante de la flota principal. Lo que intentamos simular es que los pilotos estadounidenses atacan a los portaaviones ligeros aislados y gastan su carga de bombas sin encontrar a los grandes portaaviones.

9.3. Vencedor del combate aeronaval

Ambos bandos suman los valores de ataque de las unidades aéreas y navales supervivientes que hayan contribuido al valor total de combate en la batalla, activas o inactivas. Las unidades aéreas cuyos valores de ataque se redujeron a la mitad a causa del alcance, siguen manteniendo la mitad de su valor de ataque para este cálculo. Las unidades navales que no son portaaviones solo se tienen en cuenta si están en el hexágono de batalla (por ejemplo, un acorazado en el hexágono de batalla cuenta, pero no un acorazado que esté escoltando a un portaaviones lejano que también participó en la batalla, ya que no contribuyó con su valor de ataque). El bando con el total más alto es el vencedor del combate aeronaval; en caso de empate, vence el JRE, excepto si no hay ninguna unidad aérea y naval superviviente.

Excepción especial: si el JRE tiene presentes una o más unidades aéreas y/o portaaviones y el JOF no tiene ninguna unidad aérea ni portaaviones supervivientes, el JRE es el vencedor automático de la batalla, independientemente de los valores de ataque implicados.

Nota. El poder aéreo fue la variable crítica en el combate naval de la II Guerra Mundial. Esta excepción cubre las posibles situaciones, como Guadalcanal, en que incluso unos pocos aeroplanos podían impedir la operación continuada de grandes unidades navales.

9.3.1. Sin unidades aéreas o navales supervivientes

Si no hay ninguna unidad naval ni aérea superviviente de la batalla, de ambos bandos, se considera que el resultado es una victoria del JOF.

9.3.2. Victoria del jugador en reacción

Si el JRE es el vencedor, las unidades terrestres en ofensiva que hayan entrado en el hexágono mediante un asalto anfibio no toman parte en el combate terrestre y, posteriormente, deberán efectuar un desplazamiento posbatalla saliendo del hexágono. Las unidades anfibias asaltantes no capturan el hexágono incluso aunque no haya unidades terrestres en reacción en el hexágono. Si el hexágono contiene unidades terrestres en ofensiva que entraron en él mediante desplazamiento terrestre (no asalto anfibio), se pasa inmediatamente al combate terrestre si hay unidades terrestres de ambos bandos; en caso contrario, no hay combate terrestre.

EJEMPLO DETALLADO DE UNA OFENSIVA

Al principio del escenario de 1942, en la península de Malasia se hallan dos ejércitos japoneses: el 38.º en Kuala Lumpur (hex 1913) y el 25.º (reducido) en Kota Bharu (hex 2112). Les dan apoyo las fuerzas aeronavales en la Indochina francesa: la 22.ª flotilla aérea en Saigón (hex 2212) y el acorazado *Kongo* y el crucero pesado *Mogami* en Cam Ranh (hex 2311). El jugador aliado tiene el 3.r cuerpo indio en Kuantan (hex 2014) y la 8.ª división australiana, la unidad aérea de Malasia y el HQ de Malasia en Singapur (hex 2015).

El jugador japonés empieza el turno de 1942 con su carta n.º 23 «Operación RE», jugándola como CE. Esta carta le permite usar cualquier HQ para activar unidades, con un valor logístico de 3. Decide que en esta ofensiva usará el HQ Sur en Saigón (hex 2212), por lo que puede activar cuatro unidades (un valor logístico de 3 más la eficacia del HQ igual a 1). El japonés activa el 38.º ejército, la 22.ª flotilla aérea, el acorazado *Kongo* y el crucero *Mogami*; a continuación, desplaza el 38.º ejército a Kuantan, que declara como hexágono de batalla. La 22.ª flotilla se desplaza de Saigón a Kota Bharu para estar a tres hexágonos de Singapur, mientras que las dos unidades navales se desplazan a Singapur, donde declaran un nuevo hexágono de batalla. El jugador japonés puede declarar dos hexágonos de batalla porque la carta fue jugada como CE; si la hubiera jugado como CO solo podría haber un único hexágono de batalla.

A continuación, el jugador aliado determina si efectúa alguna reacción. La carta de estrategia japonesa no establece específicamente que la situación de inteligencia fuera «ataque sorpresa», de modo que el jugador aliado puede o bien efectuar una tirada de inteligencia para modificar la situación o bien jugar una carta de reacción. Por suerte, el aliado tiene la carta n.º 5 «Operación *Matador*», que es una carta de reacción de contraofensiva. El jugador juega esta carta y, así, modifica la situación de inteligencia a «Intercepción». Como se trata de una carta de contraofensiva, los Aliados pueden usar su valor logístico de 3 en lugar del valor de operaciones japonés de 2, con lo que pueden usar el HQ de Malasia para activar unidades terrestres y aéreas, además de la unidad naval Fuerza Z.

Los Aliados activan el 3.r cuerpo indio, la 8.ª división australiana y la unidad aérea de Malasia. Como la Fuerza Z ya está eliminada, los Aliados no pueden activarla. Los Aliados también pueden activar cuatro unidades, pero no hay ninguna unidad aérea o naval más de la Commonwealth dentro del radio de acción del HQ. El jugador no puede desplazar la 8.ª división australiana a Kuantan porque ya ha sido declarado como hexágono de batalla. Si la unidad aérea de Malasia hubiese sido atacada solamente por el acorazado, hubiera podido huir para atacar a distancia, pero la presencia de la unidad aérea japonesa en la batalla hace que esta opción sea discutible, de modo que se queda. La condición de la carta japonesa no se puede cumplir, de modo que se ignora, pero el japonés restará dos de su tirada de combate terrestre a causa del terreno. El texto de la carta aliada permite a este jugador añadir 2 al valor de defensa de sus unidades aéreas.

9.3.3. Victoria del jugador en ofensiva

Si el JOF es el vencedor y en el hexágono de batalla aún hay unidades terrestres en ofensiva y unidades terrestres en reacción (activadas o no), se pasa al combate terrestre. Si solo quedan unidades terrestres de un bando, ese bando obtiene (o mantiene) el control del hexágono, con lo que concluye la batalla. Si no queda ninguna unidad terrestre, de ningún bando, el JRE conserva el control del hexágono y la batalla finaliza.

Nota. Si un bando obtiene la supremacía aeronaval sobre el hexágono de batalla, las fuerzas anfibias pueden entablar combate; en caso contrario, se supone que las fuerzas de asalto anfibio dan media vuelta, como sucedió en el mar del Coral.

9.3.4. Sin combate aeronaval

Si ninguno de los dos jugadores tenía unidades aéreas ni navales presentes, se pasa directamente al combate terrestre, como si hubiera habido una victoria aeronaval del JOF.

9.4. Combate terrestre

A. El combate terrestre siempre es simultáneo, independientemente de la situación de inteligencia. Ambos bandos suman los valores de ataque de sus respectivas unidades terrestres activadas, más los valores de ataque de eventuales unidades terrestres inactivas presentes en el hexágono de batalla, y efectúan una tirada de efectividad. El procedimiento básico es similar al del combate aeronaval, pero con una tabla de combate diferente y con diferentes modificadores.

El jugador que lanza el dado aplica todos los impactos obtenidos sobre las unidades enemigas como mejor le parezca, siempre bajo las restricciones de aplicación de impactos.

Modificadores a la tirada de dado

Todos los modificadores son acumulativos, excepto el de la carta japonesa «Cnel. Tsuji, Unidad 82», cuyo modificador es directamente el modificador final para la tirada del JOF, ignorando cualquier otro modificador que pudiera aplicarse.

Modificadores para el JOF

1. Si solo el JOF tiene unidades navales en el hexágono de batalla tras el combate aeronaval, el JOF añade +2 a la tirada del dado (lo que representa un bombardeo costero).

2. Si tras el combate aeronaval el JOF es el único con unidades activas aéreas y/o portaaviones que participan en el combate terrestre (no hay unidades aéreas ni portaaviones del JRE supervivientes, activas o inactivas), el JOF añade +2 a la tirada del dado (lo que representa el efecto de la superioridad aérea).

Nota. Un portaaviones sin oposición en el hexágono de batalla genera tanto el efecto del bombardeo costero como el de la superioridad aérea, para dar un modificador total de +4.

3. Algunos tipos de terreno modifican la tirada del JOF del siguiente modo:

- Selva: –1
- Mixto: –2
- Montañas: –3

Nota. Las ciudades no generan ningún modificador.

Modificadores para el JRE

Si el JRE tenía unidades terrestres y/o HQ en el hexágono antes de que el JOF realizara un asalto anfibio en ese hexágono, el JRE añade +3 a la tirada del dado.

Modificadores adicionales
A los modificadores anteriores se añaden los eventuales modificadores de la carta jugada como CE por el JOF y de las cartas de reacción del JRE, así como modificadores de eventos jugados previamente que sean aún aplicables (como el evento «Nuevo plan operativo»). Téngase en cuenta que, a diferencia de otras bonificaciones de CE, la bonificación de la carta «Cnel. Tsuji, Unidad 82» es el modificador definitivo para la tirada, ignorando todos los demás.

Modificador de blindados
Si la 7.ª brigada acorazada británica participa en el combate, los Aliados añaden +1 a su tirada de dado (lo que representa la superioridad en efectivos blindados).

Tabla de resultados del combate terrestre

El resultado, modificado, del lanzamiento del dado de diez caras determina la efectividad:

0 (o menos),1, 2	La mitad (0,50)	Redondea al alza, si es necesario.
3, 4, 5 o 6	Uno (1)	
7 u 8	Uno y medio (1,50)	Redondea al alza, si es necesario.
9 o más	Dos (2)	

B. Aplicación de impactos. Cada jugador aplica tantos impactos sobre las unidades enemigas como el resultado de multiplicar su valor total de combate por la efectividad.
1. Solo pueden recibir impactos las unidades terrestres, incluyendo unidades terrestres inactivas presentes en el hexágono de batalla.
2. Si se aplica una cantidad de impactos igual al valor de defensa de una unidad, esta se gira a su lado reducido o se elimina si ya estaba en su lado reducido.
3. Todas las unidades a plena potencia deben reducirse antes de poder eliminar alguna unidad.
4. Si quedan impactos por aplicar y ninguna unidad puede recibirlas a causa de las restricciones para aplicarlos, estos impactos restantes se pierden.
5.Las unidades terrestres en ofensiva que hayan realizado un asalto anfibio para entrar en el hexágono de batalla reducen a la mitad su valor de defensa a la hora de determinar la asignación de impactos.

C. Final del combate terrestre
1. Si, tras aplicar todos los impactos, solo un bando tiene unidades en el hexágono, ese bando es el vencedor. En caso contrario, el bando que haya sufrido más pasos de pérdidas durante el combate terrestre se retira durante el desplazamiento posbatalla. Girar una unidad terrestre de plena potencia a potencia reducida o eliminar una unidad que está reducida cuenta como la pérdida de un paso. Si hay un empate, el JRE es el vencedor y el JOF debe retirarse.
2. Es posible que ambos bandos queden eliminados en el combate terrestre. En tal caso, el JRE mantiene el control del hexágono, si bien todas las fuerzas quedan eliminadas.
Nota. Esta regla intenta simular que las unidades de ambos bandos ya no son una fuerza efectiva de combate y en el hexágono del defensor quedan unas fuerzas residuales.
3. Si el JOF es el único con unidades terrestres supervivientes en el hexágono de batalla, este queda controlado por el JOF. Si, en cambio, el JRE es el único con unidades terrestres supervivientes en el hexágono de batalla, este queda controlado por el JRE.

Nota. Teniendo en cuenta la escala temporal del juego, el combate es bastante sangriento. Si ambos bandos quedan eliminados, no significa que todos los participantes hayan muerto, sino que las fuerzas participantes ya no son efectivas. En el caso de los Aliados, esto implica que la unidad deberá reconstituirse; en el de los japoneses, implica que la unidad casi siempre desaparece, puesto que la unidad luchó hasta el último hombre. Además, hubo ocasiones, especialmente en la campaña de las Salomón, en que ambos bandos ocuparon la misma isla. En aras de la simplicidad, una situación de este tipo se trata de un modo bastante abstracto, dado el intervalo temporal que representa cada turno.

9.5. Retiradas
Una unidad terrestre en ofensiva que se retire y que haya entrado en el hexágono mediante desplazamiento terrestre debe retirarse al hexágono desde el que entró. Una unidad terrestre en ofensiva que se retire y que haya entrado en el hexágono mediante asalto anfibio debe realizar desplazamiento posbatalla, como una unidad naval.

Una unidad terrestre en reacción que se retira es desplazada por el JOF a un hexágono adyacente que no contenga ninguna unidad en ofensiva, que no sea el hexágono desde el que entró la unidad en ofensiva y en el cual no se produzca un sobreapilamiento a causa de la retirada. A ser posible, el hexágono tiene que ser una ubicación válida con nombre y bajo control del JRE; si esto no es posible, puede seleccionarse cualquier hexágono válido. Si no se puede cumplir ninguna de estas condiciones, o si el hexágono de batalla es una isla monohexagonal, la unidad terrestre en reacción queda eliminada.

9.6. Desplazamiento posbatalla
El desplazamiento posbatalla se realiza una vez concluidas todas las batallas. Solo las unidades activadas que no hayan efectuado ningún desplazamiento estratégico pueden realizar el desplazamiento posbatalla. Las capacidades de desplazamiento de las unidades aéreas y navales son las mismas que las empleadas en la ofensiva. Las unidades terrestres no efectúan ningún desplazamiento posbatalla excepto para retirarse (v. 9.5). El JRE efectúa el desplazamiento posbatalla en primer lugar, seguido por el JOF. Durante el desplazamiento posbatalla no se permite ningún tipo de desplazamiento estratégico.

Nota. Todas las unidades activadas que no usaron transporte estratégico realizan desplazamiento posbatalla, tanto si participaron en alguna batalla como si no.

9.6.1. Desplazamiento posbatalla de unidades en reacción
Las unidades activas del JRE se desplazan y deben finalizar su desplazamiento en un hexágono bajo control del JRE (p. ej., unidades aéreas en bases aéreas y unidades navales en puertos). La unidad debe estar bajo suministro en ese hexágono y dentro del radio de acción de un HQ propio, si es posible; en caso contrario, se permite cualquier hexágono bajo control propio. Si no hay ningún hexágono disponible, la unidad queda eliminada.

Las unidades aéreas o navales inactivas del JRE situadas en hexágonos bajo control enemigo tras las batallas efectúan un desplazamiento de emergencia después del desplazamiento posbatalla del JOF.

9.6.2. Desplazamiento posbatalla de unidades en ofensiva
Tras el desplazamiento posbatalla del JRE, todas las unidades navales y aéreas en ofensiva pueden efectuar desplazamiento posbatalla. Tras perder una batalla, las unidades terrestres en ofensiva que emplearon asalto anfibio también efectúan desplazamiento posbatalla como una unidad naval, pero no pueden desplazarse a ni pasar por hexágonos ocupados por el enemigo o ZIA enemigas sin neutralizar. **Excepción:** debido a las pérdidas producidas en el combate aeronaval, una unidad terrestre que haya usado asalto anfibio puede hallarse, durante el desplazamiento posbatalla, en una ZIA enemiga sin neutralizar; en este caso, la unidad terrestre puede entrar en ZIA enemigas hasta que llegue a un hexágono sin ZIA enemiga, momento en que la restricción normal vuelve a estar en efecto.

Las unidades navales deben finalizar su desplazamiento en un hexágono bajo control propio que contenga un puerto. Las unidades aéreas deben finalizarlo en un hexágono bajo control propio que contenga una base aérea. Cualquier unidad que no pueda finalizar su desplazamiento en un lugar válido queda eliminada.

10. Refuerzos y puntos de embarque anfibio

10.1. Llegada de refuerzos

10.1.1. Colocación de refuerzos

Los refuerzos llegan de acuerdo al calendario de refuerzos o mediante una carta de evento. Los refuerzos terrestres o navales deben colocarse en un puerto bajo control propio en el cual la unidad esté en suministro y dentro del radio de acción de un HQ que pueda activarla (v. 6.1.2). Los refuerzos aéreos se colocan en una base aérea bajo control propio en la cual la unidad esté en suministro y dentro del radio de acción de un HQ que pueda activarla. Un HQ que llega como refuerzo debe colocarse en un puerto bajo control propio en el cual el HQ esté en suministro.

Un refuerzo nunca se puede colocar en una ZIA enemiga sin neutralizar. Los HQ que llegan como refuerzos en el turno actual permiten el cumplimiento de los requisitos de suministro y activación para la colocación de refuerzos solamente en el hexágono que ocupan; para colocar refuerzos en otros hexágonos, el suministro y la activación deben trazarse desde un HQ que haya empezado el turno ya en el mapa.

El jugador aliado coloca sus refuerzos en primer lugar y, luego, el japonés. La colocación de refuerzos no modifica las ZIA enemigas para permitir la colocación de otros refuerzos en el mismo segmento; sin embargo, pueden generar nuevas ZIA para restringir la colocación de refuerzos enemigos. Al colocar refuerzos no se pueden violar las restricciones de colocación y apilamiento.

Siempre que tenga que colocarse como refuerzo una unidad china, solo podrá colocarse en Kunming (2407).

10.1.2. Problemas de entrada

Si por cualquier razón, un refuerzo no tiene ningún punto de entrada válido, el jugador puede retrasar voluntariamente la llegada de ese refuerzo. La unidad permanece en el recuadro de refuerzos retrasados hasta que pueda entrar en juego de forma válida durante un segmento de refuerzos posterior. En cada turno que está situado en el recuadro de refuerzos retrasados, un refuerzo aliado retrasado es elegible para enviarse a Europa (para lo cual deberá hacer la correspondiente tirada de dado).

10.2. Refuerzos retrasados

10.2.1. La guerra en Europa

Los refuerzos aliados pueden verse retrasados por el nivel GeE o por un evento. Así:

- si el nivel GeE es igual a 1 o superior, o si así lo exige la rivalidad interarmas o una carta de evento, primero el jugador aliado recibe todos los refuerzos procedentes del recuadro de refuerzos retrasados y, luego, coloca todos los refuerzos aliados de ese turno en ese mismo recuadro;
- en los otros casos, el jugador aliado recibe, para colocarlos, todos los refuerzos procedentes del recuadro de refuerzos retrasados y todos los refuerzos de ese turno.

Excepción: si el retraso solo se produce por la rivalidad interarmas, únicamente las unidades del ejército de Estados Unidos se colocan en el recuadro de refuerzos retrasados; el resto se recibe con normalidad.

Cuando algunas unidades se colocan en la casilla de refuerzos retrasados puede pasar que se acaben enviando a Europa (v. 10.2.2 y 10.2.4).

10.2.2. Unidades elegibles para enviarse a Europa

Las unidades aéreas y terrestres del ejército de Estados Unidos (pero no marines) y los portaaviones de escolta (CVE) estadounidenses (pero no CV ni CVL) son elegibles para enviarse a Europa. Todas las demás unidades, no.

10.2.3. Unidades que no se pueden retrasar

Los HQ y las unidades de B29 estadounidenses no se pueden retrasar nunca.

10.2.4. Tirada de envío a Europa

Cada unidad elegible que se coloca en el recuadro de refuerzos retrasados debe hacer una tirada de dado, incluso si se coloca debido a un evento. Si el resultado de la tirada cae dentro del intervalo indicado (que viene determinado por el nivel GeE), el refuerzo se coloca en el marcador de turnos en la casilla correspondiente a tres turnos más tarde. Cuando una unidad enviada a Europa vuelve a entrar en juego como refuerzo, es como si intentara entrar en juego por primera vez. Una unidad puede ser enviada a Europa varias veces en una misma partida. La tirada de dado recibe una modificación de –1 por la rivalidad interarmas.

Nivel GeE	Intervalo de la tirada de dado
Sin efecto	No hay tirada
1	0-1
2	0-3
3	0-5
4	0-7

10.3. Puntos de embarque anfibio

Al principio de cada escenario, ambos bandos empiezan con un cierto número de PEA, indicados en las instrucciones del escenario. Cada PEA se puede usar una única vez por turno de juego. Cada vez que se usa un PEA, desplazad la ficha «PEA usados» en el marcador general, como recordatorio del número de PEA ya usados en el turno actual. Al principio de cada turno, recolocad la ficha «PEA» de cada bando para indicar el máximo disponible.

10.3.1. PEA aliados

El jugador aliado recibe un PEA en cada turno de juego, a partir del turno 2 (incluido), a no ser que el nivel GeE sea igual a 3 o 4. Estos PEA aumentan de manera permanente el total disponible para el resto de turnos. La cantidad total de PEA disponibles para los Aliados no se reduce nunca durante la partida. Los Aliados pueden obtener PEA adicionales, permanentes o temporales, gracias a determinados eventos (como «Edwin G. Booz» o «Operaciones *Olympic* y *Coronet*»).

10.3.2. PEA japoneses

El jugador japonés empieza cada escenario con una cantidad predeterminada de PEA (en concreto, empieza la campaña con 7 PEA) y no recibe PEA permanentes durante la partida. Sin embargo, puede recibir PEA temporales adicionales gracias a determinados eventos. El jugador japonés pierde de modo permanente un PEA cada vez que los Aliados efectúan con éxito un ataque de guerra submarina, además de los demás efectos que provoque ese ataque. El jugador japonés también puede perder PEA a causa de ciertos eventos; no obstante, no puede perder su último PEA por ninguna causa, de modo que cuando solo le queda un PEA, no puede perderlo y quedarse a cero.

10.3.3. Barcazas japonesas y torpederas aliadas

Si el jugador japonés juega el evento de su carta «Transporte de ratas», esto permite a sus unidades terrestres disponer de una capacidad limitada: al jugar una carta de valor de operaciones igual a 3, dichas unidades pueden atravesar un lado marítimo de hexágono para llegar a una isla adyacente. La carta aliada «Lanchas torpederas» cancela esta capacidad japonesa o, si se juega antes de que el japonés juegue «Transporte de ratas», impide que el japonés juegue esta última como evento. Véase también la regla 8.4.7.

11. Reemplazos

11.1. Aspectos básicos

Propósito. Cada bando recibe reemplazos, por diversas vías, para hacer que unidades reducidas vuelvan a estar a plena potencia y para que unidades eliminadas vuelvan a entrar en juego. Así, un reemplazo permite devolver a plena potencia una unidad elegible que está reducida o hacer que vuelva a entrar en juego, a potencia reducida, una unidad eliminada. Asimismo, gastando dos reemplazos, una unidad eliminada puede volver a entrar en juego a plena potencia.

Procedimiento. Para poder recibir reemplazos, las unidades reducidas que ya se hallan en el mapa deben estar en suministro y no situadas en una ZIA enemiga sin neutralizar. Las unidades eliminadas que vuelven a entrar en juego se tratan del mismo modo que los refuerzos. Así pues, los HQ que llegan como refuerzos durante el segmento de refuerzos se pueden emplear para colocar unidades solamente en su mismo hexágono. Las unidades aéreas y portaaviones que entran durante el segmento de reemplazos no puede neutralizar ZIA enemigas para permitir la colocación de otras unidades durante el mismo segmento. No obstante, las unidades aéreas y portaaviones que hayan llegado durante el segmento de refuerzos sí neutralizan las ZIA enemigas durante el segmento de reemplazos, lo que puede permitir la colocación en hexágonos adicionales.

Secuencia. El jugador aliado coloca sus reemplazos en primer lugar, seguido por el jugador japonés. A no ser que se indique explícitamente, todos los reemplazos aliados que no se usen en el turno en que se reciben se pierden, mientras que los reemplazos navales japoneses se pueden guardar para su uso en turnos futuros.

11.1.1. Restricciones a las unidades preguerra

Algunas unidades preguerra de los Aliados y de los japoneses no pueden recibir reemplazos y, en consecuencia, cuando se eliminan quedan eliminadas permanentemente de la partida. Estas unidades solo pueden recibir reemplazos por medio de eventos y se indican con un punto en el anverso y el reverso de la ficha correspondiente.

11.2. Reemplazos japoneses

11.2.1. Reemplazos navales

El jugador japonés recibe una cierta cantidad de reemplazos navales durante la partida, tal como indica la tabla de reemplazos. Estos se pueden usar para hacer que unidades navales reducidas vuelvan a estar a plena potencia y para hacer que unidades navales elegibles que hayan sido eliminadas vuelvan a entrar en juego. Los reemplazos navales japoneses no se pierden si no se usan durante el turno, sino que pueden guardarse para los siguientes; se puede llevar la cuenta de los reemplazos navales disponibles en el marcador general mediante la ficha «Reemp. navales».

11.2.2. Reemplazos aéreos

No hay reemplazos programados para las unidades aéreas japonesas. El jugador japonés solo puede recibir una reducida cantidad de reemplazos aéreos gracias a ciertos eventos.

11.2.3. Reemplazos terrestres

No hay reemplazos programados para las unidades terrestres japonesas. Durante el segmento de reemplazos, el jugador japonés puede recibir un máximo de dos reemplazos de China, que deben usarse inmediatamente. Para ello, el jugador japonés reduce el número de divisiones japonesas disponibles en China en uno o dos, para recibir uno o dos reemplazos terrestres. Si no hay divisiones japonesas en China, el jugador japonés no puede recibir reemplazos para unidades terrestres. El número de divisiones japonesas disponibles en China se indica en el marcador correspondiente, mediante la ficha «Divisiones japonesas en China». Además, algunos eventos pueden proporcionar reemplazos terrestres, que el jugador japonés debe usar del modo que indique el texto de la carta.

11.3. Reemplazos aliados

11.3.1. Reemplazos terrestres

El jugador aliado recibe dos reemplazos terrestres por turno, empezando en el turno 2. Todos los reemplazos que no puedan usarse durante el turno en que se reciben, se pierden (representa que se utilizan en otro teatro bélico). Los reemplazos terrestres aliados se pueden usar para unidades terrestres reducidas o eliminadas de los Estados Unidos y de la Commonwealth.

11.3.2. Reemplazos aéreos

El jugador aliado recibe cinco reemplazos aéreos por turno, que pueden usarse para unidades aéreas aliadas, eliminadas o reducidas, que puedan recibir reemplazos. Si estos reemplazos no se usan durante el turno en que se reciben, se pierden.

11.3.3. Reemplazos navales

El jugador aliado recibe los reemplazos navales indicados en la tabla de reemplazos. Si no se pueden usar en el turno en que se reciben, se pierden. El jugador aliado obtiene uno o dos reemplazos navales estadounidenses por turno (excepto en el turno 1) si controla Oahu (5808). Cada uno de estos reemplazos se puede usar para unidades navales reducidas o eliminadas de los Estados Unidos. El jugador aliado obtiene un reemplazo naval de la Commonwealth en los turnos 6, 9 y 12 si controla cualquiera de los hexágonos Colombo (1307), Trincomalee (1308), Singapur (2015), Hong Kong (2709) o Townsville (3727).

11.3.4. Reemplazos chinos

Si China no se ha rendido, el jugador aliado recibe un reemplazo chino en cada turno impar (a partir del turno 3). Este reemplazo se puede usar para recuperar un ejército chino eliminado, a potencia reducida, y colocarlo en Kunming (2407) o para devolver a plena potencia un ejército chino reducido. Téngase en cuenta que, dado que Kunming no puede ser atacado, siempre será una ubicación disponible para recuperar ejércitos chinos. Los reemplazos chinos pueden colocarse en Kunming solo si está disponible como fuente de suministros (v. 13.7.5). Los reemplazos chinos que no se puedan colocar en el turno en que se reciben, se pierden. Otros reemplazos aliados no se pueden usar para unidades chinas.

11.3.5. Reemplazos neerlandeses

No hay reemplazos para las unidades neerlandesas; cuando una unidad neerlandesa queda eliminada, se elimina permanentemente de la partida.

12. Guerra estratégica

La guerra estratégica tiene, como principal objetivo, determinar el tamaño de la mano de cartas de cada jugador. El número de cartas de estrategia, que representan los recursos de cada bando, queda determinado por la situación sobre el mapa y por el resultado de la guerra estratégica.

12.1. Cartas japonesas

12.1.1. Hexágonos de recursos

Al principio del segmento de guerra estratégica, el jugador japonés roba una carta de estrategia por cada dos hexágonos de recursos bajo su control (v. 6.5), redondeando al alza. Esta es la cantidad de cartas que robará en el turno, que, como mínimo, será siempre igual a cuatro, independientemente del número de hexágonos de recursos. Esta cantidad de cartas a robar puede quedar modificada por la guerra estratégica (v. 12.2 y 12.3).

Los catorce hexágonos de recursos son:

- 1813, 1916, 2017: Sumatra
- 2008: Birmania
- 2014: Malasia
- 2220: Java
- 2415, 2517, 2616: Borneo
- 2813: Filipinas
- 3219: Nueva Guinea
- 3302, 3303: Manchuria
- 3305: Corea

12.1.2. Reservas estratégicas japonesas

Durante los turnos 2, 3, y 4 el jugador japonés roba siete cartas por turno, para representar las reservas estratégicas preexistentes, independientemente del número de hexágonos de recursos controlados. Este número puede verse reducido por la guerra submarina.

12.2. Guerra submarina

12.2.1. Procedimiento

Antes de que el jugador japonés robe cartas, el jugador aliado lleva a cabo el procedimiento de guerra submarina. El jugador aliado lanza el dado y, del resultado obtenido, resta el número de turno actual; este valor es posteriormente modificado por los factores indicados en 12.2.2. Si el resultado modificado final es igual o inferior a cero, el jugador japonés robará una carta menos (pero nunca menos de cuatro); además, el jugador japonés pierde permanentemente un PEA y su posible modificador por escolta se reduce de +4 a +2 o de +2 a 0. El jugador japonés no puede perder su último PEA de este modo ni puede ver reducido su modificador de escolta por debajo de cero.

12.2.2. Modificadores a la guerra submarina

La tirada de guerra submarina puede quedar modificada por dos posibles efectos:

- Eventos de escolta japoneses, cada uno de los cuales añade +2 a la tirada de guerra submarina.
- El jugador aliado añade +1 a la tirada de guerra submarina en todos los turnos de 1942 (lo que simula torpedos defectuosos).

12.3. Bombardeo estratégico

12.3.1. Disponibilidad de B29

Solo las unidades de B29 (BLA) pueden efectuar bombardeos estratégicos (el XX BC llega en el turno 9; el XXI BC, en el 10). Para poder efectuar bombardeo estratégico, una unidad de B29 debe estar en suministro y, o bien en una base aérea a una distancia igual o inferior a 8 hexágonos de Tokio o en el recuadro «Unidades aéreas en China». Los refuerzos de B29 no se pueden retrasar y pueden efectuar bombardeo estratégico en el mismo turno de su llegada, siempre que cumplan las condiciones necesarias. Una unidad de B29 que vuelva a entrar en juego gracias a reemplazos no puede efectuar bombardeo estratégico en el mismo turno en que vuelve a entrar. Los B29 que realizan este bombardeo no pueden participar en batallas durante las ofensivas, pero se pueden activar como reacción si unidades enemigas entran en el hexágono en que se hallan.

Nota. Si, gracias a una combinación de eventos y éxitos militares, el jugador japonés consigue eliminar una unidad de B29, esta no estará disponible para bombardeo estratégico en el siguiente turno, aunque el jugador aliado la recupere mediante reemplazos.

12.3.2. Procedimiento

El jugador aliado lanza un dado por cada unidad de B29 que participe en el bombardeo estratégico. Una unidad de B29 a plena potencia tiene éxito en su bombardeo estratégico de Japón con un resultado de 0 a 8 y solo fracasa con un 9; una unidad de B29 a potencia reducida tiene éxito con un resultado de 0 a 4 y fracasa con 5 a 9. Cada éxito disminuye en uno el número de cartas de estrategia que robará el jugador japonés (pero nunca por debajo de cuatro). Un bombardeo sin éxito no tiene efecto alguno. Cada vez que en la tirada de dado de bombardeo estratégico se obtenga un 9, la unidad de B29 pierde un paso, a no ser que los Aliados controlen alguna base aérea a cinco hexágonos o menos de Tokio; este hexágono puede ser el mismo en que está situada la unidad de B29 (como Iwo Jima, por ejemplo). El evento japonés «Interceptores de gran altitud» añade un +1 a las tiradas de bombardeo estratégico hasta que los Aliados controlen una base aérea elegible para suministros a cinco hexágonos o menos de Tokio.

12.3.3. Eventos de B29

Algunos eventos aliados se refieren a ubicaciones de unidades de B29 que pueden reducir la mano japonesa durante la fase de ofensivas. Estos efectos se añaden a los eventuales efectos del bombardeo estratégico. Téngase en cuenta que el jugador japonés puede perder un máximo de dos cartas durante el bombardeo estratégico (puesto que hay solo dos unidades de B29) y, además, puede sufrir una reducción del número de cartas que roba a causa de eventos de B29 durante el turno.

12.4. Cartas japonesas y renuncias

Si el jugador japonés roba seis cartas (sin incluir la posible carta de ofensiva futura), recibe también una renuncia; si roba cinco o menos (sin incluir la posible carta de ofensiva futura), recibe dos renuncias. El japonés no puede robar menos de cuatro cartas durante el segmento de reparto de cartas. Cada renuncia puede utilizarse en lugar de jugar una carta durante la fase de ofensivas; las renuncias no utilizadas se pierden al finalizar la fase de ofensivas.

12.5. Cartas aliadas

12.5.1. Mano aliada

El jugador aliado roba siete cartas por turno, excepto durante los primeros tres turnos. En el turno 1, el jugador aliado no roba ninguna carta. En el turno 2, el jugador aliado roba cinco cartas y recibe dos renuncias. En el turno 3, el jugador aliado roba seis cartas y recibe una renuncia. En los turnos siguientes, roba siete cartas por turno. La cantidad mínima de cartas que puede robar el jugador aliado es de cuatro, aunque la situación obligara a robar menos cartas. Las renuncias aliadas se usan del mismo modo que las japonesas, y tampoco se pueden acumular de un turno a los siguientes.

12.5.2. Limitaciones de la mano aliada

El jugador aliado roba una carta menos por cada una de las siguientes situaciones y obtiene una renuncia por cada carta menos que robe (para un máximo de dos renuncias en total):

- China se ha rendido,
- la India se ha rendido,
- Australia se ha rendido,
- el nivel GeE es igual a 4 al principio del turno.

13. Rendición

13.1. Conceptos básicos

Un estado se rinde si el jugador enemigo controla determinados hexágonos de su territorio nacional durante el segmento de rendición de países. Si Japón se rinde, la partida finaliza con victoria aliada. Si una nación aliada se rinde, el jugador japonés obtiene automáticamente el control de todos sus puertos y bases aéreas no ocupados por unidades aliadas, a no ser que las reglas específicas de rendición de ese país indiquen otra cosa (v. más adelante). Una nación aliada solamente puede rendirse una vez por partida. Los Aliados pueden recuperar un país recapturando las ubicaciones que el jugador japonés tuvo que capturar para forzar la rendición; en tal caso, los Aliados recobran el control de todos los puertos y bases aéreas excepto aquellos ocupados por unidades japonesas. Esta reconquista, sin embargo, no anula los efectos de la rendición sobre la mano de cartas.

Nota. El juego incluye fichas de rendición que permiten llevar un registro de qué países se han rendido durante la partida.

Nota. Hemos decidido no sobrecargar el mapa con fronteras detalladas y otros métodos para indicar a qué país pertenece cada una de las islas. Desde el punto de vista del juego, solo es relevante saber a qué país pertenecen los puertos, bases aéreas y hexágonos de recursos. En consecuencia, hemos definido muchas de estas fronteras en función de su distancia a determinados hexágonos importantes. La mayoría son evidentes, pero a continuación las definimos específicamente.

13.2. Filipinas

13.2.1. Definición

Las Filipinas se definen como todos los hexágonos que forman una masa de tierra contigua con Manila (2813) o con Dávao (2915) y también todas las islas a dos hexágonos o menos de Manila, más la isla de Jolo (2715). Las bases importantes de Filipinas son los hexágonos 2715, 2812, 2813, 2911, 2915 y 3014.

13.3.3. Rendición

Las Filipinas se rinden cuando el jugador japonés controla Manila (2813) y Dávao (2915). En tal caso, retirad todas las unidades terrestres que haya en hexágonos de las Filipinas durante el segmento de rendición de países. Si la unidad es elegible para volver a entrar en juego, como un HQ estadounidense, podrá hacerlo de acuerdo con las correspondientes reglas de refuerzos y HQ. Cualquier unidad aérea o naval que esté en las Filipinas cuando estas se rinden, deberá emplear un desplazamiento de emergencia, aéreo o naval, para abandonar las Filipinas.

13.3. Malasia y Siam

13.3.1. Definición de Malasia

Malasia se define como todos los hexágonos que forman una masa contigua de tierra a tres hexágonos o menos de Singapur (2015). Las bases importantes de Malasia son los hexágonos 1912, 1913, 2012, 2014, 2015 y 2112.

13.3.2. Rendición de Malasia

Malasia se rinde cuando el jugador japonés controla Singapur (2015) y Kuantan (2014). Esta rendición no provoca la retirada de ninguna unidad aliada ni cambios de control de hexágonos.

13.3.3. Definición y rendición de Siam

Siam no dispone de fuerzas y no se rinde. Sus hexágonos se consideran como hexágonos individuales.

13.4. Indias Orientales Neerlandesas

13.4.1. Definición

Las Indias Orientales Neerlandesas están formadas por las islas de Sumatra (1813, 1914, 1916, 1917 y 2017), Java (2018, 2019 y 2220), Borneo (2216, 2318, 2415, 2517 y 2616), Célebes (2620, 2719 y 2917), Bali (2320), Buru (2919), Timor (2721) y Morotai (3017).

Nota. Las Indias Orientales Neerlandesas también incluyen la mayoría de islas más pequeñas que rodean a las que acabamos de definir. Como no tienen bases aéreas, raramente entran en juego y, en consecuencia, hemos simplificado la definición para incluir solo las que tienen un cierto impacto a expensas de una mayor exactitud geográfica.

13.4.2. Rendición

Las Indias Orientales Neerlandesas se rinden cuando el jugador japonés controla los siete espacios de recursos de Sumatra, Borneo y Java y, además, controla Tjilatjap (2019). En tal caso, durante el segmento de rendición de países se eliminan de la partida todas las unidades neerlandesas y el jugador japonés obtiene el control de todos los puertos y bases aéreas de las Indias Orientales Neerlandesas que no contengan unidades terrestres estadounidenses o de la Commonwealth (los HQ por sí solos no cuentan). Cualquier unidad aérea o naval, que esté en hexágonos capturados por el japonés en las Indias cuando estas se rindan, deberá emplear un desplazamiento de emergencia, aéreo o naval, para abandonar las Indias.

13.5. Birmania

13.5.1. Definición

Birmania tiene una frontera dibujada en el mapa, pero por completitud se define como las bases aéreas de los hexágonos 2006, 2008, 2106, 2206 y 2305 y los hexágonos de selva adyacentes sin bases y el 2108 (también sin base).

13.5.2. Rendición

Birmania se rinde cuando el jugador japonés controla Rangún (2008), Mandalay (2106), Lashio (2206) y Myitkyina (2305). En tal caso, durante el segmento de rendición de países, retirad todas las unidades de la Commonwealth con el indicador B (de Birmania) en su designación de unidad. No se produce ningún cambio de control de hexágonos a causa de esta rendición.

13.6. India

Nota. La India era demasiado grande para que los japoneses pudieran conquistarla, pero Japón sí podía intentar desestabilizarla y obligarla a dejar la guerra gracias al movimiento pacifista de Gandhi y a la necesidad de controlar una población nativa muy poco estable, que podía abandonar las operaciones ofensivas aliadas.

13.6.1. Desplazamientos en la India

En términos del juego, la India está dividida en tres partes: el Norte de la India, la India continental y Ceilán. El Norte de la India está formado por Jorhat (2104), Dimasur (2005), Ledo (2205), Dacca (1905) e Imfal/Kohima (2105). La India continental está formada por todos los hexágonos costeros que no forman parte del Norte de la India ni de Ceilán. Ceilán está formado por los hexágonos de la isla homónima. Las unidades japonesas no pueden entrar nunca en la India continental, aunque las unidades navales sí pueden atacar esos hexágonos si están a su alcance. Las unidades aliadas pueden entrar en cualquier hexágono de la India.

13.6.2. Rendición

El marcador «Situación de la India» está formado por cinco casillas que, de derecha a izquierda, son: «Estable (inicial)», «Malestar», «Huelgas», «Inestable» y «Revueltas». Si el jugador japonés controla todos los hexágonos del Norte de la India, desplazad la ficha «India» una casilla a la izquierda durante el segmento de rendición de países. Si esta ficha se halla en la casilla «Revueltas» durante el segmento de rendición de países, la India se rinde (girad la ficha a su lado «Rendición India»). Algunos eventos también pueden hacer mover la ficha en el marcador, pero nunca más allá de la casilla «Revueltas» y no pueden provocar la rendición de la India.

Si, en cualquier momento, el jugador aliado recupera el control de algún hexágono del Norte de la India como consecuencia de un ataque desde Calcuta o mediante un asalto anfibio, o también al jugar alguna carta, desplazad inmediatamente la ficha a la casilla «Estable (inicial)» y empezad de nuevo el ciclo. Sin embargo, si la India ya se había rendido, la ficha no se mueve.

13.6.3. Consecuencias de la rendición

Todas las unidades indias de la Commonwealth se eliminan de la partida. Todas las demás unidades de la Commonwealth presentes en la India continental se colocan o bien en Ceilán o bien en las Maldivas (1005), o bien se eliminan permanentemente de la partida si Ceilán y las Maldivas están bajo control japonés. Los HQ de la Commonwealth en la India se someten a una reubicación involuntaria (v. 6.1.4). Las unidades estadounidenses en la India no tienen la obligación de moverse, pero pueden hacerlo como si se tratara de unidades de la Commonwealth. Los hexágonos a los que se desplazan las unidades deben ser elegibles para suministros y no deben hallarse dentro de una ZIA japonesa sin neutralizar. Las unidades que queden sobreapiladas o que no tengan ninguna ubicación válida a la cual desplazarse, se eliminan permanentemente de la partida (a elección del jugador aliado).

Los hexágonos de la India continental no pasan a control japonés como consecuencia de la rendición. Los Aliados pueden volver a la India continental mediante asalto anfibio o desplazamiento terrestre. Los hexágonos de la India continental no permiten ninguna reacción especial japonesa ni cuentan para el curso de la guerra si vuelven a ser ocupados por unidades aliadas.

13.7. China

13.7.1. Desplazamientos en China

Las unidades japonesas o aliadas que no sean chinas solo pueden atacar y entrar en hexágonos costeros chinos. Las unidades chinas solo pueden entrar en el Norte de la India, Birmania, Kunming y todos los hexágonos adyacentes a Kunming. La única excepción es el recuadro «Unidades aéreas en China», en el cual pueden entrar las unidades aéreas aliadas, según la regla 13.7.4.

Hong Kong (2709) y la isla de Formosa (Taiwán) no se consideran parte de China.

Si los Aliados controlan todos los puertos chinos y Corea, el jugador japonés ya no podrá retirar divisiones japonesas de China y tampoco podrá realizar ofensivas en China (ni mediante CO ni mediante CE; v. 13.7.2).

13.7.2. Ofensivas en China

El jugador japonés puede lanzar ofensivas en China, mediante CO o mediante CE. Las ofensivas en China mediante CE se basan en jugar determinadas cartas de evento, mientras que las ofensivas en China mediante CO se basan en jugar cualquier carta de tres puntos de operaciones y efectuar con éxito una ofensiva. Como máximo, se puede realizar una ofensiva en China mediante CO cada dos turnos, pero no hay límite alguno a las ofensivas en China mediante CE.

El jugador japonés puede lanzar una ofensiva en China mediante CO en cualquier turno, pero no en turnos consecutivos, tal como ya se ha dicho. Una ofensiva en China completada con éxito hace desplazar la ficha «Ofensiva en China» una casilla hacia «Colapso» en el marcador «Situación del frente del gobierno chino»; una ofensiva fracasada o un evento de ofensiva en China jugado por el Aliado pueden desplazar esa ficha una o más casillas hacia «Frente estable» en el marcador. No obstante, a no ser que algún evento así lo especifique, la ficha «Ofensiva en China» no puede llegar a entrar en la casilla «Frente estable» (en su lugar, permanece en la casilla «Frente inestable»).

Una ofensiva en China mediante CO se resuelve según el procedimiento siguiente:

A. El jugador japonés determina el valor básico de la ofensiva. Para ello, del número de divisiones japonesas en China (véase el despliegue de cada escenario para saber el valor inicial) resta el valor indicado por la ficha «Carretera Birmania» en el marcador «Estado de la carretera de Birmania»; el resultado de esta resta es el valor básico de la ofensiva en China. A continuación, el jugador japonés lanza el dado y al resultado le suma uno por cada unidad de apoyo aéreo aliada (véase el punto B, a continuación). Si el resultado final es igual o inferior al valor básico de la ofensiva, desplazad la ficha «Ofensiva en China» una casilla hacia «Colapso» en el marcador «Situación del frente del gobierno chino». Si el resultado final es superior al valor básico de la ofensiva, esta ha fracasado **y, si había como mínimo un modificador de +1 por apoyo aéreo aliado,** la ficha «Ofensiva en China» se desplaza una casilla hacia «Frente estable», teniendo siempre en cuenta que no puede llegar a entrar en la casilla «Frente estable» (en su lugar, permanece en la casilla «Frente inestable»). Si el resultado final es superior al valor básico de la ofensiva, pero no había apoyo aéreo aliado, la ficha «Ofensiva en China» no se mueve.

B. El jugador aliado aumenta el resultado de la tirada de dado en uno por cada unidad aérea en China, en suministro y que no sea BLA. Excepción: si los BLA de la 14.ª fuerza aérea están en el recuadro «Unidades aéreas en China», también aumentan en uno la tirada del dado, como si fuera una unidad no BLA.

13.7.3. Rendición

En el momento en que, durante el segmento de ofensivas (no se espera al segmento de rendición de países), la ficha «Ofensiva en China» llegue a la casilla «Colapso» en el marcador «Situación del frente del gobierno chino», a causa de una ofensiva en China o a causa de un evento, China se rinde. En tal caso, todas las unidades aéreas aliadas en China se colocan en el marcador de turnos para que regresen como refuerzos en el siguiente turno. Estos refuerzos se pueden retrasar. Además, las unidades chinas se eliminan permanentemente de la partida.

Nota. China siempre fue un bocado demasiado grande para los japoneses. En este contexto, la rendición implica el colapso del gobierno central y que las zonas que no están bajo control japonés han quedado en manos de señores de la guerra locales. Los japoneses podían haber llegado a acuerdos independientes con estos señores de la guerra mientras proseguían la lucha contra los comunistas, permitiendo anexionarse las partes ocupadas de China.

13.7.4. Unidades aéreas aliadas en China

En el recuadro «Unidades aéreas en China» puede haber hasta dos unidades aéreas aliadas en cualquier momento, pero solo una puede ser de B29. Las unidades aéreas aliadas se hallan en suministro en el recuadro «Unidades aéreas en China» si la carretera de Birmania está abierta o si la Joroba está activa y hay una base aérea elegible para suministros en el Norte de la India (independientemente del estado de la carretera). Un HQ aliado puede activar unidades aéreas en suministro en este recuadro si puede trazar una ruta de activación hasta Kunming o, si la Joroba está activa, hasta cualquier base aérea propia en suministro del Norte de la India.

Si China no se ha rendido y la carretera de Birmania está abierta, el jugador aliado puede colocar unidades aéreas aliadas como refuerzos directamente en el recuadro «Unidades aéreas en China». Las unidades aéreas aliadas (incluidos los B29) activadas durante una ofensiva (incluidas eventuales reacciones) pueden desplazarse de una base aérea elegible para suministros en el Norte de la India hasta el recuadro «Unidades aéreas en China» y viceversa. La distancia entre el recuadro y cualquier base aérea del Norte de la India se considera un único tramo (v. 8.3.1), independientemente del alcance real de la unidad. Una unidad de B29 en China se considera que está al alcance de Tokio solo para bombardeo estratégico (v. 12.3) y a efectos de victoria aliada (v. 16.2).

Si una unidad aérea aliada en el recuadro «Unidades aéreas en China» se halla sin suministro, no podrá activarse, no aportará ningún modificador a la tirada de dado de una ofensiva en China y estará sometida a desgaste, pero no podrá quedar eliminada a causa de este.

13.7.5. Kunming, suministros aliados y unidades chinas

Kunming es una fuente de suministros si la carretera de Birmania está abierta (v. 13.7.8) o la Joroba está activa (mediante el evento aliado de la carta n.º 17) y hay una base aérea elegible para suministros en el Norte de la India. Si se cumplen estas condiciones, toda unidad aliada que pueda trazar una ruta de suministro terrestre (solamente) de 4 PM o menos desde Kunming, de modo parecido a un puerto elegible para suministros, se halla en suministro. Esta regla es una excepción a la regla habitual de suministros que exige que haya un HQ para que una unidad esté en suministro. Esta ruta de suministro se puede usar para activar una unidad, suponiendo que existe también una ruta de activación. Kunming y todos los hexágonos adyacentes se consideran ocupados y bajo control aliado a todos los efectos del juego.

Las unidades del ejército chino se pueden activar mediante cualquier HQ aliado que las tenga en su radio de acción. Las unidades chinas sin suministro no se pueden activar y sufrirán desgaste del modo habitual. Las unidades chinas solo pueden entrar en el Norte de la India, Birmania, Kunming (2407) y los hexágonos adyacentes a Kunming. Si se ven forzadas a entrar en cualquier otro hexágono, quedan eliminadas.

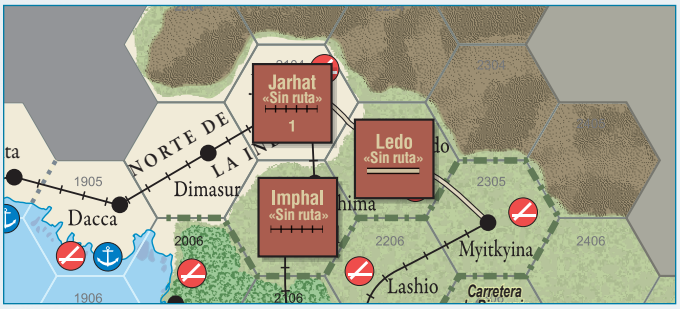
13.7.6. Fuerza japonesa intrínseca en China

Cada hexágono de ciudad en la China ocupada por Japón se considera que contiene una unidad terrestre japonesa de un paso y valores 9-12 por cada cuatro casillas restantes del marcador «Divisiones japonesas disponibles en China». Este valor se redondea al alza; es decir, si quedan cinco casillas en el marcador, habrá dos unidades intrínsecas en cada hexágono de ciudad. Si no hay divisiones disponibles en China, aún se considera que hay una unidad en las ciudades de China (estos detalles se explican también en el propio marcador). Estas unidades intrínsecas no cuentan para los límites de apilamiento y siempre son las últimas eliminadas en el hexágono si hay otras unidades no intrínsecas. Si el hexágono queda bajo control aliado, se considera que las unidades ya no están ahí, pero vuelven a estarlo si el hexágono vuelve a control japonés.

Nota. Hong Kong (2709) empieza la campaña bajo control aliado, pero si cae bajo control japonés, o empieza un escenario bajo control japonés, tiene una fuerza japonesa intrínseca y sigue todas las reglas de este apartado.

13.7.7. Infraestructura CBI

A. Infraestructura CBI. Al principio de la campaña completa, en los tres hexágonos de Jorhat, Imfal y Ledo se coloca una ficha que indica que la ruta de transporte estratégico que aparece en el mapa aún no está construida. Otros escenarios ya indican si estas fichas deben colocarse en el mapa o no.



B. Si los Aliados controlan todo el Norte de la India, además de Akyab, pueden construir una de las tres rutas de transporte estratégico en Jorhat, Imfal o Ledo mediante una carta de tres puntos de operaciones. La ruta de transporte de Jorhat siempre debe construirse en primer lugar y es necesaria para la posterior construcción de las otras dos, que pueden construirse en el orden que el jugador aliado prefiera, siempre al coste de una carta de tres puntos de operaciones por ruta. La construcción de la ruta se ejecuta como única acción al jugar una carta de tres puntos de operaciones y se indica retirando la ficha, de modo que quede visible la ruta impresa en el mapa. La ruta queda disponible inmediatamente para su uso y representa un coste de desplazamiento de medio punto de movimiento a todos los efectos del juego. La carta usada para la construcción no se puede emplear para activar ninguna unidad. La construcción de la ruta es permanente y su estado no puede modificarse durante el resto de la partida.

C. Con el mismo procedimiento, el jugador japonés puede construir la ruta de Imfal (pero no las de Jorhat o Ledo) si puede trazar una línea de hexágonos (mediante ruta de transporte estratégico) de Imfal hasta Rangún, si esta ciudad está bajo su control y es elegible para suministros. A diferencia de los Aliados, la construcción japonesa de la ruta de Imfal no requiere la construcción previa de la ruta de Jorhat.

13.7.8. La carretera de Birmania

La carretera de Birmania es la ruta de transporte estratégico que pasa por los hexágonos 2206, 2306 y 2407. Las reglas que se presentan a continuación determinan la posición de la ficha «Carretera Birmania» en el marcador «Estado de la carretera de Birmania»; la ficha puede estar en una de tres casillas posibles, «Abierta», «Cerrada / Joroba» y «Cerrada / Sin Joroba», cada una de las cuales tiene un valor asociado que es el modificador para el valor básico de las ofensivas en China. El estado de la carretera de Birmania determina si Kunming es una fuente de suministros (v. 13.7.5) y el modificador para las ofensivas en China (v. 13.7.2).

A. La carretera de Birmania está abierta si se puede trazar una ruta de transporte estratégico de Kunming a Rangún y, luego, por mar, hasta Madrás o hasta un borde del mapa. La porción marítima de la ruta no puede pasar por ZIA enemigas no neutralizadas;
o bien
B. La carretera de Birmania está abierta si se puede trazar una ruta de transporte estratégico de Kunming a Madrás mediante las rutas construidas Jorhat-Ledo o Jorhat-Imfal (v. 13.7.7).

C. Si no es aplicable ni la condición A ni la B, la carretera de Birmania está cerrada. En tal caso, colocad la ficha «Carretera Birmania» en la casilla «Cerrada / Sin Joroba».

D. Si los Aliados juegan el evento «Puente aéreo a China» (carta n.º 17), la Joroba pasa a estar activa y la ficha «Carretera Birmania» se gira a su lado «Carretera Birmania (con Joroba)» para el resto de la partida. Si la carretera de Birmania está cerrada y la ficha está en su lado «Carretera Birmania (con Joroba)», la ficha se coloca en la casilla «Cerrada / Joroba» mientras los Aliados controlen una base aérea del Norte de la India elegible para suministros. Si los Aliados no controlan ninguna base aérea del Norte de la India elegible para suministros y la carretera está cerrada, la ficha se coloca en la casilla «Cerrada / Sin Joroba», pero vuelve a la casilla «Cerrada / Joroba» en cuanto se vuelva a cumplir la condición.

E. Durante una ofensiva japonesa en China mediante CO, el jugador aliado resta el modificador de apoyo por la carretera de Birmania del valor básico de la ofensiva (v. 13.7.2).

13.7.9. El puente sobre el río Kwai

La ruta de transporte de Bangkok a Rangún solo se puede construir jugando el evento «Puente sobre el río Kwai» (carta japonesa n.º 18). Al activar unidades japonesas en Birmania, Norte de la India, Ceilán o cualquier combinación de estos, la eficiencia del HQ activador queda modificada en función del estado de la red logística japonesa.

1. Si no se ha jugado el evento «Puente sobre el río Kwai» y Rangún está bajo control aliado, la eficiencia se modifica en –1 (hasta un mínimo de 0).

2. Si se ha jugador el evento «Puente sobre el río Kwai» y Rangún está bajo control japonés con una unidad japonesa activadora, como mínimo, que traza suministros mediante la ruta de transporte de Bangkok a Rangún, la eficiencia del HQ activador se modifica en +1.

3. Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, la eficiencia del HQ activador no se ve modificada.

Los modificadores anteriores se aplican si al menos una unidad activada durante la ofensiva empieza en Birmania, Norte de la India o Ceilán. Los modificadores no se aplican si todas las unidades activadas empiezan fuera de estas zonas, incluso aunque luego, a lo largo de la ofensiva, entren en Birmania, Norte de la India o Ceilán.

Nota. Los jugadores veteranos de las ediciones originales de El imperio del Sol *se darán cuenta de que he incorporado una variante de las reglas de suministro en las reglas sobre China. Esta pequeña cantidad de reglas añade una buena cantidad de realismo histórico al cual renuncié hace una década, pero que ahora creo que debe estar en el juego básico. Birmania fue una pesadilla logística y estas reglas representan mejor tal situación y el esfuerzo de ingeniería que fue una seña distintiva de este teatro de operaciones.*

13.8. Australia

13.8.1. Territorio australiano

Australia tiene dos partes: Australia continental y los mandatos. La primera está formada por todos los hexágonos de Australia, mientras que los mandatos consisten en las siguientes ubicaciones y todas las islas monohexagonales o hexágonos terrestres contiguos adyacentes a ellas: islas del Almirantazgo (3820), Kavieng (4020), Rabaul (4021), Bougainville (4222) y Guadalcanal (4423).

13.8.2. Rendición

Si todas las bases aéreas costeras y puertos australianos en Australia continental (no los mandatos) están bajo control japonés durante el segmento de rendición de países, Australia se rinde.

13.8.3. Efectos de la rendición

Australia solo puede rendirse una vez por partida. Las unidades aliadas pueden recuperar el control de los hexágonos en Australia continental y usarlos, pero ello no anula la rendición anterior. Cualquier refuerzo australiano que tenga que llegar tras la rendición se pierde permanentemente. Las unidades australianas que ya estén en juego permanecen en juego. Las unidades australianas reducidas que estén en juego pueden recibir reemplazos, pero si son eliminadas, se eliminan permanentemente de la partida.

13.8.4. Control de los mandatos

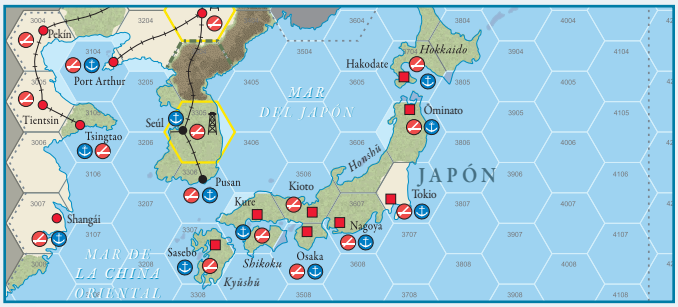
Quien controle Rabaul (4021) y Guadalcanal (4423) durante el segmento de rendición de países obtiene el control de todos los hexágonos de los mandatos no ocupados por unidades terrestres enemigas. Eventuales unidades aéreas y navales en esos hexágonos que cambian de control deben emplear, inmediatamente, el desplazamiento aéreo y naval de emergencia para salir de ellos. Se necesita el control de ambos hexágonos durante el segmento de rendición para recuperar el control (volver a capturar uno de ellos no es suficiente).

13.8.5. Nueva Guinea

Quien controle todos los puertos y el hexágono de recursos de Nueva Guinea durante el segmento de rendición de países obtiene el control de todas las ubicaciones con nombre de Nueva Guinea que no estén ocupadas por unidades enemigas.

13.9. Japón

Japón está formado por varias partes: Honshu, Hokkaido, Kyushu, Shikoku, Manchukuo (hexágonos 3302 y 3303, más todos los adyacentes excepto 3304), Corea (3305 y los hexágonos adyacentes) y los mandatos (Formosa, islas Sajalín, islas Kuriles, Okinawa, Iwo Jima, Marcus, las Marianas excepto Guam, las Carolinas y las Marshall). El archipiélago japonés consta solo de Honshu, Hokkaido, Kyushu y Shikoku. En general, en las cartas siempre se hace referencia a las islas japonesas como el *archipiélago japonés.*



13.9.1. Manchukuo

Ninguna unidad japonesa ni aliada puede entrar en Manchukuo. Este territorio puede ser conquistado mediante el evento «La URSS invade Manchuria» en el momento adecuado.

13.9.2. Las islas Marshall

Las islas Marshall se definen como todas las islas a dos hexágonos o menos de Eniwetok (4415) y Kwajalein (4715). Si los Aliados controlan estos dos hexágonos durante el segmento de rendición de países, todas las islas Marshall que no contengan unidades terrestres japonesas pasan a control aliado. Cualquier unidad aérea o naval japonesa que se halle en los hexágonos que cambian de control debe efectuar, inmediatamente, un desplazamiento aéreo o naval de emergencia.

13.9.3. Rendición del Japón

Japón se rinde si todos los hexágonos de Honshu están bajo control aliado o si ninguna fuente inicial de suministros japonesa puede trazar una ruta de hexágonos hasta un hexágono de recursos durante tres segmentos consecutivos de rendición de países. Esta ruta se traza como una línea de suministros. Si el Japón se rinde, el jugador aliado gana inmediatamente la partida.

13.9.4. Invasión del Japón

Se considera que cada ciudad del archipiélago japonés incluye una unidad terrestre intrínseca de un solo paso de valor 12-12 y sin efecto para el apilamiento. Este paso es siempre el último que se elimina del hexágono. En cuanto se coloca una ficha de control aliado en uno de estos hexágonos, esta unidad intrínseca queda permanentemente eliminada, aunque el jugador japonés recupere el control del hexágono.

14. Rivalidad interarmas

Ambos bandos de la guerra sufrieron los problemas de la rivalidad entre armas del ejército. Cuando se producía esta situación, la coordinación de las unidades militares y de los aspectos logísticos era menos eficaz. Para simularlo, algunos eventos crean rivalidad interarmas, que se indica girando la ficha correspondiente a su lado «Rivalidad interarmas». Cuando algún evento o alguna regla especial de un escenario anual hace finalizar la rivalidad, girad la ficha correspondiente a su lado «Acuerdo estratégico» para indicarlo.

14.1. Rivalidad interarmas estadounidense

Si la rivalidad interarmas estadounidense está activa, se aplican los siguientes efectos:

A. Todos los cuerpos estadounidenses del ejército de tierra o de las fuerzas aéreas (pero no de la armada ni aliados) quedan retrasados automáticamente.

B. Todas las tiradas para el envío de unidades a la guerra en Europa tienen un m.t.d. –1.

C. Un HQ no puede activar, a la vez, unidades del ejército de Estados Unidos y de la armada de Estados Unidos durante la misma ofensiva o como reacción a una misma ofensiva. Solo podrá activar unidades o bien del ejército o bien de la armada, pero el resto de unidades aliadas no se ve afectado. Las unidades terrestres del ejército estadounidense pueden emplear el asalto anfibio durante la rivalidad interarmas.

14.2. Rivalidad interarmas japonesa

Si la rivalidad interarmas japonesa está activa, se aplican los siguientes efectos:

A. Un HQ no puede activar, a la vez, unidades del ejército y unidades navales durante la misma ofensiva o como reacción a una misma ofensiva.

B. El jugador japonés solo puede usar la mitad (redondeando al alza) de su total de puntos de embarque anfibio.

15. La guerra en Europa

Guerra en Europa

La situación de la guerra en Europa se muestra en el marcador «Guerra en Europa», y puede ser «Sin efecto» o un nivel de 1 a 4, tal como indica la ficha correspondiente. Los eventos de guerra en Europa hacen mover la ficha algunas casillas hacia el nivel máximo (favorable al japonés) o hacia «Sin efecto» (favorable al Aliado). Cada nivel tiene un determinado efecto en la partida, que se especifica a continuación.

15.1. Sin efecto

- Valores de las casillas de +1 a +3
- No hay ningún efecto en la partida

15.2. Nivel 1

- Valores de las casillas de 0 a –2
- Retraso de los refuerzos aliados
- Envío a Europa con un resultado de 0 a 1

15.3. Nivel 2

- Valores de las casillas de –3 a –4
- Retraso de los refuerzos aliados
- Envío a Europa con un resultado de 0 a 3

15.4. Nivel 3

- Valores de las casillas de –5 a –6
- Retraso de los refuerzos aliados
- Envío a Europa con un resultado de 0 a 5
- Los Aliados pierden su refuerzo de puntos de embarque anfibio

15.5. Nivel 4

- Valor de la casilla de –7
- Retraso de los refuerzos aliados
- Envío a Europa con un resultado de 0 a 7
- Los Aliados pierden su refuerzo de puntos de embarque anfibio
- Los Aliados roban una carta menos (v. 12.5.2.D)

15.6. Modificadores de la tirada de dado

Las tiradas modificadas de dados inferiores a cero se consideran iguales a cero. Las tiradas modificadas superiores a nueve se consideran iguales a nueve.

15.7. Valores máximos y mínimos

La ficha de guerra en Europa no puede nunca superar la casilla del valor +3 ni la casilla de valor –7. Eventuales acciones que provocaran tal efecto se ignoran y no se acumulan.

16. Condiciones de victoria en la campaña

Estas condiciones son aplicables a la campaña completa (v. 17.1), a la campaña breve (v. 17.8) y a la campaña aún más breve (v. 17.9). Los otros seis escenarios, que cubren periodos más cortos durante la guerra (v. 17.2 a 17.7) tienen sus propias condiciones de victoria, especificadas en los apartados correspondientes.

16.1. Victoria automática

Si Japón se rinde a causa de la conquista de Honshu o el bloqueo de las islas natales (v. 13.9.3), la partida finaliza inmediatamente con victoria aliada. Si durante la fase de fin de turno, la ficha «Voluntad política EE. UU.» se halla en la casilla «Negociaciones», la partida finaliza con victoria japonesa. Si no se produce ninguna de estas situaciones, no hay victoria automática y el vencedor se determinará al final del turno 12, de acuerdo con las condiciones que se explican a continuación.

16.2. Victoria aliada

El jugador aliado gana si, durante la fase de fin de turno del turno 12, Japón ha sido sometido a bombardeo estratégico durante cuatro turnos consecutivos, controla un único hexágono de recursos o ninguno y hay B29 al alcance de Tokio, o bien Japón se ha rendido.

Nota. La parte más difícil en la creación del juego fue cómo determinar la victoria aliada sin hacer perder el interés del jugador japonés. Nunca hubo ninguna posibilidad de que Japón «ganara» la guerra. Su estrategia, y lo máximo que podía esperar, era que los Estados Unidos negociaran un acuerdo algo mejor que una rendición incondicional. Además, tenía que forzar a que el jugador aliado adoptara el marco mental de que era necesario considerar y planificar la invasión de Japón, pues la mayoría de protagonistas de la guerra no supieron nada del Proyecto Manhattan hasta que la bomba atómica estuvo a punto. En consecuencia, el jugador aliado tiene que hacerlo algo mejor que su homólogo histórico al finalizar la guerra, o bien lanzar una invasión del archipiélago japonés. La idea es que si el jugador aliado ve que una serie de factores asociados con la decisión japonesa de rendirse tardan demasiado en producirse, tendrán que buscarse otros caminos. Por ejemplo, si los Aliados necesitan lanzar la invasión del archipiélago japonés para vencer, es porque el Proyecto Manhattan está tardando demasiado, los soviéticos no han conseguido invadir Manchuria o los Aliados no han conseguido destruir la industria japonesa, a causa de una campaña de B29 iniciada con demasiado retraso. Si los Aliados no consiguen la rendición japonesa con la invasión, se supone que la gran cantidad de bajas ha forzado a entablar negociaciones y finalizar las hostilidades, lo que podemos considerar una victoria pírrica japonesa.

16.3. Victoria japonesa

Si el jugador aliado no ha ganado al finalizar el turno 12, el jugador japonés es el vencedor.

16.4. Voluntad política de los Estados Unidos

Voluntad política EE. UU.

La ficha «Voluntad política EE. UU.» se mueve a causa de determinados eventos o durante el segmento de rendición de países cuando se dan las siguientes condiciones:

16.4.1. Rendiciones aliadas

- Australia: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 2*
- Birmania: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 1*
- China: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 2
- Indias Orientales Neerlandesas: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 1*
- India: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 2
- Malasia: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 1*
- Filipinas: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 1*
- Si todas las naciones de esta lista se han rendido: la voluntad política de EE. UU. se reduce en 2*

* Si esta nación aliada se ha rendido a los japoneses y luego es reconquistada por los Aliados, la voluntad política de los Estados Unidos aumenta la misma cantidad que se había reducido al producirse la rendición. Por ejemplo, si los Aliados reconquistan Malasia, la voluntad política de EE. UU. aumenta en 1.

Todas las ubicaciones que no estén especificadas en esta lista no tienen impacto alguno en la voluntad política de EE. UU.

16.4.2. Ocupación de Alaska o Hawái

Alaska se considera ocupada si alguna unidad japonesa ha ocupado algún hexágono de las Aleutianas (hex 4600-5100) durante tres turnos consecutivos, ocupación que se comprueba en el segmento de voluntad política.

En caso de cumplirse esta condición, la voluntad política de EE. UU. se reduce en uno. Este resultado solo se puede aplicar una vez por partida.

Hawái se considera ocupado si alguna unidad japonesa ha ocupado algún hexágono de las islas principales de Hawái (hex 5708, 5808, 5908) o Midway (5108) durante dos turnos consecutivos, ocupación que se comprueba en el segmento de voluntad política. En caso de cumplirse esta condición, la voluntad política de EE. UU. se reduce en uno. Este resultado también se puede aplicar una sola vez por partida.

16.4.3. Guerra estratégica

A. Si el jugador japonés controla tres o menos hexágonos de recursos durante cualquier turno de juego entre el 5 y el 12, aumentad la voluntad política de EE. UU. en tres. Esto solo puede aplicarse una vez por partida.

B. Si el resultado de la tirada de bombardeo estratégico indica reducción del número de cartas japonesas en uno o más, la voluntad política aumenta en uno, incluso si el número de cartas japonesas ya no se puede reducir más porque ya está a su valor mínimo. Esto solo puede aplicarse una vez por turno.

16.4.4. Eventos

A. El evento «Operación Z» aumenta la voluntad política de EE. UU. en ocho.

B. Otros eventos pueden hacer aumentar o disminuir la voluntad política de EE. UU. según lo que establezca el texto.

16.4.5. Bajas estadounidenses

Si, como resultado de una batalla en la que los Aliados son JOF, toda la fuerza atacante en el combate terrestre queda eliminada y, por lo menos una de las unidades terrestres era una unidad estadounidense de tamaño división o cuerpo que puede recibir reemplazos, el jugador aliado pierde un punto de voluntad política, desplazando la ficha correspondiente una casilla a la izquierda. No se reciben pérdidas de voluntad política por unidades aliadas que no sean estadounidenses. Los Aliados no puede perder más de un punto de voluntad político por turno a causa de esta situación.

16.4.6. Situación naval estratégica

Si, al final de cualquier turno, no hay portaaviones estadounidenses en el mapa, el jugador aliado pierde un punto de voluntad política, desplazando la ficha correspondiente una casilla a la izquierda. El jugador aliado pierde un punto adicional si no hay ninguna unidad de naval de ningún tipo en el mapa.

16.4.7. Curso de la guerra

A partir del turno 4, y hasta el final de la partida, los Aliados tienen la exigencia de capturar y mantener, hasta el segmento de voluntad política del turno, un determinado número de hexágonos que empezaron el turno bajo control japonés. El número requerido es 4 o bien el número de PEA disponibles al finalizar el segmento de refuerzos, el valor que sea menor.

Para que un hexágono se considere válido para esta exigencia, tiene que contener una ubicación con nombre, ser un hexágono de recursos, un puerto o una base aérea. Si los Aliados no consiguen capturar el número exigido de hexágonos durante el turno, pierden un punto de voluntad política. La captura japonesa de hexágonos bajo control aliado no tiene efecto alguno sobre esta regla, excepto en el caso de que se trate de la recaptura japonesa de hexágonos que empezaron en turno bajo control japonés y han pasado a control aliado durante el turno. Las islas monohexagonales que no contengan algún recurso, puerto o base aérea no cuentan para el curso de la guerra (como Attu/Kiska). Los hexágonos capturados gracias a las rendiciones sí cuentan a efectos de esta regla.

EJEMPLO. En el turno 4, los Aliados tienen 3 PEA al final del segmento de refuerzos. Por lo tanto, deben capturar tres hexágonos bajo control japonés. Durante el turno, los Aliados capturan cinco hexágonos al enemigo, pero los japoneses vuelven a capturar tres de esos hexágonos, lo que da una diferencia neta de dos hexágonos capturados y mantenidos bajo control aliado. Esta cantidad es inferior a los tres hexágonos requeridos, por lo que la voluntad política de los EE. UU. se reduce en uno. A efectos de esta regla, los Aliados pueden contar los hexágonos capturados gracias a las rendiciones.

16.4.8. Partidas de torneo

Aunque el escenario de la campaña completa está diseñado para sacar todo el jugo a *El imperio del Sol*, a menudo será un poco largo para las limitaciones de tiempo que se dan en un torneo. Por ello, los escenarios anuales (1942, 1943 y 1944) se diseñaron justamente para estos torneos. Normalmente, dos jugadores versados en las reglas pueden jugar un escenario anual en unas tres horas, aunque os llevará más tiempo si aún estáis aprendiendo el sistema.

Los escenarios anuales fueron diseñados para ser tan equilibrados como fuera posible, pero el estilo de juego es difícil de definir y, a menudo, un jugador prefiere un bando u otro al jugar en un torneo. Se sugiere que los jugadores usen el sistema de pujas para determinar los bandos en las partidas de torneo.

Pujas

A. Pujas en un escenario distinto de la campaña

Los jugadores ofrecen puntos de victoria para determinar en qué bando jugarán. Después de desplegar las unidades, ambos jugadores anotan en una hoja la cantidad de puntos de victoria que pujan para jugar en un determinado bando (se debe elegir uno de los bandos, pero se puede ofrecer la cantidad de puntos de victoria que se desee, incluso cero). Así, se pueden dar dos situaciones: ambos jugadores eligen el mismo bando o cada jugador elige un bando diferente.

1. Si ambos jugadores eligen el mismo bando, el jugador que haya ofrecido más puntos es el que jugará con ese bando. Si el ganador de la puja juega con los japoneses, al final de la partida hay que sustraer, del total de puntos de victoria japoneses, la cantidad de puntos que ha pujado. En cambio, si el ganador de la puja juega con los Aliados, al final de la partida hay que sumar esa cantidad al total de puntos de victoria japoneses.

EJEMPLO. Si Isoroku ofrece 1 PV para jugar en el bando japonés y Chester ofrece 0 PV, también para llevar los japoneses, Isoroku será el jugador japonés y restará 1 PV de su total de PV al final de la partida. Si, en cambio, Isoroku y Chester hubieran pujado por el bando aliado, y la puja ganadora fuera de 2 PV, entonces el jugador japonés tendría 2 PV adicionales al final de la partida.

2. Si los jugadores eligen bandos diferentes, la diferencia neta de PV se suma o se resta del total japonés.

EJEMPLO. Si Isoroku ofrece 2 PV para jugar en el bando japonés y, Chester, 3 PV para llevar los Aliados, cada jugador obtiene el bando que deseaba, pero Isoroku (el jugador japonés) añadirá 1 PV a su total al final de la partida. Sin embargo, si las cantidades pujadas fueran 3 PV por Isoroku y 2 PV por Chester, entonces Isoroku (también como japonés) restaría 1 PV de su total al final de la partida.

3. En caso de empate, se determina el ganador de la puja con una tirada de dados, o tantas como haga falta hasta desempatar.

NOTA. La experiencia en las partidas de prueba indica que una puja de más de 3 PV es quizá excesiva.

B. Pujas en un escenario de campaña

Los jugadores ofrecen puntos de voluntad política de los EE. UU. para determinar en qué bando jugarán. Después de desplegar las unidades, ambos jugadores anotan en una hoja la cantidad de puntos de voluntad política de los EE. UU. que pujan para jugar en un determinado bando (se debe elegir uno de los bandos, pero se puede ofrecer la cantidad de

puntos de voluntad política que se desee, incluso cero). Así, se pueden dar dos situaciones: ambos jugadores eligen el mismo bando o cada jugador elige un bando diferente.

1. Si ambos jugadores eligen el mismo bando, el jugador que haya ofrecido más puntos de voluntad política es el que jugará con ese bando. Si el ganador de la puja juega con los japoneses, al concluir la Operación Z, a los habituales +8 de voluntad política de los EE. UU. hay que sumar la cantidad de puntos de voluntad política que había pujado el japonés. En cambio, si el ganador de la puja juega con los Aliados, hay que sustraer esa cantidad del total de puntos de voluntad política de los EE. UU. al concluir la Operación Z.

2. Si los jugadores eligen bandos diferentes, la diferencia neta de puntos de voluntad política de los EE. UU. se suma o se resta de los habituales +8 al concluir la Operación Z.

NOTA. La campaña breve (1942-1945) o los escenarios anuales deberían de ser el formato principal de las partidas de torneo.

17. Escenarios

Las fichas están diseñadas para preparar el escenario de la campaña completa. A tal efecto, una vez clasificadas, colocad en el mapa aquellas fichas en las que se indique el correspondiente hexágono de despliegue inicial. Por lo que respecta al resto de unidades, estas entran en juego en el turno indicado en las mismas fichas.

17.1. La campaña completa (dic 1941-ago 1945)

17.1.1. Turno especial de diciembre de 1941

En este turno excepcionalmente breve, el jugador japonés juega dos cartas de estrategia específicas, como CE, en el orden siguiente:

Carta 1: «Operación Z - Ataque a Pearl Harbor»
Todas las unidades navales japonesas deben permanecer juntas. Las unidades aliadas que estén hexágonos solo marítimos (p. ej., los CV estadounidenses) no pueden ser atacadas. El japonés debe aplicar completamente el texto del evento.

Carta 2: «IAI-Operación N.º 1 - Conquista del Sudeste Asiático»
El jugador aliado no puede reaccionar a ningún desplazamiento japonés que no esté especificado en la descripción del evento. Las unidades aéreas aliadas no proyectan ZIA durante esta ofensiva IAI, pero todas las unidades aéreas aliadas que no estén en un hexágono de batalla pueden participar automáticamente en un hexágono de batalla que se encuentre a su alcance. Solamente durante esta ofensiva IAI, el japonés no puede realizar asalto anfibio en Manila (2813) ni en Singapur (2015), a menos que las unidades terrestres estén escoltadas por una unidad naval japonesa (respetando todas las restricciones establecidas en 8.45 B), y los japoneses no disponen del m.t.d. por bombardeo costero en el posterior combate terrestre. Toda unidad naval japonesa de escolta en el hexágono de Manila o Singapur pierde un paso antes de la batalla a causa de la artillería costera y las minas. El japonés solo puede realizar asalto anfibio en hexágonos que estén a una distancia máxima de 5 hexágonos marítimos de un puerto bajo control japonés.

Al concluir esta operación, los Aliados disponen de un desplazamiento naval de emergencia para todas sus unidades navales, tras el cual se deben ejecutar las restantes fases del turno (excepto la de desgaste) y, finalmente, los jugadores ya pueden empezar a jugar de manera normal, a partir del turno 2 de la campaña.

Finalmente, si lo desea, el aliado puede elegir su carta n.º 4 «Conferencia Arcadia» como una de las que formarán su mano en el turno 2 de la partida.

Nota. En lo referente a la carta «IAI-Operación N.º 1», ha sido muy difícil ajustarla y hacer que las cosas salgan bien, ya que los japoneses entraron en guerra sin un conocimiento previo de hasta qué punto serían capaces de pillar desprevenidos a los Aliados. En consecuencia, lanzaron esta operación inicial con algunas premisas fundamentales que hay que tener en cuenta si queremos daros la oportunidad de escribir vuestra propia historia acerca de este evento, dentro de un marco razonable de restricciones históricas. Los jugadores que quieran experimentar en un entorno más libre, sin tantas restricciones, pueden prescindir de la limitación relativa al lugar donde los japoneses pueden realizar el asalto anfibio.

17.1.2. Turnos 2 a 12

Seguid las reglas normalmente.

Variante histórica: aplicad 17.2.5 D y F para determinar algunas de las cartas que compondrán la mano de los jugadores en el turno 2.

17.1.3. Victoria

Véase 16.

17.1.4. Colocación inicial de las fichas en los marcadores

Colocad las diferentes fichas en sus posiciones iniciales en los marcadores correspondientes; a saber:

- Ficha VP(EE. UU.): en la casilla «0» del marcador de voluntad política de los Estados Unidos.
- Ficha «China»: en la casilla «Frente estable» del marcador de situación del frente del gobierno chino.
- Ficha «Divisiones japonesas en China»: en la casilla «12» del marcador de divisiones japonesas en China.
- Ficha de la carretera de Birmania: por su lado «Sin Joroba», en la casilla «Abierta» del marcador de estado de la carretera de Birmania.
- Ficha «India»: por su lado «India», en la casilla «Estable» del marcador de situación de la India.
- Ficha GeE: en la casilla «0» del marcador de guerra en Europa.
- Ficha PEA(J): por su lado «Sin barcazas», en la casilla «7» del marcador general.
- Ficha PEA(US): en la casilla «0» del marcador general.
- Ficha «Recursos japoneses»: en la casilla «3» del marcador general.
- Ficha de turno: por su lado «PM Tojo», en el turno 1 (Dic 1941) del marcador de turnos.
- Ficha RIA(US): por su lado «Acuerdo estratégico», en la casilla de rivalidad interarmas de EE. UU.
- Ficha RIA(J): por su lado «Acuerdo estratégico», en la casilla de rivalidad interarmas de Japón.
- El recuadro de refuerzos retrasado está vacío.
- Fichas «Renuncias» de los Aliados y de los japoneses: en la casilla «0» del marcador general.
- En los hexágonos de Jorhat (2104), Ledo (2205) e Imfal (2105), colocad las correspondientes fichas «Sin ruta».

INDICADORES DE CONTROL: colocad un indicador de control aliado en Guam (3814) y otro en Hong Kong (2709).

17.2. 1942

Este escenario dura tres turnos y empieza en el turno 2, al principio de la fase de ofensivas (fijaos que no se juega ninguno de los segmentos de la fase estratégica del turno 2, puesto que, a efectos del juego, las consecuencias de tales segmentos ya han sido incluidas en la situación inicial de los jugadores). De manera similar, eliminad las cartas japonesas n.º 1 y 2 de la partida (no están en juego). Preparad las unidades de ambos bandos y las diversas fichas e indicadores, atendiendo a las indicaciones proporcionadas, y empezad a jugar de manera habitual. La partida termina al final del turno 4.

17.2.1. Despliegue inicial aliado

Primero, colocad todas las unidades aliadas tal como entrarían en las ubicaciones iniciales del turno 1, pero con algunas excepciones que se indican a continuación. Por ejemplo, algunas unidades han sido eliminadas permanentemente (representa que han sido eliminadas durante el turno 1) y otras se sitúan en hexágonos alternativos o su potencia ha sido reducida o mejorada. Si una determinada unidad no aparece en ninguna lista de este escenario, simplemente significa que empieza en el hexágono inicial indicado en su ficha y con su potencia original. Nota: las dos unidades de la 7.ª FA estadounidense fueron eliminadas durante el turno 1, pero han vuelto a entrar en juego com reemplazos.

NOTA. Las fuerzas australianas normalmente permanecen fuera del radio de acción de los HQ durante el turno 2 y, consecuentemente, sufren desgaste. Esta es una situación buscada adrede, para representar las numerosas bajas sufridas por diversos contingentes aéreos y terrestres, como la Gull Force, al inicio del conflicto.

Unidades aliadas eliminadas inicialmente

BB *MD/CA*
Cuerpo de Mindanao (M)
División HK
Fuerza Z
1 cuerpo NL

Unidades aliadas recolocadas, modificadas o reemplazadas

1805: HQ SEAC
2813: Unidad aérea FEAF US (potencia reducida)
2912: Cuerpo SL (potencia reducida)
2917: 19.ª unidad aérea BLA (potencia reducida)
3014: CA *US Asia* Naval (potencia reducida)
5108: 7.ª FA
5808: 7.ª FA BLA
5808: CV *Lexington* (plena potencia)
5808: CV *Enterprise* (plena potencia)
5808: CA *New Orleans* (potencia reducida)

17.2.2. Despliegue inicial japonés

Colocad todas las unidades japonesas en los hexágonos indicados, a plena potencia, a no ser que se indique lo contrario. En este escenario no hay ninguna unidad japonesa eliminada inicialmente.

1912: Indicador de control japonés
1913: 38.º ejército
2012: Indicador de control japonés
2109: 15.º ejército
2110: 28.º ejército (reducido)
2112: 25.º ejército (reducido)
2212: HQ Sur, 22.ª flotilla aérea
2311: BB *Kongo*, CA *Mogami*
2415: 2.ª brigada SN
2709: 17.º ejército (reducido)
2812: 5.ª división aérea, 14.º ejército
2909: 21.ª flotilla aérea, CA *Takao*
2911: 1.ª brigada SN
2913: 19.º ejército (reducido)
2915: 16.º ejército (reducido), CVL *Ryujo*, CVL *Zuiho*, CA *Nachi*
3004: 2.ª división aérea
3007: 35.º ejército (reducido)
3009: 23.ª flotilla aérea
3305: Ejército coreano
3407: HQ Flota Combinada, BB *Nagato*, BB *Yamato* (reducido), 25.ª flotilla aérea
3607: 3.ª división aérea, 4.ª división aérea
3704: 27.º ejército (reducido)
3706: 1.ª división aérea, ejército del Distrito Este (DE), 18.º ejército (reducido), CV *Akagi*, CV *Soryu*, CV *Shokaku*, BB *Hiei*
3814: 3.ª brigada SN
4017: HQ Mares Sur, APD *Kamikaze*
4021: Brigada SS, CA *Aoba*
4715: 4.ª brigada SN (reducida), 24.ª flotilla aérea, CL *Tenryu*

17.2.3. Fichas indicadoras

Todas las fichas se colocan en sus posiciones iniciales para la campaña completa (v. 17.1.4.), con las siguientes excepciones:

- Los japoneses controlan cuatro hexágonos de recursos (en vez de tres) y tienen once divisiones en China.
- Los Aliados tienen 1 PEA.
- Colocad la ficha VP(EE. UU.) en la casilla «+8» del marcador de voluntad política de los Estados Unidos.

17.2.4. Recuadro de refuerzos retrasados

Las siguientes unidades aliadas se encuentran en el recuadro de refuerzos retrasados: todos los refuerzos del turno 2, excepto el HQ SEAC británico, que está en Calcuta (1805).

17.2.5. Reglas especiales

A. Las cartas japonesas n.º 1 y 2 ya han sido jugadas y eliminadas; todas las restantes son elegibles para jugarse en este escenario. Para el turno 2, el jugador japonés recibe 7 cartas y, el aliado, 5 cartas y 2 renuncias.

B. Ninguna nación se ha rendido. Los japoneses controlan todos los hexágonos que inicialmente formaban parte del Imperio japonés.

C. El jugador aliado dispone gratuitamente de un desplazamiento naval de emergencia para todas las unidades navales antes de que el jugador japonés juegue su primera carta de estrategia.

D. El jugador aliado puede elegir su carta n.º 4 «Conferencia Arcadia» como una de las cinco cartas que formarán su mano en el turno 2 de la partida. En tal caso, el jugador aliado debe comunicárselo al jugador japonés antes de proceder a repartir las cartas.

E. Si el jugador japonés no dispone de ninguna carta de evento militar (aquellos que tienen un valor logístico) en su mano inicial, puede elegir una carta de valor de operaciones igual a 3 (o una de valor inferior, si no tiene ninguna de valor 3) y descartarla, reemplazándola con la carta japonesa n.º 47 («Valmte. Kondō»).

F. Variante histórica de apertura japonesa: si los jugadores así lo desean y acuerdan, la mano inicial del jugador japonés estará formada por las cartas «Cnel. Tsuji, Unidad 82», «Valmte. Kondō» y «2.ª Fuerza Paracaidista» (cartas n.º 3, 47 y 59, respectivamente), más 4 cartas adicionales que el jugador robará de su mazo.

Nota. Debido a la guerra en curso en China, la ofensiva meridional japonesa se llevó a cabo con un número limitado de recursos y una relación de fuerzas que fue más equilibrada de lo que puede apreciarse retrospectivamente. Mi intención es que una parte de las sensaciones vividas por el jugador japonés en El imperio del Sol *sea experimentar esta incertidumbre, representada por la gran cantidad de posibles manos iniciales. Para ayudar en este proceso, he preparado varios videos al respecto (podéis verlos en YouTube, accediendo a ellos desde el canal de GMT o desde mi canal personal (Mark Herman). Para los jugadores novatos o que no juegan regularmente, ofrezco una variante histórica que reproduce fielmente el dominio histórico japonés.*

17.2.6. Rivalidad interarmas y voluntad política en las partidas cortas

En los escenarios anuales, cada vez que surja una situación de rivalidad interarmas para alguno de los jugadores, dicho jugador puede cancelar esa rivalidad cuando le toque jugar una carta en el segmento de ofensivas. Para ello, juega una carta de valor de operaciones igual a 3 y declara que cancela así la rivalidad interarmas (voltea la ficha correspondiente a su lado «Acuerdo estratégico»). Este será el único efecto de esa carta y la única acción que el jugador realizará en esa jugada. Por otro lado, todas las cartas con eventos que modifican la voluntad política de los EE. UU. («Incursión *Doolittle*», «Marcha de la muerte de Bataán», «Dimisión de Tojo», «La Rosa de Tokio») solo se pueden jugar como CO (y no como CE).

17.2.7. Condiciones de victoria

Victoria automática de los Aliados: los japoneses pierden la partida si no controlan al menos 11 de los 14 hexágonos de recursos al final del turno 4. Si los Aliados no logran esta victoria automática, el jugador japonés obtiene PV al final del turno 4, tal como se indica en la lista que hallaréis a continuación. Los PV se otorgan al final del turno 4, a no ser que se indique de otro modo.

Para partidas de torneo: a la hora de contar PV, se considera que un hexágono ha sido capturado solamente si alguna unidad distinta de un HQ pudiera estar ahí en situación de suministro. Si esta condición no se cumple, se considera que el hexágono está bajo control del jugador que lo controlaba al inicio del escenario.

A. 5 PV por la rendición de China.

B. 1 PV por el cierre de la carretera de Birmania.

C. 5 PV por lograr que Townsville quede aislado de Oahu (es decir, no se puede trazar una línea de suministros entre esos dos hexágonos).

D. 1 PV por cada hexágono controlado en el Norte de la India.

E. 1 PV por situación de malestar o huelgas en la India (solamente se otorga en el último turno de la partida).

F. 2 PV por situación inestable, revueltas o rendición en la India (solamente se otorgan en el último turno de la partida y no son acumulativos con los PV otorgados en *E*).

G. 1 PV por el control de los mandatos australianos (v. 13.8.1).

H. 1 PV por cada casilla de voluntad política de los EE. UU. por debajo de 6 (p. ej., si la VP=5, 1 PV).

I. –1 PV por cada casilla de voluntad política de los EE. UU. por encima de 5 (p. ej., si la VP=7, –2 PV).

J. 1 PV por la captura de Kauai y 1 PV por la captura de Hawái, si están controlados y ocupados al final de cualquier turno (pero solo una vez por hexágono durante la partida).

K. 3 PV por la captura de Oahu, si está controlado y ocupado al final de cualquier turno (pero solo una vez durante la partida).

Clasificación de las victorias según PV

- Victoria decisiva aliada: los japoneses tienen 2 PV o menos.
- Victoria táctica aliada: los japoneses tienen de 3 a 5 PV.
- Victoria táctica japonesa: los japoneses tienen de 6 a 9 PV.
- Victoria decisiva japonesa: los japoneses tienen 10 PV o más.

17.3. 1943

Este escenario dura tres turnos y empieza en el turno 5, al principio de la fase de ofensivas (fijaos que no se juega ninguno de los segmentos de la fase estratégica del turno 5, puesto que, a efectos del juego, las consecuencias de tales segmentos ya han sido incluidas en la situación inicial de los jugadores). Preparad las unidades de ambos bandos y las diversas fichas e indicadores, atendiendo a las indicaciones proporcionadas, y empezad a jugar de manera habitual. La partida termina al final del turno 7.

17.3.1. Despliegue inicial aliado

Colocad todas las unidades aliadas en los hexágonos indicados, a plena potencia, a no ser que se indique lo contrario.

Unidades aliadas eliminadas inicialmente

Unidades estadounidenses

CV: *Wasp*

BB: *MD/CA*

CA: *New Orleans*, *Northampton* y US *Asia*

DD: *US Asia*

Marines: Wake (W) y 211.ª unidad aérea

Cuerpos del Ejército: NL, SL, R y M

Brigada P

Unidades aéreas: AVG, FEAF y 19.ª BLA

HQ: ABDA y SOPAC (Ghormley)

Unidades de la Commonwealth

Fuerza Z

8.ª división australiana

División HK

Todas las unidades iniciales (las unidades con hexágono de despliegue inicial) no australianas.

CVL *Hermes*

Unidades neerlandesas

Todas

Despliegue aliado

1005	Islas Maldivas	CV *Indomitable*, BB *Warspite*, CA *London*
1805	Calcuta	CW: HQ SEAC y unidad aérea SEAC
1905	Dacca	CW: 15.º cuerpo; US: 10.ª FA BLA
Unidades aéreas en China		US: 14.ª FA BLA
2006	Akyab	CW: 4.º cuerpo indio
2104	Jorhat	US: 14.ª FA
2105	Imfal/Kohima	CW: 33.º cuerpo
2205	Ledo	CW: 1.r cuerpo indio (red.); 5.º ejército chino
2407	Kunming	6.º y 66.º ej. chinos (ambos reducidos)
3023	Darwin	1.r cuerpo australiano
3626	Cairns	US: 5.ª FA, 5.ª FA BLA, 1.ª div. de marines
3727	Townsville	US: HQ SWPA; Aus: 2.º cuerpo, CA *Kent*
3823	Port Moresby	HQ ANZAC; Aus: brig. Port Moresby(red.), 3.r cuerpo, unidad aérea australiana
3922	Buna	US: XI cuerpo
4024	Gili-Gili	US: I cuerpo
4423	Guadalcanal	US: XIV cuerpo, 2.ª división de marines, unidad aérea de marines 1MAW
4825	Espíritu Santo	US: unidad aérea de marines 2MAW, 13.ª FA, 13.ª FA BLA, brigada SF de marines
4828	Numea	US: HQ SOPAC (Halsey), CV *Lexington* (red.), CV *Enterprise* (red.), BB *Washington*, BB *North Carolina*; NZ: 3.ª división
5100	Dutch Harbor	US: 11.ª FA, 11.ª FA BLA,
5108	Midway	US: 7.ª FA BLA
5808	Oahu	US: HQ CENPAC, 7.a FA, X cuerpo, brigada M de marines, BB *Miss*

17.3.2. Despliegue inicial japonés

Colocad todas las unidades japonesas en los hexágonos indicados. Los japoneses controlan todos sus hexágonos de despliegue inicial dentro de los límites del Imperio japonés. Los catorce hexágonos de recursos están controlados por los japoneses (si no hay una unidad japonesa presente, colocad un indicador de control japonés a modo de recordatorio). Malasia, Filipinas, las Indias Orientales Neerlandesas y Birmania se han rendido. Además, los japoneses controlan los mandatos australianos, por lo que todos los hexágonos y ubicaciones en estos países están bajo control japonés, a menos que estén ocupados por una unidad aliada. Las bases importantes se señalan con un indicador de control, pero esta lista no es exhaustiva y no reemplaza el control japonés completo de esas naciones rendidas.

Unidades japonesas eliminadas inicialmente

BB *Kongo*

CV *Akagi* y CV *Soryu*

CVL *Ryujo*

CL *Tenryu*

Unidad aérea Tainan

Despliegue japonés

Colocad todas las unidades a plena potencia, a no ser que se indique lo contrario.

1813	Medan	Indicador de control
1916	Palembang	25.º ejército, 3.ª división aérea (ambas red.)
2008	Rangún	28.º ejército, 5.ª división aérea
2014	Kuantan	Indicador de control
2015	Singapur	Indicador de control
2017	Banka	Indicador de control
2018	Batavia	Indicador de control
2106	Mandalay	33.º ejército
2019	Tjilatjap	Indicador de control
2110	Bangkok	Indicador de control
2206	Lashio	15.º ejército
2212	Saigón	HQ Sur, 38.º ejército, 27.ª flotilla aérea
2220	Surabaya	16.º ejército (reducido), 23.ª flotilla aérea
2305	Myitkyina	Indicador de control
2415	Miri	Indicador de control
2517	Balikpapan	Indicador de control
2616	Tarakan	37.º ejército (reducido)
2620	Macasar	28.ª flotilla aérea
2709	Hong Kong	Indicador de control
2813	Manila	14.º ejército
2909	Tainan	22.ª flotilla aérea (reducida)
2915	Dávao	35.º ejército, 8.ª división aérea
3004	Pekín	2.ª división aérea, 4.ª división aérea
3119	Sorong	7.ª división aérea

3219	Doberai	Indicador de control
3305	Seúl	Ejército de Corea
3319	Biak	Indicador de control
3407	Kure	HQ Flota Comb. (Yamamoto), CVL *Junyo*, BB *Nagato*, CA *Mogami* (reducido)
3520	Hollandia	Indicador de control
3620	Altape	Indicador de control
3704	Hakodate	27.º ejército (reducido)
3706	Tokio	Ejército del Distrito Este (DE), 1.ª div. aérea
3720	Wewak	19.º ejército, 6.ª división aérea
3721	Madang	Indicador de control
3814	Guam	Indicador de control
3813	Saipán/Tinián	31.º ejército (reducido)
3822	Lae	18.º ejército
4017	Truk	HQ Mares Sur, BB *Yamato*, CV *Shokaku*, CVL *Zuiho*, BB *Hiei*, CA *Nachi*
4021	Rabaul	17.º ejército, 21.ª flotilla aérea (red.), CA *Aoba* (red.),CA *Takao*, APD *Kamikaze*
4222	Buin	25.ª flotilla aérea (reducida)
4322	Nueva Georgia	Brigada SS (dest. de los Mares del Sur)
4415	Eniwetok	26.ª flotilla aérea
4600	Attu/Kiska	2.ª brigada SN (reducida)
4612	Wake	4.ª brigada SN (reducida)
4715	Kwajalein	3.ª brigada SN, 24.ª flotilla aérea (reducida)
4719	Nauru	Indicador de control
5018	Tarawa	1.ª brigada SN

17.3.3. Fichas indicadoras

Las fichas se colocan en las siguientes posiciones:

- Colocad la ficha «PM Tojo» en el turno 5.
- Los japoneses controlan catorce hexágonos de recursos, tienen siete divisiones en China y 7 PEA.
- Los Aliados tienen 4 PEA.
- Colocad la ficha «China» en la casilla «Avance importante» del marcador de la situación del frente del gobierno chino.
- Colocad la ficha VP(EE. UU.) en la casilla «+6» del marcador de voluntad política de los Estados Unidos.
- Rivalidad interarmas japonesa: sí
- Rivalidad interarmas estadounidense: sí
- Reemplazos aéreos japoneses: 2
- Reemplazos navales japoneses: 1
- GeE: –1 (Retraso de refuerzos aliados)
- Barcazas japonesas
- Estado de la carretera de Birmania: Cerrada/Joroba
- En los hexágonos de Ledo (2205) e Imfal (2105), colocad las correspondientes fichas «Sin ruta».
- Situación de la India: estable

17.3.4. Recuadro de refuerzos retrasados

Coloca en este recuadro los refuerzos aliados del turno 5.

17.3.5. Cartas de estrategia

Las cartas japonesas n.º 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 39, 55, 73 y 78 han sido jugadas y deben eliminarse de la partida. Asimismo, eliminad las cartas aliadas n.º 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 20 y 51. Dejad las cartas aliadas n.º 13 y 15, y las japonesas n.º 8, 12, 14, 20, 25, 29 y 35, en las correspondientes pilas de descarte. Por lo que respecta a las cartas de ofensiva futura, el jugador aliado tiene la carta n.º 29 y, el japonés, la n.º 26. Como la carta japonesa «Puente sobre el río Kwai» (n.º 18) ya ha sido jugada, la ruta de transporte entre Rangún y Bangkok está abierta. El resto de cartas son elegibles para jugarse en este escenario. Para el turno 5, el jugador japonés y el aliado reciben 7 cartas cada uno.

17.3.6. Situación política

Los japoneses controlan todos los hexágonos que inicialmente formaban parte del Imperio japonés. Los siguientes países se han rendido y los japoneses controlan todos sus hexágonos, a no ser que en el despliegue aliado se indique algo distinto: Malasia, Filipinas, Indias Orientales Neerlandesas, Birmania y los mandatos australianos.

17.3.7. Rivalidad interarmas y voluntad política en las partidas cortas

En los escenarios anuales, cada vez que surja una situación de rivalidad interarmas para alguno de los jugadores, dicho jugador puede cancelar esa rivalidad cuando le toque jugar una carta en el segmento de ofensivas. Para ello, juega una carta de valor de operaciones igual a 3 y declara que cancela así la rivalidad interarmas (voltea la ficha correspondiente a su lado «Acuerdo estratégico»). Este será el único efecto de esa carta y la única acción que el jugador realizará en esa jugada. Por otro lado, todas las cartas con eventos que modifican la voluntad política de los EE. UU. («Incursión *Doolittle*», «Marcha de la muerte de Bataán», «Dimisión de Tojo», «La Rosa de Tokio») solo se pueden jugar como CO (y no como CE).

17.3.8. Condiciones de victoria

El jugador japonés obtiene PV al final del turno 7, según la siguiente lista de condiciones. Los PV se otorgan al final del turno 7, a no ser que se indique de otro modo.

Para partidas de torneo: a la hora de contar PV, se considera que un hexágono ha sido capturado solamente si alguna unidad distinta de un HQ pudiera estar ahí en situación de suministro. Si esta condición no se cumple, se considera que el hexágono está bajo control del jugador que lo controlaba al inicio del escenario.

A. 5 PV por la rendición de China.

B. 1 PV por el cierre de la carretera de Birmania.

C. 5 PV por lograr que Townsville quede aislado de Oahu (es decir, no se puede trazar una línea de suministros entre esos dos hexágonos).

D. 1 PV por cada hexágono controlado en el Norte de la India.

E. 1 PV por situación de malestar o huelgas en la India (solamente se otorga en el último turno de la partida).

F. 2 PV por situación inestable, revueltas o rendición en la India (solamente se otorgan en el último turno de la partida y no son acumulativos con los PV otorgados en *E*).

G. 1 PV por el control de los mandatos australianos.

H. 1 PV por cada casilla de voluntad política de los EE. UU. por debajo de 6 (p. ej., si la VP=5, 1 PV).

I. –1 PV por cada casilla de voluntad política de los EE. UU. por encima de 5 (p. ej., si la VP=7, –2 PV).

J. 1 PV por la captura de Kauai y 1 PV por la captura de Hawái, si están controlados y ocupados al final de cualquier turno (pero solo una vez por hexágono durante la partida).

K. 3 PV por la captura de Oahu, si está controlado y ocupado al final de cualquier turno (pero solo una vez durante la partida).

L. –3 PV si los Aliados controlan los mandatos australianos.

M.–1 PV si los Aliados no controlan los mandatos australianos, pero controlan al menos 4 de los hexágonos de estos mandatos.

N.–3 PV si los Aliados controlan las islas Marshall.

O. –3 PV si los Aliados controlan Nueva Guinea.

P. –1 PV si los Aliados no controlan Nueva Guinea, pero controlan al menos 4 puertos en Nueva Guinea.

Q. –3 PV si los Aliados controlan un puerto que esté a una distancia de Tokio de 11 hexágonos o menos.

R. –1 PV por cada hexágono de recursos controlado por los Aliados.

Para partidas de torneo: puntuación al inicio de 1943

Al empezar el escenario de 1943, el jugador japonés tiene 3 PV (a efectos del juego, una victoria táctica aliada). A continuación se detalla la situación inicial del escenario (si algunas condiciones no están especificadas es porque no comportan ni ganancia ni pérdida de PV al inicio del escenario):

- 17.3.8. B: la carretera de Birmania está cerrada (+1 PV).
- 17.3.8. G: los japoneses controlan los mandatos australianos (+3 PV); el control de Guadalcanal por los Aliados no cambia el control sobre los mandatos.
- 17.3.8. I: la voluntad política de los EE. UU. es de 6 (–1 PV), pero Attu/Kiska (hex 4600) ha sido ocupada por los japoneses durante el segmento de rendición del turno 3 (dos turnos antes del inicio del escenario). Así, si los Aliados no controlan Attu/Kiska al final del turno 5 (v. 16.4.2), perderán un punto de voluntad política. *Nota. Attu/Kiska no es una ubicación con nombre, por lo que no cuenta para determinar el curso de la guerra (v. 16.4.7).*
- 17.3.8. L: los japoneses controlan los mandatos australianos al inicio del escenario. Los mandatos pueden pasar a estar bajo control aliado si estos controlan Guadalcanal y Rabaul (v. 12.8.4) al final del turno 7.
- 17.3.8. M: Guadalcanal cuenta como uno de los cuatro hexágonos de los mandatos australianos que se requieren para cumplir esta condición.
- 17.3.8. O: ningún bando controla Nueva Guinea al inicio del escenario.
- 17.3.8. P: los Aliados empiezan el escenario controlando dos puertos en Nueva Guinea (Port Moresby y Gili-Gili).

Nota. El escenario de 1943 se ha convertido en el escenario preferido para disputar torneos, puesto que las estadísticas indican que es muy equilibrado. Esta información detallada sobre la puntuación inicial de 1943 pretende aclarar de dónde proceden los PV al empezar a jugar el escenario.

Clasificación de las victorias según PV

- Victoria decisiva aliada: los japoneses tienen 2 PV o menos.
- Victoria táctica aliada: los japoneses tienen de 3 a 5 PV.
- Victoria táctica japonesa: los japoneses tienen de 6 a 9 PV.
- Victoria decisiva japonesa: los japoneses tienen 10 PV o más.

17.4. 1944

Este escenario dura tres turnos y empieza en el turno 8, al principio de la fase de ofensivas (fijaos que no se juega ninguno de los segmentos de la fase estratégica del turno 8, puesto que, a efectos del juego, las consecuencias de tales segmentos ya han sido incluidas en la situación inicial de los jugadores). Preparad las unidades de ambos bandos y las diversas fichas e indicadores, atendiendo a las indicaciones proporcionadas, y empezad a jugar de manera habitual. La partida termina al final del turno 10.

17.4.1. Despliegue inicial aliado

Colocad todas las unidades aliadas en los hexágonos indicados, a plena potencia, a no ser que se indique lo contrario.

Unidades aliadas eliminadas inicialmente

Unidades estadounidenses

CV: *Wasp*
BB: *MD/CA*
CA: *New Orleans*, *Northampton* y *US Asia*
DD: *US Asia*
Marines: Wake (W) y 211.ª unidad aérea
Cuerpos del Ejército: NL, SL, R y M
Brigada P
Unidades aéreas: AVG, FEAF y 19.ª BLA
HQ: ABDA y SOPAC (Ghormley)

Unidades de la Commonwealth

Fuerza Z
8.ª división australiana
División HK
Todas las unidades iniciales (las unidades con hexágono de despliegue inicial) no australianas.
CVL *Hermes*

Unidades neerlandesas

Todas

Despliegue aliado

1005	Islas Maldivas	CV *Indomitable*, BB Warspite, CA *London*
1805	Calcuta	CW: HQ SEAC y unidades aéreas SEAC y BLA SEAC
1905	Dacca	CW: 15.º cuerpo; US: 10.ª FA BLA
Unidades aéreas en China		US: 14.ª FA BLA
2006	Akyab	CW: 4.º cuerpo indio
2104	Jorhat	US: 14.ª FA
2105	Imfal/Kohima	CW: 33.º cuerpo
2205	Ledo	77.ª brigada de fuerzas especiales 5.º ejército chino (reducido)
2407	Kunming	6.º y 66.º ejércitos chinos (reducidos)
3023	Darwin	1.r cuerpo australiano
3626	Cairns	US: 11.ª división aerotransportada
3727	Townsville	US: HQ SWPA; Aus: 2.º cuerpo, CA *Kent*
3822	Lae	US: XI cuerpo; Aus: 3.r cuerpo
3823	Port Moresby	Aus: HQ ANZAC, 4.º cuerpo,UA aus US: 5.ª FA, 5.ª FA BLA
3921	Gasmata	US: 1.ª división de marines
3922	Buna	US: I cuerpo
4024	Gili-Gili	Aus: brigada de Port Moresby (reducida)
4122	Woodlark	Indicador de control
4222	Bougainville	US: 3.ª división de marines, unidad aérea de marines 2MAW, XIV cuerpo

4322	Nueva Georgia	3.ª división neozelandesa; US: 13.ª FA, 13.ª FA BLA
4423	Guadalcanal	US: brigada SF de marines
4826	Efate	US: 6.ª división de marines, CVL *Cowpens*, CVL *Belleau Wood*, CVE *Sangamon*, CVL *Bataan*, CVE *Casablanca*, BB *New Jersey*
4828	Numea	US: HQ SOPAC (Halsey), CV *Lexington*, CV *Enterprise*, CV *Essex*, CV *Bunker Hill*, BB *Washington*, BB *North Carolina*, IX cuerpo
5018	Tarawa	US: 7.ª FA, 7.ª FA BLA, 2.ª div. de marines
5100	Dutch Harbor	US: 11.ª FA, 11.ª FA BLA
5108	Midway	US: unidad aérea de marines 1MAW
5808	Oahu	US: HQ CENPAC, X cuerpo, XXIV cuerpo, brigada M de marines, BB *Miss*, CVL *San Jacinto*, BB *Mass*, CV *Franklin*, CV *Intrepid*, CV *Hancock*

17.4.2. Despliegue inicial japonés

Colocad todas las unidades japonesas en los hexágonos indicados. Los japoneses controlan todos sus hexágonos de despliegue inicial dentro de los límites del Imperio japonés. Los catorce hexágonos de recursos están controlados por los japoneses (si no hay una unidad japonesa presente, colocad un indicador de control japonés a modo de recordatorio). Malasia, Filipinas, las Indias Orientales Neerlandesas y Birmania se han rendido. Además, los japoneses controlan los mandatos australianos, por lo que todos los hexágonos y ubicaciones en estos países están bajo control japonés, a menos que estén ocupados por una unidad aliada. Las bases importantes se señalan con un indicador de control, pero esta lista no es exhaustiva y no reemplaza el control japonés completo de esas naciones rendidas.

Unidades japonesas eliminadas inicialmente

BB *Kongo*
CV *Akagi* y CV *Soryu*
CVL *Ryujo*
CL *Tenryu*
CA *Aoba*
Unidades aéreas: 21.ª, 50.ª y Tainan (T)
Brigadas navales: 1.ª SN, 2.ª SN y SS
HQ Flota Combinada (Yamamoto)

Despliegue japonés

Colocad todas las unidades a plena potencia, a no ser que se indique lo contrario.

1813	Medan	Indicador de control
1916	Palembang	25.º ejército (reducido), 9.ª división aérea
2008	Rangún	28.º ejército, 5.ª división aérea (reducida),
2014	Kuantan	Indicador de control
2015	Singapur	29.º ejército (red.), 28.ª flotilla aérea (red.)
2017	Banka	Indicador de control
2018	Batavia	Indicador de control
2019	Tjilatjap	Indicador de control
2106	Mandalay	33.º ejército
2110	Bangkok	Indicador de control
2206	Lashio	15.º ejército
2212	Saigón	HQ Sur, 38.º ejército
2220	Surabaya	16.o ejército (reducido)
2305	Myitkyina	Indicador de control
2409	Hanói	8.ª división aérea
2415	Miri	Indicador de control
2517	Balikpapan	Indicador de control
2616	Tarakan	37.º ejército (reducido)
2813	Manila	14.º ejército, 23.ª flotilla aérea
2909	Tainan	3.ª división aérea (reducida)
2915	Dávao	35.º ejército
3004	Pekín	2.ª división aérea, 4.ª división aérea
3119	Sorong	Indicador de control
3219	Doberai	Indicador de control
3305	Seúl	Ejército de Corea
3319	Biak	Indicador de control
3407	Kure	HQ Flota Combinada (Ozawa), CVL *Junyo*, BB *Nagato*, CA *Mogami* (reducido), CVL *Kaiyo*, CV *Shokaku*, CV *Taiho*, 11.ª división aérea
3416	Peleliu	26.ª flotilla aérea (reducida)
3520	Hollandia	2.º ejército (reducido)
3615	Ulithi	BB *Yamato*, CVL *Zuiho*, BB *Hiei*
3620	Altape	Indicador de control
3704	Hakodate	27.ª flotilla aérea (red.), 51.ª flotilla aérea, 27.º ejército (reducido)
3706	Tokio	Ejército del Distrito Este (DE). 1.ª div. aérea, 10.ª división aérea
3720	Wewak	19.º ejército (reducido), 6.ª div. aérea (red.), 7.ª división aérea (reducida)
3721	Madang:	18.º ejército (reducido)
3813	Saipán/Tinián	HQ Mares Sur, 31.º ejército (reducido), 61.ª flotilla aérea, 62.ª flotilla aérea
3814	Guam	Indicador de control
4017	Truk	22.ª flotilla aérea (reducida), CA *Nachi*
4021	Rabaul	17.º ejército, 25.ª flotilla aérea (reducida), CA *Takao* (reducido), APD *Kamikaze* (red.)
4612	Wake	4.ª brigada SN (reducida)
4715	Kwajalein	3.ª brigada SN, 24.ª flotilla aérea (reducida)

17.4.3. Fichas indicadoras

Las fichas se colocan en las siguientes posiciones:

- Colocad la ficha «PM Tojo» en el turno 8.
- Los japoneses controlan catorce hexágonos de recursos, tienen cinco divisiones en China y 5 PEA.
- Los Aliados tienen 8 PEA.
- Colocad la ficha «China» en la casilla «Avance importante» del marcador de la situación del frente del gobierno chino.
- La carta japonesa n.º 31 ha sido jugada: los japoneses tienen un m.t.d. +1 en el combate terrestre.
- Colocad la ficha VP(EE. UU.) en la casilla «+5» del marcador de voluntad política de los Estados Unidos.
- Rivalidad interarmas japonesa: sí
- Rivalidad interarmas estadounidense: sí
- Reemplazos aéreos japoneses: 0

- Reemplazos navales japoneses: 0
- GeE: +2
- Sin barcazas japonesas
- Estado de la carretera de Birmania: Cerrada/Joroba
- En los hexágonos de Ledo (2205) e Imfal (2105), colocad las correspondientes fichas «Sin ruta».
- Situación de la India: estable

17.4.4. Recuadro de refuerzos retrasados
El recuadro de refuerzos retrasado está vacío.

17.4.5. Cartas de estrategia
Las cartas japonesas n.º 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 26, 31, 39, 51, 53, 54, 55, 73 y 78 han sido jugadas y deben eliminarse de la partida. Asimismo, eliminad las cartas aliadas n.º 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 39, 41, 42, 47, 51 y 73. Dejad las cartas aliadas n.º 2 y la japonesa n.º 7 en las correspondientes pilas de descarte. Por lo que respecta a las cartas de ofensiva futura, el jugador aliado tiene la carta n.º 45 y, el japonés, la n.º 4. El resto de cartas son elegibles para jugarse en este escenario. Para el turno 8, el jugador japonés recibe 6 cartas y 1 renuncia, mientras que el aliado recibe 7 cartas.

17.4.6. Situación política
Los japoneses controlan todos los hexágonos que inicialmente formaban parte del Imperio japonés. Los siguientes países se han rendido y los japoneses controlan todos sus hexágonos, a no ser que en el despliegue aliado se indique algo distinto: Malasia, Filipinas, Indias Orientales Neerlandesas, Birmania y los mandatos australianos.

17.4.7. Rivalidad interarmas y voluntad política en las partidas cortas
En los escenarios anuales, cada vez que surja una situación de rivalidad interarmas para alguno de los jugadores, dicho jugador puede cancelar esa rivalidad cuando le toque jugar una carta en el segmento de ofensivas. Para ello, juega una carta de valor de operaciones igual a 3 y declara que cancela así la rivalidad interarmas (voltea la ficha correspondiente a su lado «Acuerdo estratégico»). Este será el único efecto de esa carta y la única acción que el jugador realizará en esa jugada. Por otro lado, todas las cartas con eventos que modifican la voluntad política de los EE. UU. («Incursión *Doolittle*», «Marcha de la muerte de Bataán», «Dimisión de Tojo», «La Rosa de Tokio») solo se pueden jugar como CO (y no como CE).

17.4.8. Condiciones de victoria
El jugador japonés obtiene PV al final del turno 10, según la siguiente lista de condiciones. Los PV se otorgan al final del turno 10, a no ser que se indique de otro modo.

Para partidas de torneo: a la hora de contar PV, se considera que un hexágono ha sido capturado solamente si alguna unidad distinta de un HQ pudiera estar ahí en situación de suministro. Si esta condición no se cumple, se considera que el hexágono está bajo control del jugador que lo controlaba al inicio del escenario.

A. 5 PV por la rendición de China.

B. 1 PV por el cierre de la carretera de Birmania.

C. 5 PV por lograr que Townsville quede aislado de Oahu (es decir, no se puede trazar una línea de suministros entre esos dos hexágonos).

D. 1 PV por cada hexágono controlado en el Norte de la India.

E. 1 PV por situación de malestar o huelgas en la India (solamente se otorga en el último turno de la partida).

F. 2 PV por situación inestable, revueltas o rendición en la India (solamente se otorgan en el último turno de la partida y no son acumulativos con los PV otorgados en *E*).

G. 1 PV por el control de los mandatos australianos.

H. 1 PV por cada casilla de voluntad política de los EE. UU. por debajo de 6 (p. ej., si la VP=5, 1 PV).

I. –1 PV por cada casilla de voluntad política de los EE. UU. por encima de 5 (p. ej., si la VP=7, –2 PV).

J. 3 PV por la captura de Oahu, si está controlado y ocupado al final de cualquier turno (pero solo una vez durante la partida).

K. 5 PV por el control de Nueva Guinea.

L. 3 PV si los Aliados no controlan Nueva Guinea.

M. 3 PV si los Aliados no han capturado Rabaul (4021) ni lo han dejado sin suministros en el último turno del escenario.

N. 5 PV si los Aliados no controlan ningún puerto en las Filipinas.

O. 3 PV si los Aliados controlan un puerto en las Filipinas en situación de suministro; pero 0 PV si los Aliados controlan al menos dos puertos en las Filipinas en situación de suministro.

P. 5 PV si los Aliados no controlan ningún puerto que esté a una distancia de Tokio (3706) de 8 hexágonos o menos.

Clasificación de las victorias según PV

- Victoria decisiva aliada: los japoneses tienen 2 PV o menos.
- Victoria táctica aliada: los japoneses tienen de 3 a 5 PV.
- Victoria táctica japonesa: los japoneses tienen de 6 a 9 PV.
- Victoria decisiva japonesa: los japoneses tienen 10 PV o más.

17.5. 1942-1943
Para este escenario, usad el despliegue y las condiciones iniciales del escenario de 1942 (v. 17.2), pero jugad del turno 2 al 7 y usad las condiciones de victoria del escenario de 1943 (v. 17.3).

17.6. 1943-1944
Para este escenario, usad el despliegue y las condiciones iniciales del escenario de 1943 (v. 17.3), pero jugad del turno 5 al 10 y usad las condiciones de victoria del escenario de 1944 (v. 17.4).

17.7. 1942-1944
Para este escenario, usad el despliegue y las condiciones iniciales del escenario de 1942 (v. 17.2), pero jugad del turno 2 al 10 y usad las condiciones de victoria del escenario de 1944 (v. 17.4).

17.8. La campaña breve (1942-1945)
Este escenario empieza con el despliegue y las condiciones iniciales del escenario de 1942 (v. 17.2), pero a partir de aquí abarca hasta el final de la guerra y se usan las condiciones del escenario de campaña, incluyendo duración y condiciones de victoria (v. 17.1).

17.9. La campaña aún más breve (1943-1945)
Este escenario empieza con el despliegue y las condiciones iniciales del escenario de 1943 (v. 17.3), pero a partir de aquí abarca hasta el final de la guerra y se usan las condiciones del escenario de campaña, incluyendo duración y condiciones de victoria (v. 17.1).

17.10 Pacífico Sur

Mapa: usa el mapa pequeño del Pacífico Sur en lugar del mapa principal.
Cartas: para jugar este escenario, crea dos barajas de 24 cartas con la siguiente lista. Estas son todas las cartas que necesitarás para jugar este escenario.

Cartas aliadas

8: Vigilancia costera australiana
13: Operación *Watchtower*
20: Halsey sustituye a Ghormley
21: Operación *Cartwheel*
23: Lanchas torpederas
24: Bombardeo de rebote
25: Operación *Lilliput*
27: Operación *Vengeance*
28: Operación *Chronicle*
29: Operación *Toenails*
31: Día negro
32: Operación *Reno II*
36: Operación *Cherry Blossom*
40: Operación *Dexterity*
43: Disputa entre Ejército y Armada japonesa
44: Operación *Squarepeg*
46: Operación *Brewer*
50: Fuerza operativa Tornado
52: Roosevelt-Nimitz-MacArthur
56: Fuerza operativa *Typhoon*
64: Fuerza operativa *Tradewind*
66: Guerra en Europa
81: Ofensiva en China
82: Ofensiva en China

Cartas japonesas

9: Contralmte. Matome Ugaki
13: Cambio del código JN-25
16: Operación R
17: Contraataque japonés en la isla de Savo
20: Batalla naval de Guadalcanal
23: Operación RE
25: Operación KA
27: Ataque submarino
28: Gran Tokyo Express
29: Flota Combinada
32: Operación I-Go
33: Intervención del Emperador
34: Disputa entre Ejército y Armada US
35: Operación KE
42: Operación Ichi-Go
44: Tokyo Express
48: General Adachi
49: Cambio del código JN-25
51: Guerra en Europa
52: Guerra en Europa
73: Transporte de ratas
75: Ataque submarino
84: Cambio del código JN-25
85: Batalla de Kolombangara

Nota de juego: ignora cualquier referencia en las cartas a un HQ o unidad que no esté presente en este escenario. Por ejemplo, diversas cartas se refieren al HQ Sur japonés que no se encuentra en este escenario.

Idea general

Este escenario empieza en el turno 3, al principio de la fase de ofensivas, y dura cuatro turnos (3, 4, 5 y 6). El jugador aliado tiene la opción de usar la carta que tiene designada como ofensiva futura para jugar primero; en caso contrario, el jugador japonés será el primero. No hay segmento de refuerzos, reemplazos ni de guerra estratégica en el turno 3.

Control de hexágonos al principio del escenario

Aliados: el jugador aliado controla todos los puertos y bases de Australia, las Nuevas Hébridas (todos los hexágonos a 3 hexágonos o menos de Numea (4828), Oahu (hexágono 5808 situado a parte), Port Moresby (3823) y Gili-Gili (4024).
Japón: el resto de puertos, bases y hexágonos de recursos del mapa empiezan el escenario bajo control japonés (ejemplo: todos los puertos, bases y hexágonos de recursos de las Islas Salomón y de Nueva Guinea, excepto Port Moresby y Gili-Gili).

17.10.1 Despliegue aliado

Hexágono de despliegue/Turno de entrada

Los números entre corchetes [ ] indican uds. que entran en juego reducidas.

Tipo	Nombre unidad	Despliegue
Aérea	5FA	3626
Aérea	5FA LRB	3626
Aérea	13FA	4825
Aérea	13FA LRB	4825
Aérea	14FA LRB	Recuadro de China (impresa)
Aérea	Marine 1 MAW	4826
Aérea	Marine 2 MAW	4
Terrestre	Marine M Brig	4825
Terrestre	Marine SF Brig	4828
Terrestre	Marine 1M Div	4828
Terrestre	Marine 2M Div	4
Terrestre	Marine 3M Div	6
Terrestre	I Cuerpo	[3727]
Terrestre	XI Cuerpo	5808 (Oahu)
Terrestre	XIV Cuerpo	[3626]
Terrestre	XXIV Cuerpo	5
HQ	CENPAC	5808 (impresa)
HQ	SOPAC Gho	4828
HQ	SOPAC Hal	Evento de carta
HQ	SWPA	3727
Naval	CV *Enterprise*	[4828]
Naval	CV *Wasp*	[4828]
Naval	CV *Lexington*	[4828]
Naval	CA *Northampton*	4828
Naval	BB *N Carolina*	4828
Naval	BB *Washington*	4
Naval	BB *Mass*	5
Naval	CVL *San Jacinto*	5
Naval	CV *Bunker Hill*	6
Naval	CV *Essex*	6
Naval	CVL *Belleau Wood*	6
Naval	CVE *Sangamon*	6
Naval	CVL *Cowpens*	6

Commonwealth/Conjunto

Tipo	Nombre unidad	Despliegue
Aérea	Aus	3823
Terrestre	1 Cuerpo aus	3023
Terrestre	2 Cuerpo aus	3727
Terrestre	3 Cuerpo aus	3626
Terrestre	3 Div NZ	4828
Terrestre	Brig PM	[3823]
HQ	ANZAC	3823
Naval	CA *Kent*	3727

17.10.2 Despliegue japonés

Hexágono de despliegue/Turno de entrada

Los números entre corchetes [ ] indican uds. que entran en juego reducidas.

Tipo	Nombre unidad	Despliegue
Aérea	Tainan	3922
Aérea	6	3720
Aérea	21	4021
Aérea	25	3822
Aérea	26	3119
Aérea	7	4
Aérea	27	4
Aérea	28	5
Terrestre	4 Brig SN	[4423]
Terrestre	Brig SS	3822
Terrestre	17 Ej	4021
Terrestre	18 Ej	3720
Terrestre	19 Ej	4017
HQ	Flota Comb (Oza)	Evento de carta
HQ	Flota Comb (Yam)	3416
HQ	Mares Sur	4017
Naval	BB *Kongo*	4017
Naval	BB *Hiei*	4017
Naval	BB *Yamato*	[4017]
Naval	CV *Shokaku*	4017
Naval	CVL *Zuiho*	4017
Naval	CL *Tenryu*	4021
Naval	CA *Aoba*	4021
Naval	APD *Kamikaze*	4021
Naval	CA *Nachi*	4021

17.10.3 Fichas indicadoras

- Colocad la ficha «PM Tojo» en el turno 3.
- Colocad la ficha «VP(EE. UU.)» en la casilla «+4» del marcador de voluntad política de los Estados Unidos.
- Los japoneses tienen 7 PEA, sin barcazas.
- Los aliados tienen 2 PEA.
- GeE: +1 (Sin retraso)
- Los japoneses controlan un hexágono de recursos.
- Reemplazos aéreos japoneses: 2
- Reemplazos navales japoneses: 2
- Colocad la ficha «China» en la casilla «Avance importante» del marcador de la situación del frente del gobierno chino.
- Rivalidad interarmas japonesa: sí
- Rivalidad interarmas estadounidense: sí

Nota de juego: dejad el resto de fichas indicadoras a un lado y usadlas para anotar cambios debidos al desarrollo de la partida. La ficha «Ofensiva en China» se incluye para poder indicar el turno en que se produzca.

17.10.4 Recuadro de refuerzos retrasados

No hay unidades en este recuadro

17.10.5 Reglas especiales

A. Los dos bandos roban 4 cartas cada turno en lugar de 7 (excepción, v. B, C, D, E).

Nota de diseño: se presupone que se usarán 3 cartas cada turno en el teatro China-Birmania-India y otros lugares que quedan fuera del mapa de este escenario.

B. La mano japonesa se puede reducir a 3 si la guerra estratégica submarina de los Aliados tiene éxito. En este caso, el jugador japonés recibirá 3 cartas y 1 renuncia.

C. La mano aliada se puede reducir a 3 si China se rinde. En este caso, el jugador aliado recibirá 3 cartas y 1 renuncia.

D. El jugador aliado recibe en el primer turno (turno 3) solo 2 cartas en lugar de 4 y la carta «Operación *Watchtower*» ya designada como ofensiva futura. Nota de juego: según las reglas de iniciativa, este despliegue inicial permite al jugador aliado hacer el primer movimiento si decide usar la carta «Operación *Watchtower*» como evento. En caso contrario el primer movimiento corresponde al jugador japonés.

E. El jugador japonés recibe en el primer turno (turno 3) la carta «Contraataque japonés en la isla de Savo» y 2 cartas más al azar. El jugador japonés empieza el escenario sin ninguna carta designada como ofensiva futura.

F. El jugador japonés no puede activar ninguna unidad en el hexágono de Truk durante el primer turno (turno 3). El jugador aliado no puede declarar el hexágono de Truk como hexágono de batalla durante el primer turno (turno 3). El jugador japonés puede usar el HQ Mares Sur situado en Truk para activar unidades y para suministrarlas mientras esta restricción esté en efecto.

Nota de diseño: la acción de este escenario se desarrolla en agosto de 1942. Los japoneses han perdido las batallas del Mar del Coral y Midway y los Estados Unidos están a punto de lanzar la invasión de Guadalcanal. Las restricciones sobre Truk permiten representar en un mapa pequeño el hecho que al principio del escenario la Flota Combinada japonesa se encuentre en Japón reparando el daño recibido en la batalla de Midway. La llegada de la fuerza operativa de Truk fue la respuesta a la invasión estadounidense de Guadalcanal.

G. A partir del turno 4, ambos jugadores reciben un paso de unidad terrestre como reemplazo cada turno (ver punto J). Ningún bando puede guardar puntos de reemplazo no usados.

H. A partir del turno 4, el jugador aliado recibe 4 pasos de unidades aéreas y 1 paso de unidades navales como reemplazos cada turno. El jugador aliado no puede guardar puntos de reemplazo no usados.

I. El jugador japonés no recibe ningún reemplazo aéreo o naval durante la partida, exceptuando los puntos de reemplazo iniciales.

J. Durante todo el escenario, la carretera de Birmania permancerá Cerrada/Sin Joroba (modificador cero a ofensivas en China) y la cantidad de divisiones japonesas en China al inicio del escenario es de 9. Cada turno en que el jugador japonés use su reemplazo terrestre (v. G), el número de

divisiones japonesas disponibles en China se reduce en uno. El número de divisiones disponibles en China se usa, junto con el modificador de la carretera de Birmania (cero) y la presencia de la 14FA BLA en el recuadro de China (modificador al dado), para calcular las ofensivas en China provocadas por la jugada de una carta con valor de operaciones de 3.

K. El HQ estadounidense CENPAC solo se puede usar para activar unidades en las Nuevas Hébridas; su radio de acción se limita a esos hexágonos. *Nota de diseño: el HQ del Pacífico central tiene control sobre el HQ del Pacífico sur, pero este último está dirigiendo las operaciones en las islas Salomón.*

17.10.6 RIA

Para jugadores experimentados: recordad que, a diferencia de otros escenarios, NO SE PUEDE usar una carta con valor de operaciones de 3 para finalizar una RIA. Solo el evento de una carta puede iniciar o finalizar una RIA en este escenario.

17.10.7 Condiciones de victoria

Victoria automática: si en cualquier momento alguno de los dos bandos no tiene ningún HQ en el mapa, pierde automáticamente la partida. *Nota de juego: como Oahu técnicamente no está en el mapa, el HQ CENPAC no cuenta para este tipo de victoria.*

Victoria automática japonesa: si la voluntad política (VP) de los Estados Unidos llega a cero, el jugador japonés gana la partida. La VP se reduce al ocurrir alguno de los siguientes acontecimientos:

1. Reducción de la VP en 1: si los Aliados no cumplen la exigencia del curso de la guerra de conquistar 2 hexágonos durante cada uno los turnos 4, 5 y 6 del escenario (v. 16.4.7). Para el primer turno (turno 3), dicha exigencia es de cero.
2. Reducción de la VP en 2: rendición de China.
3. Reducción de la VP en 1: si al final de cualquier turno no hay unidades navales estadounidenses en el mapa (Oahu es un recuadro y técnicamente no está en el mapa, de manera que las unidades navales no pueden esconderse ahí).
4. Reducción de la VP en 1: si un ataque aliado (no una defensa) da como resultado la eliminación de todos los cuerpos de ejército y divisiones de Marines estadounidenses. Las brigadas estadounidenses y las unidades australianas no cuentan para este acontecimiento.

Si al final del turno 6 ningún bando ha conseguido una victoria automática, la victoria se determinará por el control de puertos.

Condiciones de victoria por control de puertos

Al principio del escenario los japoneses controlan 11 puertos y 1 hexágono de recursos (un total de 12), mientras que los aliados controlan 9 puertos (en este caso Oahu cuenta como puerto). El ganador del escenario será el jugador que controle 3 puertos y/o hexágonos de recursos más que su oponente. Cualquier otro resultado se considera una victoria menor para el jugador japonés. En partidas de torneo el ganador será el jugador que consiga una diferencia de 5. Para que un puerto o hexágono de recursos cuente para la victoria, debe estar controlado y suministrado al final de la partida. En caso contrario, no se considera controlado y, a efectos de la determinación de la victoria, contará para el bando que lo controlara al principio del escenario.

Nota de juego: el bando japonés empieza la partida en posición de victoria, ya que los 12 puertos/recursos que controla, menos los 9 puertos que controlan los Aliados, da una diferencia de 3.

18. Lista general de despliegue de unidades

En este cuadro exhaustivo se muestra el hexágono de despliegue inicial de cada unidad para los cuatro escenarios anuales. Los números entre corchetes indican que esa unidad empieza el escenario a potencia reducida.

NOTA. El autor y el desarrollador de este juego tienen más de cincuenta años de experiencia creando y publicando juegos y hemos aprendido que, no importa cuántas veces se controlen todos los datos, siempre es posible cometer algunos errores no intencionados. Así, en cualquier situación en la que exista ambigüedad, aplicad la siguiente jerarquía de corrección: las fichas se consideran siempre correctas, seguidas de la lista general de despliegue de unidades y, finalmente, la lista específica de cada escenario.

Estados Unidos

Hexágono de despliegue inicial o turno de entrada de las unidades según escenario.

Tipo	Designación	1941	1942	1943	1944
Aérea	5FA	2	R	3626	3823
Aérea	5FA BLA	2	R	3626	3823
Aérea	7FA	5808	5108	5808	5018
Aérea	7FA BLA	5808	5808	5108	5018
Aérea	10FA BLA	2	R	1905	1905
Aérea	11FA	3	3	5100	5100
Aérea	11FA BLA	3	3	5100	5100
Aérea	13FA	3	3	4825	4322
Aérea	13FA BLA	3	3	4825	4322
Aérea	14FA	Ev	Ev	2104	2104
Aérea	14FA BLA	4	4	UA China	UA China
Aérea	19 BLA	2812	[2917]	Elim	Elim
Aérea	XX BC	9	9	9	9
Aérea	XXI BC	10	10	10	10
Aérea	AVG	2008	2008	Elim	Elim
Aérea	FEAF	2812	[2813]	Elim	Elim
Aérea	Marine 211	4612	4612	Elim	Elim
Aérea	Marine 1 MAW	2	R	4423	5108
Aérea	Marine 2 MAW	4	4	4825	4222
Aérea	Marine 3 MAW	9	9	9	9
Terrestre	Marine 1M Div	3	3	3626	3921
Terrestre	Marine 2M Div	4	4	4423	5018
Terrestre	Marine 3M Div	6	6	6	4222
Terrestre	Marine 5M Div	10	10	10	10
Terrestre	Marine 6M Div	8	8	8	4826
Terrestre	Marine M Brig	2	R	5808	5808
Terrestre	Marine SF Brig	2	R	4825	4423
Terrestre	Marine W Brig	4612	4612	Elim	Elim
Terrestre	Cuerpo M	2915	Elim	Elim	Elim
Terrestre	Cuerpo NL	2812	Elim	Elim	Elim
Terrestre	Brig P	3014	3014	Elim	Elim
Terrestre	Cuerpo R	2813	2813	Elim	Elim
Terrestre	Cuerpo SL	2913	[2912]	Elim	Elim
Terrestre	11 Div	8	8	8	3626
Terrestre	I Cuerpo	[3]	[3]	4024	3922
Terrestre	IX Cuerpo	8	8	8	4828
Terrestre	X Cuerpo	5808	5808	5808	5808
Terrestre	XI Cuerpo	2	R	3922	3822
Terrestre	XIV Cuerpo	[3]	[3]	4423	4222
Terrestre	XXIV Cuerpo	5	5	R	5808
HQ	CENPAC	5808	5808	5808	5808
HQ	SOPAC Gho	3	3	Elim	Elim
HQ	SOPAC Hal	Ev	Ev	4828	4828
HQ	SWPA	2813	2813	3727	3727
Naval	BB *Mass*	5	5	R	5808
Naval	BB *MD/CA*	5808	Elim	Elim	Elim
Naval	BB *Miss*	2	R	5808	5808
Naval	BB *Missouri*	9	9	9	9
Naval	BB *N. Carolina*	3	3	4828	4828
Naval	BB *New Jersey*	7	7	7	4826
Naval	BB *New York*	9	9	9	9
Naval	BB *Washington*	4	4	4828	4828
Naval	BC *Alaska*	10	10	10	10
Naval	CA *Baltimore*	11	11	11	11
Naval	CA *N. Orleans*	5808	[5808]	Elim	Elim
Naval	CA *Northampton*	2	R	Elim	Elim
Naval	CA *US Asia*	3014	[3014]	Elim	Elim
Naval	CV *B. H. Richard*	10	10	10	10
Naval	CV *Bunker Hill*	6	6	6	4828
Naval	CV *Enterprise*	[5609]	5808	[4828]	4828
Naval	CV *Essex*	6	6	6	4828
Naval	CV *Franklin*	7	7	7	5808
Naval	CV *Hancock*	8	8	8	5808
Naval	CV *Intrepid*	7	7	7	5808
Naval	CV *Lexington*	[5410]	5808	[4828]	4828
Naval	CV *Shangri La*	9	9	9	9
Naval	CV *Wasp*	3	3	Elim	Elim
Naval	CVE *C. Bay*	10	10	10	10
Naval	CVE *Casablanca*	8	8	8	4826
Naval	CVE *St.Lo*	10	10	10	10
Naval	CVE *Sangamon*	6	6	6	4826
Naval	CVL *Bataan*	7	7	7	4826
Naval	CVL *Belleau Wood*	6	6	6	4826
Naval	CVL *Cowpens*	6	6	6	4826
Naval	CVL *San Jacinto*	5	5	R	5808
Naval	DD *US Asia*	2616	2616	Elim	Elim

Commonwealth/Conjunto

Tipo	Designación	1941	1942	1943	1944
Aérea	Aus	3727	3727	3823	3823
Aérea	FE	1905	1905	Elim	Elim
Aérea	MA	2015	2015	Elim	Elim
Aérea	SEAC	2	R	1805	1805
Aérea	SEAC BLA	5	5	R	1805
Terrestre	7 Brig acoraz	Ev	Ev	Ev	Ev
Terrestre	77 Brig	Ev	Ev	Ev	2205
Terrestre	1 Cuerpo aus	3023	3023	3023	3023
Terrestre	2 Cuerpo aus	3727	3727	3727	3727
Terrestre	3 Cuerpo aus	3	3	3823	3822

Terrestre	4 Cuerpo aus	8	8	8	3823
Terrestre	8A Div	2015	2015	Elim	Elim
Terrestre	1B Div	2108	2108	Elim	Elim
Terrestre	B Div ind	2008	2008	Elim	Elim
Terrestre	15 Cuerpo brit	3	3	1905	1905
Terrestre	33 Cuerpo brit	3	3	2105	2105
Terrestre	HK Div	2709	Elim	Elim	Elim
Terrestre	1 Cuerpo ind	2105	2105	[2205]	Elim
Terrestre	2 Cuerpo ind	1905	1905	Elim	Elim
Terrestre	3 Cuerpo ind	2014	2014	Elim	Elim
Terrestre	4 Cuerpo ind	4	4	2006	2006
Terrestre	3 Div NZ	3	3	4828	4322
Terrestre	Brig PM	3823	3823	[3823]	[4024]
HQ	ABDA	Ev	Ev	Elim	Elim
HQ	ANZAC	3	3	3823	3823
HQ	Malasia	2015	2015	Elim	Elim
HQ	SEAC	2	1805	1805	1805
Naval	BB *Duke of York*	10	10	10	10
Naval	BB Fuerza Z	2015	Elim	Elim	Elim
Naval	BB *Warspite*	2	R	1005	1005
Naval	CA *Exeter*	1307	1307	Elim	Elim
Naval	CA *Kent*	3727	3727	3727	3727
Naval	CA *London*	4	4	1005	1005
Naval	CV *Indomitable*	2	R	1005	1005
Naval	CV *Victorious*	10	10	10	10
Naval	CVL *Hermes*	2	R	Elim	Elim

China

Tipo	Designación	1941	1942	1943	1944
Terrestre	5 Ej	[2407]	[2407]	2205	[2205]
Terrestre	6 Ej	[2407]	[2407]	[2407]	[2407]
Terrestre	66 Ej	[2407]	[2407]	[2407]	[2407]

Países Bajos

Tipo	Designación	1941	1942	1943	1944
Aérea	PB	2019	2019	Elim	Elim
Terrestre	1 Reg	1916	1916	Elim	Elim
Terrestre	2 Reg	1813	1813	Elim	Elim
Terrestre	3 Reg	2616	2616	Elim	Elim
Terrestre	4 Reg	2919	2919	Elim	Elim
Terrestre	5 Reg	2517	2517	Elim	Elim
Terrestre	6 Reg	2917	2917	Elim	Elim
Terrestre	7 Reg	2719	2719	Elim	Elim
Terrestre	8 Reg	2721	2721	Elim	Elim
Terrestre	J Div	2019	2019	Elim	Elim
Naval	CL *De Ruyter*	2019	2019	Elim	Elim

Japón

Hexágono de despliegue inicial o turno de entrada de las unidades según escenario.

Los números entre corchetes indican que esa unidad empieza el escenario a potencia reducida.

Tipo	Designación	1941	1942	1943	1944
Aérea	1	3706	3706	3706	3706
Aérea	2	3004	3004	3004	3004
Aérea	3	3607	3607	[1916]	[2909]
Aérea	4	3607	3607	3004	3004
Aérea	5	2909	2812	2008	[2008]
Aérea	6	3	3	3720	[3720]
Aérea	7	4	4	3119	[3720]
Aérea	8	5	5	2915	2409
Aérea	9	6	6	6	1916
Aérea	10	7	7	7	3706
Aérea	11	8	8	8	3407
Aérea	12	9	9	9	9
Aérea	21	3009	2909	[4021]	Elim
Aérea	22	2212	2212	[2909]	[4017]
Aérea	23	3009	3009	2220	2813
Aérea	24	4715	4715	[4715]	[4715]
Aérea	25	2	3407	[4222]	[4021]
Aérea	26	3	3	4415	[3416]
Aérea	27	4	4	2212	[3704]
Aérea	28	5	5	2620	[2015]
Aérea	50	6	6	6	Elim
Aérea	51	6	6	6	3704
Aérea	61	8	8	8	3813
Aérea	62	8	8	8	3813
Aérea	T	Ev	Ev	Elim	Elim
Terrestre	1 Brig SN	2909	2911	5018	Elim
Terrestre	2 Brig SN	2311	2415	[4600]	Elim
Terrestre	3 Brig SN	4017	3814	4715	4715
Terrestre	4 Brig SN	4715	[4715]	[4612]	[4612]
Terrestre	Brig SS	4017	4021	4322	Elim
Terrestre	2 Ej	[7]	[7]	[7]	[3520]
Terrestre	14 Ej	2909	2812	2813	2813
Terrestre	15 Ej	2211	2109	2206	2206
Terrestre	16 Ej	[3416]	[2915]	[2220]	[2220]
Terrestre	17 Ej	[2708]	[2709]	4021	4021
Terrestre	18 Ej	[3706]	[3706]	3822	[3721]
Terrestre	19 Ej	[3209]	[2913]	3720	[3720]
Terrestre	25 Ej	[2509]	[2112]	[1916]	[1916]
Terrestre	27 Ej	[3704]	[3704]	[3704]	[3704]
Terrestre	28 Ej	[2]	[2110]	2008	2008
Terrestre	29 Ej	[8]	[8]	[8]	[2015]
Terrestre	31 Ej	[3]	[3]	[3813]	[3813]
Terrestre	32 Ej	[9]	[9]	[9]	[9]
Terrestre	33 Ej	[5]	[5]	2106	2106
Terrestre	35 Ej	[3007]	[3007]	2915	2915
Terrestre	36 Ej	10	10	10	10
Terrestre	37 Ej	[4]	[4]	[2616]	[2616]

Terrestre	38 Ej	2211	1913	2212	2212
Terrestre	39 Ej	[10]	[10]	[10]	[10]
Terrestre	Ej DE	3706	3706	3706	3706
Terrestre	Ej Corea	3305	3305	3305	3305
HQ	Flota Comb (Oza)	Ev	Ev	Ev	3407
HQ	Flota Comb (Yam)	3407	3407	3407	Elim
HQ	Sur	2212	2212	2212	2212
HQ	Mares Sur	4017	4017	4017	3813
Naval	APD *Kamikaze*	4017	4017	4021	[4021]
Naval	BB *Hiei*	3705	3706	4017	3615
Naval	BB *Kongo*	2909	2311	Elim	Elim
Naval	BB *Nagato*	3407	3407	3407	3407
Naval	BB *Yamato*	[2]	[3407]	4017	3615
Naval	CA *Aoba*	4017	4021	[4021]	Elim
Naval	CA *Mogami*	2311	2311	[3407]	[3407]
Naval	CA *Nachi*	3416	2915	4017	4017
Naval	CA *Takao*	2909	2909	4021	[4021]
Naval	CL *Tenryu*	4715	4715	Elim	Elim
Naval	CV *Akagi*	3705	3706	Elim	Elim
Naval	CV *Shokaku*	3705	3706	4017	3407
Naval	CV *Soryu*	3705	3706	Elim	Elim
Naval	CV *Taiho*	8	8	8	3407
Naval	CVL *Amagi*	9	9	9	9
Naval	CVL *Junyo*	3	3	3407	3407
Naval	CVL *Kaiyo*	[7]	[7]	[7]	3407
Naval	CVL *Ryujo*	3416	2915	Elim	Elim
Naval	CVL *Zuiho*	3407	2915	4017	3615

Apoyo anfibio de las unidades CVE estadounidenses (Regla opcional)

Esta regla opcional restringe el uso de los portaaviones escolta estadounidenses.

1. Un CVE estadounidense activado en una ofensiva solo puede participar en una batalla si el hexágono de batalla contiene una unidad terrestre aliada que esté efectuando un desplazamiento de asalto anfibio (8.45).

2. Un CVE no se puede activar como reacción a una batalla a menos que el CVE ya se encontrara en el hexágono de batalla declarado.

En el resto de casos, un CVE se puede usar según las reglas generales para las unidades navales.

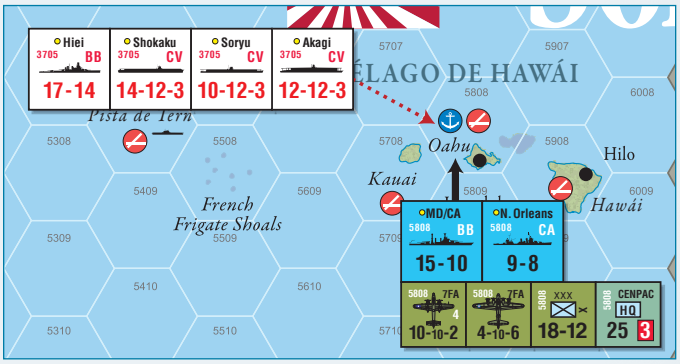
Nota de diseño: en aras de una simulación histórica más precisa, esta regla opcional impide que el jugador aliado pueda usar fácilmente sus unidades CVE para realizar ataques de supresión.

19. Ejemplo de partida

Turno 1: Diciembre de 1941

Carta n.º 1: «Operación Z»

Las unidades navales japonesas CV *Akagi*, CV *Soryu*, CV *Shokaku* y BB *Hiei* se desplazan desde Ominato (hex 3705) al hexágono 5506 y atacan Oahu (hex 5808). No hay respuesta estadounidense al ataque. El japonés tira el dado y sale un 8, por lo que las fuerzas estadounidenses en el hexágono (que defienden con la mitad de su valor de defensa) reciben 36 impactos. Para simular un resultado histórico: elimina el BB *MD/CA* (10 impactos), elimina las dos unidades de la 7.ª FA (20 impactos) y reduce el CA *New Orleans* (4 impactos), para un total de 34 impactos (2 no se aplican). Las unidades navales japonesas regresan a Tokio (hex 3706). Los CV estadounidenses se desplazan a Oahu y la ficha VP (EE. UU.) se coloca en la casilla «+8» del marcador correspondiente.



Carta n.º 2: «IAI - Operación N.º 1»

NOTA. IAI fue uno de los principales ejemplos históricos de la llamada economía de fuerzas. Los japoneses ganaron la mayoría de sus objetivos habiendo transcurrido un mes desde el ataque a Pearl Harbor. El imperio del Sol *te permite ver las líneas generales de esta conquista y gran parte del orden inicial de batalla está diseñado para dar una idea de la complejidad de este plan multidimensional. Debido a la pequeña escala de algunas de estas operaciones militares (que están por debajo del nivel de detalle del juego), y a pesar de que se han tenido en cuenta todos los aspectos fundamentales, algunos de los destacamentos más pequeños han quedado subsumidos en el amplio entramado del diseño del juego. Es importante destacar que la carta indica que no hay ZIA aliada durante esta ofensiva. El orden de los desplazamientos japoneses sería diferente si esto no fuera así.*

El jugador japonés puede activar un total de 26 unidades en esta ofensiva. A continuación se detalla cada grupo de activaciones coordinadas, siguiendo aproximadamente unos ejes de avance en dirección de oeste a este. La batallas se resuelven después de que todos los desplazamientos de ofensiva y reacción hayan sido completados. Como los Aliados no pueden realizar ningún desplazamiento de reacción durante el turno 1 (exceptuando, si se da el caso, la colocación obligatoria de la Fuerza Z en Malasia), la resolución de la batalla se incluye en cada uno de los ejes de avance de la ofensiva.

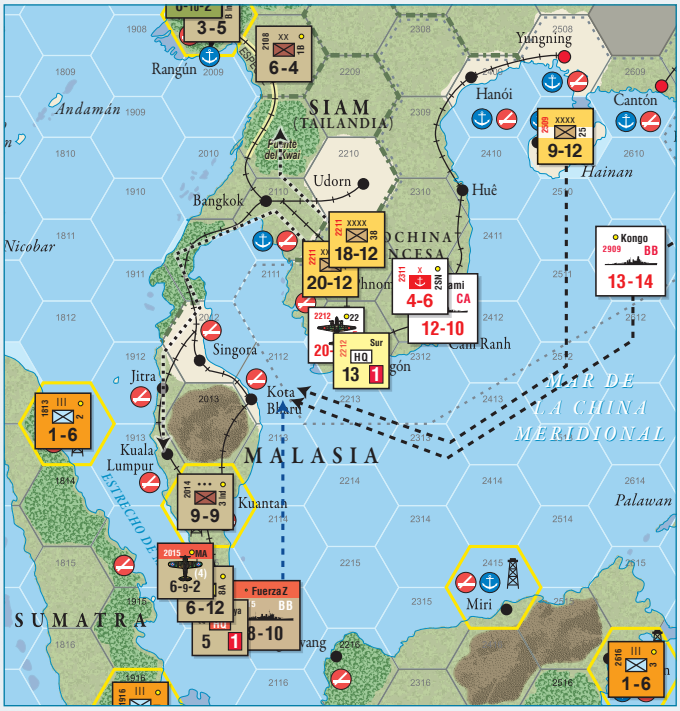
Malasia

1. Se activa la 22.ª flotilla aérea en el hex 2212 y está al alcance de la península de Malasia.

2. En apoyo del 25.º ejército, el BB *Kongo* en el hex 2909 se desplaza al hex 2112 (estaba realmente en situación de apoyo lejano).

3. Hex 2509: el 25.º ejército reducido (representa a elementos de las divisiones 5.ª y 18.ª) realiza un asalto anfibio (usa 1 PEA) para ir a Kota Bharu (hex 2112), lo que causa que la Fuerza Z se desplace del hex 2015 al 2112 durante su desplazamiento de reacción.

4. Hex 2211: el 38.º ejército se desplaza a Kuala Lumpur (hex 1913) a través de los hex 2110, 2011, 2012 y 1912, y captura todos estos hexágonos.



5. Hex 2211: el 15.º ejército se desplaza al hex 2110 y luego al 2109 (la ruta de transporte aún no está construida, ya que requiere jugar el evento de la carta «Puente sobre el río Kwai»).

6. Se declara una batalla en el hex 2112: en el combate aeronaval, los japoneses eliminan la Fuerza Z y no sufren pérdidas.

7. Desplazamiento posbatalla: el BB *Kongo* se desplaza a Cam Ranh (hex 2311).

Borneo

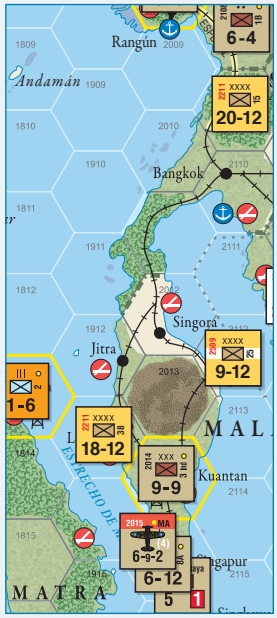
1. Hex 2311: se activa el CA *Mogami* y la 2.ª brigada SN y realizan un asalto anfibio en Miri (hex 2415). El CA *Mogami* proporciona el transporte anfibio y de esta manera el jugador japonés no tiene que usar ningún PEA.

2. No se produce ninguna batalla, pues el hexágono estaba vacío. Coloca un indicador de control japonés en el hexágono y aumenta los recursos japoneses en 1 (desplaza la ficha de recursos japoneses en el marcador general, de la casilla «3» a la «4»).

3. Desplazamiento posbatalla: el CA *Mogami* regresa a Cam Ranh (hex 2311).

Hong Kong

1. Hex 2708: se activa el 17.º ejército reducido y se desplaza a Hong Kong (hex 2709), que es declarado hexágono de batalla.



Situación tras el desplazamiento posbatalla.

2. Resolución de la batalla: el 17.º ejército japonés tiene un m.t.d. –2, obtiene una efectividad de 1 e inflige 9 impactos, suficientes para eliminar la división británica de Hong Kong. El valor de defensa de esta última no es suficiente para infligir daño al 17.º ejército, que captura Hong Kong.

Filipinas

1. Hex 2909 y 3009: se activa la 5.ª división aérea, la 21.ª flotilla aérea y la 23.ª flotilla aérea.

2. Hex 2909: se activa la 1.ª brigada SN y usa 1 PEA para asaltar el hex 2911.

3. Hex 2909: se activa el 14.º ejército y usa 2 PEA para asaltar el hex 2812, que es declarado hexágono de batalla.

4. Hex 2909: se activa el CA *Takao* y se desplaza al hex 2812.

5. Hex 3407: se activa el CVL *Zuiho* y se desplaza al hex 2913.

6. Hex 3209: se activa el 19.º ejército reducido y usa 1 PEA para asaltar el hex 2913, que es declarado hexágono de batalla.

7. Hex 3416: se activa el 16.º ejército reducido y usa 1 PEA para asaltar Dávao (hex 2915), que es declarado hexágono de batalla.

8. Hex 3416: se activa el CA *Nachi* y se desplaza a Dávao (hex 2915).

9. Hex 3416: se activa el CVL *Ryujo* y se desplaza hasta situarse a tres hexágonos de Samar/Leyte (hex 3014), que es declarado hexágono de batalla.

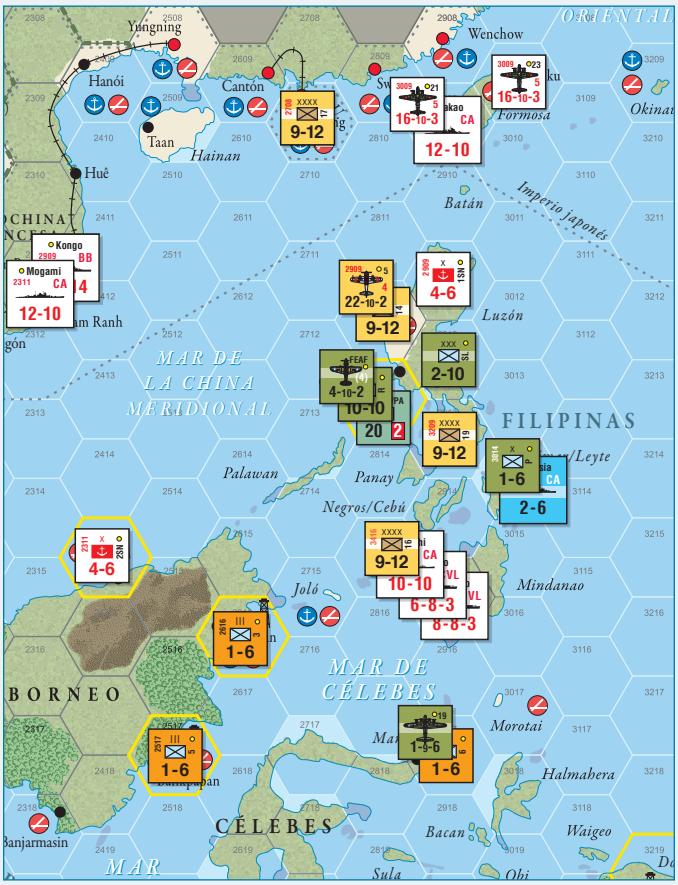
10. Resolución de la batalla en el hex 2812: las unidades aéreas japonesas en Formosa (hex 2909 y 3009), junto con el CA *Takao*, atacan a las unidades aéreas estadounidenses FE y 19.ª (el famoso 19.º grupo de bombarderos B-17). Como este es un ataque sorpresa, todos los ataques japoneses se resuelven primero y luego lo hacen las unidades estadounidenses supervivientes. La fuerza de ataque japonesa es de 27 puntos de las unidades aéreas (la mitad de 54, debido al uso del alcance ampliado) más 12 del CA *Takao*; se añade 3 a la tirada del dado por el ataque sorpresa y se obtiene una efectividad de 0,50, para un total de 20 impactos. Esto reduce las dos unidades aéreas estadounidenses (FE asume 10 impactos y, la 19.ª, 9, lo que hace un total de 19 impactos). Los japoneses ganan el combate aeronaval y esto permite que tenga lugar un combate terrestre con el 14.º ejército desplazándose mediante asalto anfibio. El 14.º ejército ataca al cuerpo NL. Los japoneses tienen m.t.d. +2 por el apoyo naval en el hexágono, pero las unidades aéreas inactivas en el hexágono de batalla impiden que los japoneses tengan un +2 adicional por superioridad aérea, mientras que el cuerpo NL tiene un +3. El 14.º ejército japonés inflige 27 impactos al cuerpo NL, destruyéndolo, y recibe 6 impactos, perdiendo un paso.

11. Resolución de la batalla en el hex 2913: el CVL *Zuiho* japonés realiza combate aeronaval contra el cuerpo SL, pero no le inflige suficientes impactos para reducir la unidad terrestre. El 19.º ejército tiene un m.t.d. +2 (modificadores aéreo y naval, –2 por terreno mixto) y obtiene un resultado suficiente para reducir el cuerpo SL, que se retira al hex 2912.

12. Resolución de la batalla en Samar/Leyte (hex 3014): el CVL *Ryujo* japonés ataca a un alcance de 3 hex, por lo que únicamente el jugador japonés puede causar daño en esta batalla, pues la unidad estadounidense CA Asia es una unidad naval de superficie. El japonés tiene un m.t.d. +3 (ataque sorpresa), obtiene una efectividad de 1 e inflige 6 impactos al CA *Asia*, reduciéndolo.

13. Resolución de la batalla en el hex 2915: el japonés realiza combate aeronaval con el CA *Nachi* contra el cuerpo de Mindanao. Esto es posible porque en la batalla no hay unidades aéreas ni navales de los EE. UU. El CA *Nachi* obtiene una efectividad de 1 e inflige 10 impactos al cuerpo de Mindanao, suficientes para reducirlo. En el combate terrestre posterior, el 16.º ejército logra 14 impactos, que le permiten eliminar el cuerpo de Mindanao y ganar la batalla.

14. Desplazamiento posbatalla: las dos unidades aéreas estadounidenses en el hex 2812 realizan un desplazamiento aéreo de emergencia, yendo la unidad aérea FEAF a Manila (hex 2813) y la 19.ª BLA a Menando (hex 2917). El CVL *Ryujo*, el CVL *Zuiho* y el CA *Nachi* acaban su desplazamiento en Dávao (hex 2915); el CA Takao regresa a Tainan (hex 2909) y la 5.ª división aérea y la 2.ª a flotilla aérea se desplazan a los hex 2812 y 2909.



Situación tras el desplazamiento posbatalla.

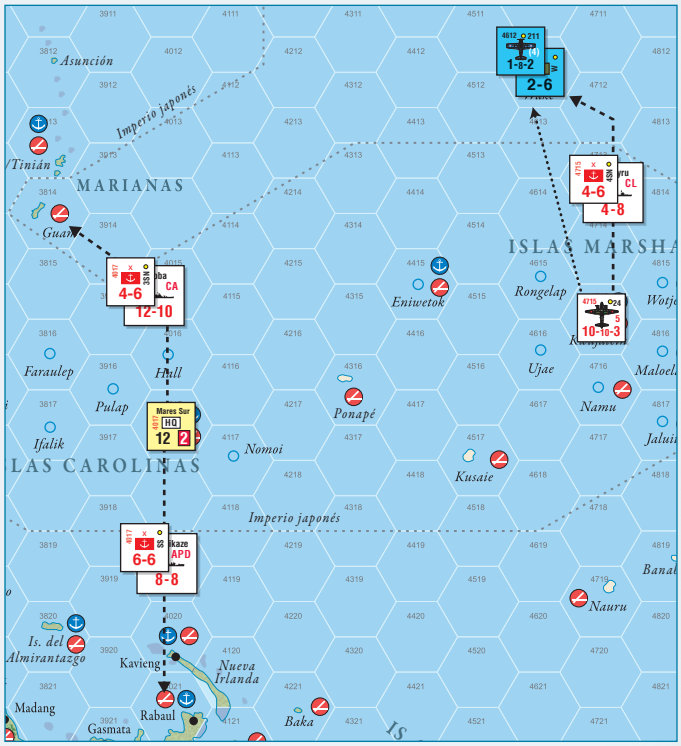
Sur del Pacífico

1. Hex 4017: se activa la 3.ª brigada SN y el APD *Kamikaze* (que le proporciona transporte naval orgánico), realizando un asalto anfibio en Guam (hex 3814) sin oposición alguna, por lo que esta isla pasa a estar bajo control japonés. El APD *Kamikaze* regresa a Truk (hex 4017).

2. Hex 4017: se activa el destacamento de los Mares del Sur y el CA *Aoba* (que le proporciona transporte anfibio), realizando un asalto anfibio en Rabaul (hex 4021) sin oposición alguna, por lo que Rabaul pasa a estar bajo control japonés. El CA Aoba permanece en Rabaul.

Wake

1. Hex 4715: se activa la 4.ª brigada SN, el CL *Tenryu* (que le proporciona transporte naval orgánico) y la 24.ª flotilla aérea. La 4.ª brigada SN realiza un asalto anfibio en Wake (hex 4612), que es declarado hexágono de batalla.



2. Resolución de la batalla en el hex 4612: la presencia de la 211.ª unidad aérea de marines comporta la resolución de un combate aeronaval. Los japoneses tienen una fuerza de ataque de 9 (el valor de ataque de la unidad aérea es 10, reducido a la mitad al usar si alcance ampliado, más 4 del CL *Tenryu*). Los japoneses tienen un m.t.d. +3 (ataque sorpresa), pero la tirada es baja y obtienen una efectividad de 0,50, por lo que infligen 5 impactos (redondeando hacia arriba). Estos no son suficientes para eliminar la 211.ª de marines. Como los japoneses tienen una fuerza de ataque de 9 (5 de la unidad aérea y 4 del CL *Tenryu*) frente al 1 de los estadounidenses, disponen de suficiente superioridad aérea y naval para realizar un combate terrestre. La 4.ª brigada SN japonesa tiene un m.t.d. +2, puesto que los japoneses son el único bando con unidades navales en el hexágono, pero la presencia de la 211.ª de marines la priva del modificador aéreo adicional. Los japoneses obtienen una efectividad de 1 e infligen 4 impactos a la brigada de marines, pero no son suficientes para causarle daño. Los marines sacan un 9 en el dado (Semper Fi) y logran

infligir 4 impactos. Debido a que la 4.ª brigada SN llegó a Wake mediante un asalto anfibio, solo cuenta con la mitad de su valor de defensa (es decir, 3), por lo que los marines consiguen reducir la brigada japonesa (pierde un paso). Como los japoneses han sufrido más perdidas que los marines, estos ganan la batalla y mantienen Wake bajo control. La 4.ª brigada SN realiza desplazamiento posbatalla junto con el CL *Tenryu*, regresando a Kwajalein (hex 4715).

Cabe destacar que los japoneses han podido llevar a cabo este ataque sobre Wake porque el evento de la carta n.º 2 «IAI - Operación N.º 1» neutraliza las ZIA aliadas durante la presente ofensiva. Si más adelante en la partida el jugador japonés decide atacar Wake, necesitará llevar un portaaviones a fin de neutralizar la ZIA ejercida por la 211.ª unidad aérea de marines, ya que la 24.ª flotilla aérea no puede hacerlo desde Kwajalein por estar fuera de alcance. Históricamente, los japoneses usaron el CV *Soryu* para asegurarse la conquista de la isla.

De esta manera finalizan las 26 activaciones del jugador japonés en el turno.

Fase política

Durante la fase política, los jugadores determinan si algún país se rinde y si se producen cambios en la voluntad política de los EE. UU. En este momento no hay ningún país que cumpla sus criterios de rendición y tampoco se cumple ningún otro criterio que pueda modificar la voluntad política de los EE. UU, por lo que esta permanece en +8 y finaliza la fase política.

Fase de desgaste

En el turno 1 no hay fase de desgaste (v. 17.11).

Turno 2

Al principio del turno 2, los Aliados reciben nuevas unidades durante el segmento de refuerzos. Como la ficha «Guerra en Europa» está en la casilla 0 del marcador correspondiente, el nivel GeE es 1, lo que significa que que los refuerzos aliados se retrasan; el jugador aliado coloca todos sus refuerzos del turno 2 en el recuadro de refuerzos retrasados, excepto el HQ SEAC (que no puede retrasarse y se coloca en Calcuta). Además, cuatro unidades de los EE. UU. (un ejército y tres unidades aéreas) están en el recuadro de refuerzos retrasados y, como consecuencia del nivel 1 de GeE, para cada una de estas hay que tirar un dado y comprobar si se envía a Europa: con un resultado de 0 o 1, la unidad se coloca en el marcador de turnos en la casilla correspondiente a tres turnos más tarde.

De esta manera, los Aliados ven cómo una de sus unidades aéreas es enviada a Europa. Aquí, a modo de ejemplo, hemos simulado este segmento de refuerzos, simplemente para ver una de las posibles situaciones que podrían darse en la campaña; pero, de hecho, si jugáis en el escenario de 1942, representa que los Aliados han tenido más suerte y ninguna de sus unidades ha sido enviada a Europa. Finalmente, los japoneses colocan sus refuerzos en el mapa.

Segmento de reemplazos

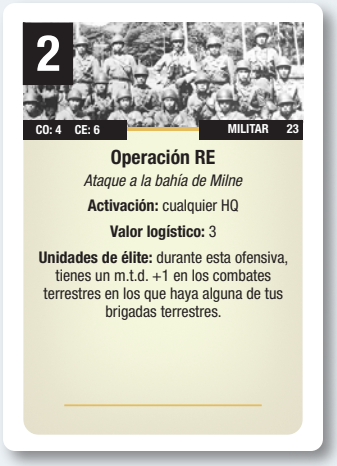
A lo largo de la partida, los japoneses no disponen de reemplazos programados para sus unidades terrestres. En este ejemplo, durante el segmento de reemplazos del turno 2, el jugador japonés ha decidido obtener un reemplazo terrestre sacrificando una de sus divisiones en China. La ficha «Divisiones japonesas en China» pasa de la casilla 12 a la 11 y esto permite que una de sus unidades terrestres en situación de suministro pase de potencia reducida a plena potencia. Los Aliados reciben dos reemplazos terrestres, cinco aéreos y dos navales de los EE. UU. (el habitual reemplazo naval estadounidense por controlar Oahu, y otro más). El jugador aliado recupera las dos unidades aéreas de la 7.ª FA, poniéndolas en juego a plena potencia con un coste de cuatro reemplazos aéreos (y pierde el quinto reemplazo, no usado); coloca las unidades 7.ª FA y 7.ª FA BLA en las Midway (5108) y Oahu (5808), respectivamente; devuelve dos CV estadounidenses a plena potencia y no hay ninguna unidad terrestre aliada elegible para recibir los reemplazos terrestres. De esta manera finaliza el segmento de reemplazos.

Segmento de guerra estratégica

Durante el segmento de guerra estratégica, los Aliados llevan a cabo la guerra submarina. Sacan un 2 con el dado y, como es 1942, le añaden un modificador +1 por los torpedos defectuosos. A este valor de 3 se le resta el número de turno actual (2), para un resultado final de 1. Como este resultado es superior a 0, la guerra submarina no produce ningún efecto (sin el m.t.d. +1 de los torpedos defectuosos, el jugador japonés habría perdido una carta de estrategia como resultado de la guerra submarina). En el segmento de reparto de cartas, el japonés recibe 7 cartas y, el aliado, 5 (más 2 renuncias).

Hemos llegado al comienzo de la fase de ofensivas y el jugador japonés tiene más cartas que el aliado, por lo que tiene la iniciativa y juega primero en esta fase.

Al principio del escenario de 1942, en la península de Malasia se hallan dos ejércitos japoneses: el 38.º en Kuala Lumpur (hex 1913) y el 25.º (reducido) en Kota Bharu (hex 2112). Les dan apoyo las fuerzas aeronavales en la Indochina francesa: la 22.ª flotilla aérea en Saigón (hex 2212) y el acorazado *Kongo* y el crucero pesado *Mogami* en Cam Ranh (hex 2311). El jugador aliado tiene el 3.r cuerpo indio en Kuantan (hex 2014) y la 8.ª división australiana, la unidad aérea de Malasia y el HQ de Malasia en Singapur (hex 2015).



El jugador japonés empieza el turno de 1942 con su carta n.º 23 «Operación RE», jugándola como CE. Esta carta le permite usar cualquier HQ para activar unidades, con un valor logístico de 3. Decide que en esta ofensiva usará el HQ Sur en Saigón (hex 2212), por lo que puede activar cuatro unidades (un valor logístico de 3 más la eficacia del HQ igual a 1). El japonés activa el 38.º ejército, la 22.ª flotilla aérea, el acorazado Kongo y el crucero *Mogami*; a continuación, desplaza el 38.º ejército a Kuantan, que declara como hexágono de batalla. La 22.ª flotilla se desplaza de Saigón a Kota Bharu para estar a tres hexágonos de Singapur, mientras que las dos unidades navales se desplazan a Singapur, donde declaran un nuevo hexágono de batalla. El jugador japonés puede declarar dos hexágonos de batalla porque la carta fue jugada como CE; si la hubiera jugado como CO solo podría haber un único hexágono de batalla.

A continuación, el jugador aliado determina si efectúa alguna reacción. La carta de estrategia japonesa no establece específicamente que la situación de inteligencia fuera «ataque sorpresa», de modo que el jugador aliado puede o bien efectuar una tirada de inteligencia para modificar la situación o bien jugar una carta de reacción. Por suerte, el aliado tiene la carta n.º 5 «Operación *Matador*», que es una carta de reacción de contraofensiva. El jugador juega esta carta y, así, modifica la situación de inteligencia a «Intercepción». Como se trata de una carta de contraofensiva, los Aliados pueden

usar su valor logístico de 3 en lugar del valor de operaciones japonés de 2, con lo que pueden usar el HQ de Malasia para activar unidades terrestres y aéreas, además de la unidad naval Fuerza Z.

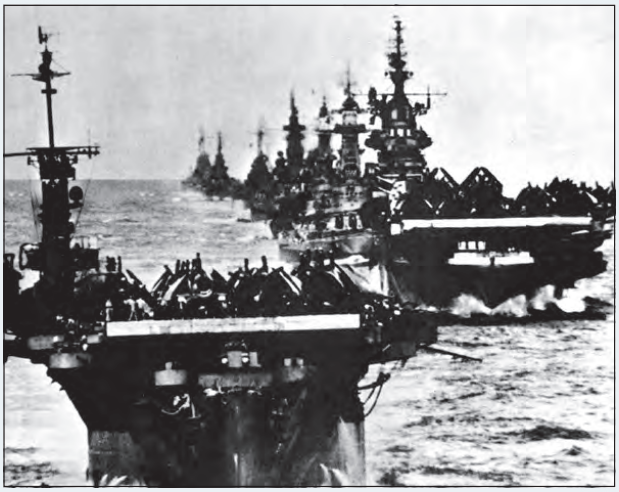
Los Aliados activan el 3.r cuerpo indio, la 8.ª división australiana y la unidad aérea de Malasia. Como la Fuerza Z ya está eliminada, los Aliados no pueden activarla. Los Aliados también pueden activar cuatro unidades, pero no hay ninguna unidad aérea o naval más de la Commonwealth dentro del radio de acción del HQ. El jugador no puede desplazar la 8.ª división australiana a Kuantan porque ya ha sido declarado como hexágono de batalla. Si la unidad aérea de Malasia hubiese sido atacada solamente por el acorazado, hubiera podido huir para atacar a distancia, pero la presencia de la unidad aérea japonesa en la batalla hace que esta opción sea discutible, de modo que se queda. La condición de la carta japonesa no se puede cumplir, de modo que se ignora, pero el japonés restará dos de su tirada de combate terrestre a causa del terreno. El texto de la carta aliada permite a este jugador añadir 2 al valor de defensa de sus unidades aéreas (en este caso, ¡un buen trabajo de las defensas de Singapur!).

Batalla de Singapur: ambos bandos suman sus valores de ataque para determinar su fuerza total, que es igual a 45 para los japoneses (13 del BB + 12 del CA + 20 de la 22.ª) y 6 para los Aliados (6 de la unidad aérea MA). Debido a que la situación de inteligencia es «intercepción», el combate se resuelve simultáneamente; el japonés saca un 6 y, el aliado, un 7. Así, ambos bandos obtienen una efectividad de 1. El japonés inflige 45 impactos, por lo que elimina la unidad aérea británica MA (a pesar de que esta había aumentado su valor de defensa hasta 11, el japonés tan solo necesita 22 impactos para eliminarla). Por su lado, las unidades japonesas no sufren pérdidas, puesto que los 6 impactos infligidos por el aliado no son suficientes para dañar ninguna unidad japonesa. Únicamente un impacto crítico, es decir, un resultado de 9 sin modificar, habría provocado la pérdida de un paso de la 22.ª flotilla aérea o del CA *Mogami* (las unidades más débiles). Como no hay ninguna unidad terrestre en el hexágono, la batalla ha terminado.

Batalla de Kuantan: no se produce combate aeronaval, ya que estos tipos de unidades no están presentes. Ambos bandos suman sus valores de ataque para determinar su fuerza terrestre total, que es igual a 18 (18 del 38.º ejército) para los japoneses y 9 (9 del 3.r cuerpo indio) para los Aliados. El combate terrestre siempre es simultáneo y, en este, los japoneses tienen un m.t.d. –2 a causa del terreno. El jugador japonés saca un 1, mientras que el aliado saca un 7. La efectividad de los japoneses es de 0,5 e infligen 9 impactos; en cambio, los Aliados logran una efectividad de 1,50 e infligen 13 impactos. Estos impactos se aplican simultáneamente: la unidad británica pierde un paso (9 impactos) y pasa a potencia reducida; el 38.º ejército japonés pierde un paso (12 impactos) y pasa a potencia reducida, no pudiéndose aplicar el decimotercer impacto infligido por los Aliados. Ambos bandos han perdido un paso, por lo que los Aliados ganan el combate terrestre y la batalla. Kuantan permanece bajo control aliado y los japoneses se retiran al hexágono desde el cual entraron en el hexágono de batalla.

Durante el desplazamiento posbatalla, el BB *Kongo* y el CA *Mogami* regresan a Cam Ranh y la 22.ª flotilla aérea permanece en Kota Bharu. No hay desplazamiento posbatalla de los japoneses desde el hexágono de batalla de Kuantan.

Ahora sería el turno del jugador aliado, que jugaría una carta de estrategia o usaría una renuncia, pero lo dejamos aquí y damos por finalizado este ejemplo de partida.



20. Notas del autor

Mi experiencia con juegos sobre la guerra del Pacífico

La guerra del Pacífico siempre me ha fascinado. Hace veinte años, cuando dirigía Victory Games, creé *Pacific War*, que trataba la guerra desde un punto de vista operacional. Ese juego está destinado a jugar campañas famosas, siendo el escenario estratégico un complemento necesario, pero que básicamente no se podía jugar debido a su duración. Desde entonces quise crear un juego que cubriera todo el conflicto en una sola sesión, aunque fuera larga.

Creé el género de los juegos con motor de cartas para que me permitiera retratar la naturaleza política de la Guerra de Independencia de los Estados Unidos en mi juego *We The People* y para devolver la incertidumbre histórica y la tensión al juego. Cuando creé *For The People* amplié mi sistema de motor de cartas, aumentando, respecto a mi trabajo anterior, los detalles asociados con la dimensión militar de la guerra. En ese momento empecé a incubar el deseo de hacer un juego de guerra más tradicional desde el punto de vista militar, en el cual mi sistema pudiera devolver la incertidumbre militar a los juegos con tableros de matriz hexagonal. Esto me permitiría integrar los interesantes eventos políticos y militares en el entramado de este diseño. Fue la combinación de este deseo y de mi anterior objetivo de hacer un juego estratégico de la guerra del Pacífico lo que ha llevado a esto que ahora tienes en tus manos.

Problemas principales

El gran desafío en la creación del juego fue qué hacer con las condiciones de victoria. La realidad histórica era que los japoneses nunca tuvieron ninguna posibilidad de ganar la guerra. Los Estados Unidos nunca dedicaron más del 20% de sus recursos a la guerra del Pacífico, por lo que una vez derrotada Alemania, la derrota de Japón era solo cuestión de tiempo. La solución estaba en cómo definir la victoria japonesa. Intelectualmente, sino emocionalmente, los japoneses entendieron que no podrían derrotar a los Estados Unidos en una guerra larga. Creían que si lograban que los EE. UU. tuvieran que pagar un coste prohibitivo por su inevitable contraofensiva, podrían forzar un acuerdo negociado con los Aliados que permitiría a Japón «legalizar» algunas de sus principales conquistas.

Por irrealista que parezca esta noción a *posteriori*, fue la solución definitiva a este problema de diseño. Investigando sobre el desarrollo de la bomba atómica me convencí de que, aunque era inevitable que los EE. UU. acabarían resolviendo los aspectos de diseño e ingeniería requeridos para crear un arma a partir de la teoría nuclear, no era una conclusión ineludible que esto tuviera que ocurrir según el calendario previsto. Además, la naturaleza extremadamente secreta del Proyecto Manhattan hizo que los estrategas ignorasen su existencia. En consecuencia, el jugador aliado debe jugar con la mentalidad histórica de que probablemente tendrá que invadir Japón para terminar la guerra.

El jugador aliado todavía puede evitar la invasión de Japón, pero para ello sus progresos militares deben igualar los logrados por sus predecesores históricos. En caso contrario, se considera que el desarrollo de la bomba atómica se retrasa seis meses, forzando la invasión de Japón y dejando abierta la posibilidad de que los EE. UU., si se topan con una defensa muy eficaz, renuncien a una rendición incondicional, aunque solo sea por un momento, y esto acabe dando a los japoneses una victoria que les permita salvar las apariencias. A pesar de que es posible que los japoneses venzan a los Aliados en las fases iniciales del conflicto, jugando mejor y arrollándolos para forzar una negociación temprana, esto no suele suceder.

Una vez resuelto el problema de en qué consistiría la victoria japonesa, me concentré en los tipos de estrategias y decisiones que los jugadores tenían que dominar para ganar. La parte militar del juego se centra en los grandes ejes de avance. *El imperio del Sol* es un juego estratégico: el jugador no se centra en las batallas, sino en la provisión de recursos y en dirigir los grandes ejes de avance en el Pacífico. Para los japoneses es crucial la ofensiva hacia el sur, para asegurarse los recursos de las Indias Orientales Neerlandesas y sus alrededores, mientras establecen posiciones de bloqueo al oeste, frente a los británicos, y al este, frente a los estadounidenses y australianos. Para los Aliados lo es la lucha en el Pacífico central (Nimitz), en el Pacífico sudoccidental (MacArthur) y en China, Birmania y la India (Mountbatten). En las primera versiones del juego había un frente de China totalmente articulado. Sin embargo, la gran cantidad de reglas especiales y de toma de decisiones desvió demasiado la atención del evento principal, por lo que lo sinteticé en el sistema actual, manteniendo la toma de decisiones cruciales relativas a los recursos, pero siendo esta una tarea mucho menos laboriosa. Todo este conjunto de decisiones de diseño condujo luego a determinar qué representarían los eventos de las cartas en el juego. En cierto modo, este fue el problema más complicado, ya que en mis anteriores juegos con motor de cartas la mayoría de los eventos eran políticos o eran eventos militares complementarios. Estaba claro que el uso principal de los eventos en *El imperio del Sol* se situaría en varias categorías asimétricas. Para los japoneses, los eventos representarían por un lado su capacidad de manipular la voluntad política de los EE. UU., reduciendo la presión de los Aliados para conseguir una rendición incondicional y, por otro lado, la situación militar en Europa que retrasa la acumulación de fuerzas aliadas en el Pacífico. Para los Aliados, los eventos constituirían sobre todo las grandes ofensivas militares a lo largo y ancho del Pacífico, mientras continúan la guerra en Europa de manera que no se desvíen los recursos destinados al Pacífico.

Una vez que las grandes piezas del diseño estuvieron en su lugar, me centré en las dimensiones principales del juego militar. La característica más importante del conflicto del Pacífico fue la importancia de las fuerzas aéreas con base en tierra. El ritmo y los objetivos de los ejes de avance históricos se centraron en la capacidad de hacer avanzar las unidades aéreas para cubrir el siguiente avance. Buena parte de las preocupaciones de los jugadores será determinar qué bases van a atacar o defender firmemente. Debido a esta necesidad de avanzar el paraguas aéreo, los jugadores descubrirán rápidamente por qué las batallas del Pacífico se libraron en determinados lugares. De hecho, en una prueba del juego descubrí un error gráfico en mi mapa original porque no podía entender por qué no podía situar algunos de mis aviones con base en tierra al alcance de Leyte, hasta que me di cuenta de que Ulithi no estaba en el mapa.

El otro gran problema fue la fragilidad de las unidades aéreas japonesas y de sus fuerzas armadas en general. En 1943, los EE. UU. ya han desplegado una nueva armada para reemplazar aquella con la que habían empezado la guerra, mientras que los japoneses dispusieron de casi todas sus fuerzas navales en el primer turno. Los japoneses obtienen pocos o ningún reemplazo, por lo que las operaciones de economía de fuerzas son fundamentales para el éxito japonés.

Modelé las fuerzas aéreas de ambos bandos de manera muy diferente. Los japoneses obtienen nuevas unidades a lo largo de la partida y, en conjunto, la cantidad total de factores de combate es mayor que la de los Aliados, si tenemos en cuenta la suma de los valores de ataque de sus unidades, pero son irremplazables. Las unidades aéreas aliadas representan las fuerzas aéreas clave que respaldaron los principales ejes de avance. Los Aliados tienen menos unidades aéreas, pero son, a todos los efectos, inmortales. La fuerza aérea aliada permanece bastante constante durante la partida, con mejoras en los aviones representadas mediante modificadores de la tirada de dado. Los Aliados deben realizar ofensivas aéreas con regularidad para reducir las unidades aéreas japonesas, tal como hicieron históricamente en las islas Salomón. Las unidades aliadas recuperan rápidamente toda su fuerza, mientras que las japonesas se debilitan con el tiempo. Al final de la partida, si los Aliados no son suficientemente agresivos y no aprovechan sus reemplazos, se enfrentarán a una fuerza aérea japonesa más fuerte que la histórica. Esto refleja la naturaleza de las filosofías militares de ambos bandos y obliga a los jugadores a combatir en una guerra aérea histórica. Si los japoneses retienen demasiada fuerza aérea para preservarla, permitirán que los Aliados reconquisten Asia antes de lo previsto y, por tanto, estos no necesitarán invadir Japón para obtener la victoria. El resultado de la partida depende de cómo ejecuten los dos bandos sus estrategias aéreas.

Dándole vueltas al tema del combate, es importante entender lo que representa el sistema de combate aeronaval y terrestre. Este es un juego estratégico y el combate es algo necesario para mostrar quién ha hecho mejor su trabajo a la hora de preparar los recursos para sus ofensivas. En *El imperio del Sol*, las consideraciones operacionales y tácticas solo se tienen en cuenta en términos globales. En la mayoría de los casos, el combate representa múltiples enfrentamientos que ocurrieron en una zona geográfica a lo largo de varios meses. En consecuencia, está pensado para recompensar al jugador que, para salir victorioso, pueda mantener una fuerza de armas combinadas con más efectivos que el oponente. La manera de enfocar la cuestión de la inteligencia en el combate es una adaptación de mi anterior juego, *Pacific War*, de Victory Games. Creo que este sistema de inteligencia, combinado con el procedimiento de combate en dos niveles, refleja en conjunto los resultados de los combates a grandes trazos, tal como lo estaba buscando y con la menor sobrecarga mecánica posible. Esto permite que los jugadores se concentren en las decisiones estratégicas fundamentales que son necesarias para llevar a cabo sus ofensivas, sin distraerse en detalles tácticos innecesarios.

Otra consideración menor que quería incluir en el juego era la rivalidad entre las diferentes armas. Esto afectó a ambos contendientes de manera similar y espero que, en el juego, aporte una mirada histórica que ayude a entender por qué se tomaron algunas decisiones poco afortunadas durante la guerra.

Por último, me gustaría agradecer a Stephen Newberg por haber aceptado desarrollar este juego conmigo. Nuestra historia se remonta a mis días en SPI, pero nunca tuvimos la oportunidad de trabajar juntos. Lo que comenzó como una broma entre dos viejos amigos en Consimworld se ha convertido en una colaboración muy amena. Como siempre, quiero dar las gracias a mi hermosa esposa, Carole (¡ya son 25 años juntos!), y a mis hijos Lara y Grant, que me han apoyado toda una vida como «papá en la Baticueva» (mi despacho en la planta baja), haciendo lo que más me gusta: crear juegos. Espero que disfrutéis de mi último trabajo.

Mark Herman

Potomac (Maryland, Estados Unidos)

Agosto de 2004

Una breve nota del desarrollador

Quiero dar las gracias a Mark por haber hecho que el desarrollo del juego sea divertido (algo que a veces no lo es), y especialmente quiero agradecer a los probadores del juego que fueron fieles a este proyecto, y cuyos jefes de equipo aparecen en los créditos, por haber estado siempre ahí, al pie del cañón, y a menudo muy por encima y más allá de eso. Chicos, ¡habéis sido simplemente geniales!

Stephen Newberg

North Oyster (Columbia Británica, Canadá)

Enero de 2005

Notas del autor para la reedición

Escribo estas notas adicionales una década después de las originales. Me sentí honrado cuando la primera edición de este juego ganó el premio Charles S. Roberts en 2005 al mejor diseño e ilustraciones en la categoría «Siglo XX» (gracias Rodger y Mark), además de otros premios como el premio George Luc Haas a la mejor simulación. Lo más importante es que el juego es más popular ahora que cuando se publicó la primera vez. Personalmente, lo he jugado con un grupo de jugadores comprometidos en Consimworld durante la mayor parte de estos años y ha sido su interés colectivo, sus aportaciones y su apoyo lo que ha permitido imprimir esta versión mejorada. ¡Gracias, amigos!

¿Qué ha cambiado?

Una década de intensa competición me ha enseñado cómo jugar bien a *El imperio del Sol*, mientras se planteaban y respondía todas las preguntas imaginables. Para promover el juego, he escrito muchos artículos de estrategia que han sido publicados en c3i e incluso aprendí a filmar y editar videos tutoriales que puedes ver en YouTube. El resultado de este intenso estudio grupal del juego ha sido una serie de mejoras y aclaraciones a la versión original. Esto ha culminado con uno de los eternos campeones de los World Boardgaming Championships, Antero Kuusi, colaborando conmigo en esta reimpresión para reorganizar y reformular las reglas, para que sean más comprensibles y fáciles de aprender.

Otra cosa que aprendí durante la última década de intensos ConsimWorld Staff Games es que ciertas cartas no se jugaban de la manera que yo pretendía originalmente. Esta reimpresión me ha dado la oportunidad de aumentar la fuerza de varias cartas infrautilizadas y ampliar así las opciones estratégicas disponibles para los propietarios de la nueva edición. También hemos aprovechado la ocasión para pedir a Mark Simonitch que mejore la gama de colores del juego original y, por supuesto, también tenemos la nueva portada de MacGowan para distinguir esta edición de la original.

Por lo que respecta al diseño, me complace decir que el sistema central se ha mantenido muy bien y, aparte de incorporar algunas preguntas frecuentes, el mayor cambio ha sido añadir reglas de suministro más detalladas para mejorar la simulación y la verosimilitud histórica del juego, especialmente en el teatro de Birmania.

Esta edición también llega en un momento interesante de mi vida, ya que he decidido volver a ser un creador de juegos a tiempo completo. Ahora trabajo más duro que nunca, pero disfruto más que nunca, siendo esta reimpresión uno de los primeros frutos de mi nuevo trabajo.

Espero que el juego os guste.

Mark Herman

Nueva York

Agosto de 2014

Sobre la edición española de *The Empire of the Sun*

Este juego de Mark Herman es el séptimo de nuestra línea de juegos de guerra, después de *Twilight Struggle, Combat Commander, Senderos de Gloria, De Barbarossa a Berlín, For the People* y *Here I Stand*. Este es el más complejo de todos ellos: según BoardGameGeek, en el momento de redactar este texto, su complejidad es de 4,26 (en una escala de 5), una cifra que lo define como uno de los wargames más complejos del momento. El reglamento ocupa sesenta páginas de apretado texto, y eso sin contar el sistema de juego en solitario, que va en un libro aparte.

Por ello, jugar a *El imperio del Sol* constituye todo un desafío. Los jugadores se enfrentan a un juego con muchas reglas y, lo que es más importante, sin referencias de cómo actuar. El sistema de juego es muy abierto y obliga a los jugadores a planear sus propias operaciones aeronavales y de soporte terrestre, con lo que cada carta de operaciones equivale a meses de compleja planificación, y como tal debe ser jugada. A diferencia de otros juegos, las unidades no se mueven por sí solas, sino que son activadas por las cartas en un marco de operaciones que afecta a muchas de estas unidades a la vez. Además, una vez activada una ofensiva, el rival puede reaccionar a ella en función de su nivel de inteligencia, y activar a sus propias unidades para tratar de neutralizar dicha ofensiva. Es en esta planificación donde reside la especial belleza de este juego. Los jugadores deben prestar especial atención a sus líneas de suministros, a sus zonas de cobertura aérea y a cómo eliminar las bases enemigas para impedir que su rival pueda trazar estas líneas con comodidad. Por ello, a veces se desencadenarán grandes batallas aeronavales en torno a pequeñas islas cuyo valor estratégico no es evidente a primera vista, pero sí a lo largo de la partida. Las reglas de combate son especialmente brutales, por lo que las bajas de ambos bandos serán a menudo muy importantes, y no será fácil reemplazarlas.

De este modo, de ofensiva en ofensiva, de isla en isla, el poderoso Imperio japonés irá extendiendo su dominio sobre gran parte del Pacífico occidental, hasta que el jugador estadounidense empiece a devolver los golpes. El jugador japonés debe saber en qué momento debe empezar a replegarse para proteger lo que le queda de su dominio, y evitar a toda costa que los marines estadounidenses conquisten bases aéreas que dejen a las islas japonesas a merced de los B-29 y de la bomba atómica.

Y todo ello aderezado con cartas de eventos carismáticos como el raid de Doolittle, el ataque a Pearl Harbor, la formación de los Tigres Voladores de Chennault, el Tokyo Express, la Rosa de Tokio o la construcción del puente sobre el río Kwai. Todo esto convierte a *El imperio del Sol* en el juego definitivo sobre el teatro de operaciones del Pacífico y, probablemente, en uno de los mejores wargames de la historia.

Xavier Garriga

Barcelona

Mayo de 2020

Índice alfabético

Activación de uds. del JOF y JRE, 7.2.1, 7.2.6
Alaska y Hawái, 16.4.2
Aliados (cartas de estrategia), 12.5
Aliados (limitaciones de la mano), 12.5.2
Aliados (mano), 12.5.1
Aliados (PEA), 10.3.1
Aliados (reemplazos), 11.3
Aliados (reemplazos chinos), 11.3.4
Aliados (reemplazos neerlandeses), 11.3.5
Aliados (rendición), 16.4.1
Aliados (torpederas), 10.3.3
Apilamiento, 8
Apilamiento de unidades aéreas, 8.3.4
Apilamiento de unidades aéreas, 8.2.4
Apilamiento de unidades terrestres, 8.4.8
Asalto anfibio, 8.4.5
Asalto anfibio (conclusión), 8.4.5.C
Asalto anfibio (requisitos de PEA), 8.4.5.A
Asalto anfibio (restricciones), 8.4.5.B
Asalto anfibio (restricciones EE. UU.), 8.4.5.D
Australia, 13.8
Australia (control de los mandatos), 13.8.4
Australia (rendición y efectos), 13.8.2, 13.8.3
Australia (territorio), 13.81
B29 (disponibilidad), 12.3.1
B29 (eventos), 12.3.3
B29 (unidades aéreas aliadas en China), 13.7.4
Batallas (declaración de hex. de batalla), 7.2.4
Batallas (participantes), 9.1
Batallas (portaaviones y uds. aéreas), 9.1.1
Batallas (resolución), 9
Batallas (sin combate aeronaval), 9.3.4
Batallas (sin uds. supervivientes), 9.3.1
Batallas (unidades navales), 9.1.2
Batallas (unidades terrestres), 9.1.3
Birmania, 13.5
Birmania (carretera), 13.7.8
Birmania (definición), 13.5.1
Birmania (rendición), 13.5.2
Bombardeo estratégico, 12.3
Brigada acorazada británica, 8.4.9
Cartas de estrategia, 1.2.5, 5
Cartas de estrategia (eliminar), 5.3.6
Cartas de estrategia (segmento de reparto), 4.1.4
Cartas de estrategia (robar), 5.3.5
Cartas de eventos especiales, 5.3.7
Causas de la guerra, 1.1
China, 13.7
China (desplazamientos), 13.7.1
China (infraestructura CBI), 13.7.7
China (Kunming, sum. al. y uds. chinas), 13.7.5
China (ofensivas), 13.7.2
China (rendición), 13.73
Combate aeronaval, 9.2
Combate aeronaval (impactos), 9.2.F
Combate aeronaval (ataque sorpresa), 9.2.D
Combate aeronaval (emboscada), 9.2.E
Combate aeronaval (intercepción), 9.2.C
Combate aeronaval (vencedor), 9.3
Combate terrestre, 9.4
Combate terrestre (impactos), 9.4.B
Combate terrestre (final del combate), 9.4.C
Componentes, 1.2
Control de hexágonos, 6.5
Cuarteles generales, 6.1
Cuarteles generales (capacidades), 6.1.1
Cuarteles generales (restricciones nación), 6.1.2
Cuarteles generales (reubicación inv.), 6.1.3
Cuarteles generales (retorno temprano), 6.1.5
Cuarteles generales (reubicación inv.), 6.1.4
Dado, 1.2.2
Desgaste, 6.2.4
Desplazamiento aéreo, 8.3.1
Desplazamiento aéreo de emergencia, 8.3.2
Desplazamiento de reacción, 7.2.6
Desplazamiento de reacción especial, 7.2.7
Desplazamiento naval, 8.2.1
Desplazamiento naval de emergencia, 8.2.2
Desplazamiento naval estratégico, 8.2.3
Desplazamiento posbatalla, 9.6
Desplazamiento terrestre, 8.4.2
Desplazamiento terrestre (restricciones), 8.4.1
Desplazamientos y apilamiento, 8
Desplaz. y apil. (capacidad básica), 8.1
Desplaz. y apil. (uidades aéreas), 8.3
Desplaz. y apil. (unidades navales), 8.2
Desplaz. y apil. (unidades terrestres), 8.4
Determinación de inteligencia, 5.3.2.A, 7.2.5
Diciembre de 1941 (turno especial), 17.1.1
Envío a Europa (tirada de dado), 10.2.4
Envío a Europa (unidades elegibles), 10.2.2
Ejemplo de partida, 19
Escenario de 1942, 17.2
Escenario de 1942-1943, 17.5
Escenario de 1942-1944, 17.7
Escenario de 1943, 17.3
Escenario de 1943-1944, 17.6
Escenario de 1944, 17.4
Esc. campaña (dic 1941-ago 1945), 2.2, 17.1
Esc. campaña aún más breve (1943-1945), 17.9
Esc. de campaña breve (1942-1945), 17.8
Escenario Pacífico Sur, 17.10
Escenarios, 2.1, 17
Escenarios (colocación), 17.1.4
Eventos, 5.3
Eventos de reacción, 5.3.2
Eventos de recursos, 5.3.3
Eventos militares, 5.3.1
Eventos políticos, 5.3.4
Fase de desgaste, 4.4
Fase de final de turno, 4.5
Fase de ofensivas, 4.2
Fase estratégica, 4.1
Fase política, 4.3
Fichas, 1.2.4
Filipinas, 13.2
Filipinas (definición), 13.2.1
Filipinas (rendición), 13.2.2
Glosario, 1.3
Guerra en Europa, 10.2.1, 15
Guerra en Europa (m.t.d.), 15.6
Guerra en Europa (nivel 1), 15.2
Guerra en Europa (nivel 2), 15.3
Guerra en Europa (nivel 3), 15.4
Guerra en Europa (nivel 4), 15.5
Guerra en Europa (sin efecto), 15.1
Guerra estratégica, 12
Guerra estratégica (segmento), 4.1.3
Guerra submarina, 12.2

Índice alfabético

Guerra submarina (modificadores), 12.2.2
Guerra submarina (procedimiento), 12.2.1
Idea general del juego, 3
India, 13.6
India (desplazamientos), 13.6.1
India (rendición), 13.6.2, 13.6.3
Indias Orientales Neerlandesas, 13.4
Indias Orientales Neerlandesas (def.), 13.4.1
Indias Orientales Neerlandesas (rend.), 13.4.2
Iniciativa, 4.2.1
Introducción, 1
Islas Marshall, 13.9.2
Hexágonos de recursos, 12.1.1
Japón, 12.9
Japón (invasión), 13.94
Japoneses (barcazas), 8.4.7, 10.3.3
Japoneses (cartas de estrategia), 12.1
Japoneses (fuerza intrínseca en China), 13.7.6
Japoneses (renuncias), 12.4
Japoneses (PEA), 10.3.2
Japoneses (reemplazos), 11.2
Japoneses (reemplazos aéreos), 11.2.2
Japoneses (reemplazos navales), 11.2.1
Japoneses (reemplazos terrestres), 11.2.3
Japoneses (refuerzos), 10.1.1
Japoneses (rendición), 13.9.3
Japoneses (reservas estratégicas), 12.1.2
Japoneses (rivalidad interarmas), 14.2
Japoneses (transporte naval orgánico), 8.4.6
Líneas de suministro, 6.2.1
Lista de términos, 21
Lista general de despliegue de unidades, 18
Malasia y Siam, 13.3
Malasia (definición), 13.3.1
Malasia (rendición), 13.3.2
Manchukuo, 13.9.1
Mapa, 1.2.3
Notas del autor, 20
Nueva Guinea, 13.8.5
Ofensivas, 7
Ofensivas (activación de uds. del JOF), 7.2.1
Ofensivas (batallas y finalización), 7.2.8
Ofensivas (descripción general), 7.1
Ofensivas (despl. posbatalla JOF y JRE), 9.6.2, 9.6.1
Ofensivas (determinación de inteligencia), 7.2.5
Ofensivas (secuencia), 7.2
Ofensivas (secuencia de desplazamientos), 7.2.3
Ofensivas (segmento), 4.2.2
Ofensivas (victoria aeronaval JOF o JRE), 9.3.3, 9.3.2
Ofensivas futuras, 7.2.9
Partidas de torneo, 16.4.8
Partidas de torneo (pujas), 16.4.8
Pista de emergencia isla de Tern (hex 5408), 8.3.5
Preparación de la partida, 2
Puente sobre el río Kwai, 13.7.9
Puntos de embarque anfibio (PEA), 10.3
Reemplazos, 11
Reemplazos (restricciones a las uds. preguerra), 11.1
Reemplazos (segmento), 4.1.2
Referencias bibliográficas, 21
Refuerzos, 10
Refuerzos (colocación), 10.1.1
Refuerzos (llegada), 10.1
Refuerzos (problemas de entrada), 10.1.2
Refuerzos (segmento), 4.1.1
Refuerzos retrasados, 10.2
Refuerzos retrasados (uds. que no se pueden retrasar), 10.3.2
Rendición, 13
Rendición (conceptos básicos), 13.1
Rendición (segmento), 4.3.1
Repliegue terrestre, 8.4.3
Retiradas, 9.5
Rivalidad interarmas, 14
Rivalidad interarmas estadounidense, 14.1
Secuencia de juego, 4
Siam (definición y rendición), 13.3.3
Suministros, 6
Suministros (fuentes iniciales), 6.2.2
Suministros de emergencia (la Joroba y Tokyo Express), 6.2.3
Transporte aéreo estratégico, 8.3.3
Transporte terrestre estratégico, 8.4.4
Valor de operaciones y desp. 5.1, 7.2.1, 7.2.6
Valores de inteligencia, 5.2
Victoria (condiciones, campaña), 16
Victoria aliada (campaña), 16.2
Victoria automática (campaña), 16.1
Victoria japonesa (campaña), 16.3
Voluntad política de los EE. UU., 16.4
Voluntad política de los EE. UU. (bajas estadounidenses), 16.4.5
Voluntad política de los EE. UU. (eventos), 16.4.4
Voluntad política de los EE. UU. (curso de la guerra), 16.4.7
Voluntad política de los EE. UU. (guerra estratégica), 16.4.3
Voluntad política de los EE. UU. (segmento), 4.3.2
Voluntad política de los EE. UU. (situación naval estratégica), 16.4.6
Zona de influencia aérea, 6.4

Referencias bibliográficas

Literalmente, he leído cientos de libros sobre la guerra del Pacífico y las referencias bibliográficas de toda mi colección ocuparían aquí mucho espacio, más del necesario. Cito solo algunos trabajos, los que creo que usé más para crear el juego, y que es posible que queráis consultar si estáis interesados en leer sobre el tema.

Allen, Louis, *Burma: The Longest War 1941-45*

Bergerud, Eric, *Touched With Fire* y *Fire in the Sky*

Comptroller of Her Majesty's Stationary Office, *The Japanese Air Forces in World War II*

Costello, John, *The Pacific War 1941-1945*

Dorn, Frank, *The Sino-Japanese War 1937-41*

Dull, Paul S., *A Battle History of the Imperial Japanese Navy (1941-1945)*

Grosvenor, Gilbert (editor); *Pacific Ocean and the Bay of Bengal map, compiled and drawn in the cartographic section of the National Geographic Society, September 1943*

Madej, W. Victor, *The Japanese Armed Forces Order of Battle, 1937-1945 (volumes I and II) and U.S. Army and Marine Corps Order of Battle: Pacific Theater of Operations 1941-1945 (volumes I and II)*

Morrison, Samuel Eliot, *History of the U.S. Naval Operations in World War II*

Okumiya, Masatake and Horikoshi, Jiro, *Zero: The Story of Japan's Air War in the Pacific 1941-1945*

Prados, John, *Combined Fleet Decoded*

Pu-Yu, Hu, *A Brief History of Sino-Japanese War (1937-1945)*

Tuchman, Barbara, *Stilwell and the American Experience in China*

Williams, Mary H. (compiled for the Center of Military History U.S. Army), *U.S. Army In World War II: Chronology 1941-45*

Willmott, H.P., *Empires in the Balance and The Barrier and the Javelin*

Créditos

AUTOR: Mark Herman

DESARROLLADOR: Stephen Newberg

DESARROLLADOR: (Reedición 2014): Mark Herman

DIRECTOR ARTÍSTICO: Rodger MacGowan

DISEÑO DE LA CAJA: Rodger MacGowan

DISEÑO DEL MAPA: Mark Simonitch

FICHAS: Mark Simonitch y Dave Lawrence

COORDINADOR DE PRUEBAS: Andy Lewis

Edición del reglamento de la 2.ª edición: Robert Ryer

Reglamento de la 3.ª edición: Antero Kuusi

Equipo de edición del reglamento de la 3.ª edición: Mark Popofsky, Tom Thornsen, Joel Tamburo, John Steidl, Francisco Colmenares, Craig Yope

LÍDERES DEL EQUIPO DE PRUEBA: Stan Buck, Tom Cannon, Dave Casper, Don Chappell, Andy Daglish, Eric Feifer, Ricky Gray, Mark Herman, Stephen Newberg, James Pei, Peter Rich, Alan Snider, Bill Thoet y Arrigo Velicogna

Un agradecimiento especial a todas los usuarios de Consimworld que han contribuido a mejorar este reglamento con sus preguntas, reflexiones y sugerencias.

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN: Tony Curtis

PRODUCCIÓN: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

Créditos de esta edición

EDICIÓN: Joaquim Dorca

PRODUCCIÓN EDITORIAL: Xavier Garriga

TRADUCCIÓN: Marc Figueras y Marià Pitarque

TRADUCCIÓN DE LA VERSIÓN EN SOLITARIO, ESCENARIO PACÍFICO SUR Y REVISIÓN GENERAL: Ivan Prat

ADAPTACIÓN GRÁFICA: Antonio Catalán

Las imágenes del rediseño de las cartas en la edición española están bajo licencia "Creative Commons" o son de dominio público y proceden de diferentes archivos:

- World War II Database - https://ww2db.com
- Wikimedia Commons y Wikipedia
- US National Archives
- US Navy Naval History and Heritage Command

TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO
Tipo | Coste PM | m.t.d. | Notas
Despejado | 1 | - | -
Selva | 2 | –1 | -
Mixto | 2 | –2 | -
Montaña | 3 | –3 | Asalto anfibio: prohibido, excepto en Port Moresby (3823)
Ruta de transporte | 0,5 | Terreno subyacente | -
Atolón (mar) | - | - | -
Costa (mar) | 1 | Terreno subyacente | Aplicable a unidades navales y terrestres usando solo despl. naval.
Mar abierto | 1 | - | Aplicable a unidades navales y terrestres usando solo despl. naval.
Todas las unidades aéreas gastan 1 PM por cada hex en el que entran.
Situación de la India
Revueltas
Inestable
Huelgas
Malestar
Estable (inicial)
India
Divisiones japonesas disponibles en China
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Divisiones japonesas en China
Una ofensiva japonesa en China tiene éxito si la tirada del dado más la cantidad de unidades aéreas en China es inferior al número de divisiones japonesas en China menos el modificador CCB.
Estado de la carretera de Birmania
Cerrada Sin Joroba 0
Cerrada Joroba -4
Abierta Carretera Birmania (sin Joroba)
* Modificadores para determinar el valor basal de las ofensivas en China.
Situación del frente del gobierno chino
Colapso
Caída de Chungking Traslado de la capital
Amenaza sobre Chungking
Avance importante
Frente inestable
Frente estable
China
Rivalidad interarmas (RIA)
Acuerdo estratégico
Acuerdo estratégico
Leyenda del mapa
Despejado
Selva
Mixto
Montaña
Atolón
Mar
Mar impracticable
Isla o zona terrestre impracticable
Puerto
Base aérea
Ciudad
Ciudad con defensa intrínseca
Ciudad japonesa con defensa intrínseca
Hex de recursos
Ruta transporte ferrocarril
Ruta transporte carretera
Unidades aéreas en China
INDIA
BIRMANIA
CHINA
SIAM (TAILANDIA)
INDOCHINA FRANCESA
MALASIA
SUMATRA
BORNEO
JAVA
CÉLEBES
FILIPINAS
TIMOR
AUSTRALIA
ÓCÉANO ÍNDICO
BAHÍA DE BENGALA
MAR DE LA CHINA ORIENTAL
MAR DE LA CHINA MERIDIONAL
MAR DE CÉLEBES
MAR DE JAVA
MAR DE BANDA
MAR DE ARAFURA
MAR DE TIMOR
INDIAS ORIENTALES NEERLANDESAS
Turnos
Voluntad política de los Estados Unidos
Rendición incondicional
Guerra en Europa
Marcador general
TABLA DE REEMPLAZOS
Turno | Japoneses | Aliados
1 | - | -
2 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 naval US
3 | 1 naval | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 China
4 | 1 naval | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 naval US
5 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 China
6 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 naval US
7 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 China
8 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 naval US
9 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 China
10 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 naval US
11 | 1 naval | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 China
12 | - | 2 terrestres, 5 aéreos, 1 naval US
Nota. Además, los Aliados ganan un reemplazo naval US cada turno si controlan Oahu (5808) y un reemplazo naval de la Commonwealth en los turnos 6, 9 y 12 si controlan al menos uno de los siguientes hexágonos: Colombo (1307), Trincomelee (1308), Singapur (2114), Hong Kong (2709) o Townsville (3727).
Tabla de desplazamiento
Valor CO | Terrestre | Aéreas (A=2) | Aéreas (AA=4**) | Aéreas (AA=5) | Aéreas BLA (A=6) | Aéreas BLA (A=8) | Navales
1 | 1 | 2* | 4* | 5* | 6* | 8* | 5
2 | 2 | 4* | 8* | 10* | 12* | 16* | 10
3 | 3 | 6* | 12* | 15* | 18* | 24* | 15
Leyenda: alcance (A), alcance ampliado (AA), bombardero de largo alcance (BLA)
* Durante el desplazamiento, las unidades aéreas deben aterrizar en una base aérea al final de cada tramo.
** Las uds. aéreas con AA entre paréntesis no pueden participar en ninguna batalla si usan dicho AA.
† Las uds. terrestres con capacidad de asalto anfibio (CAA) son las del Ejército y la Armada de los EE. UU., las japonesas y las británicas (excepto la brig. acorazada), neozelandesas y australianas de la Commonwealth.

Tabla de resultados del combate aeronaval
Tirada dado modificada = efectividad de combate

0-2	Un cuarto (0,25)	Redondea al alza, si es necesario.
3-5	La mitad (0,50)	Redondea al alza, si es necesario.
6-8	Uno (1)	
9* o +	Uno (1)	

** Si la tirada del dado es igual a nueve, antes de aplicar modificadores, el jugador ha logrado un impacto crítico, además del resultado final de efectividad igual a uno. Véase 9.2.F.6.*

Atención: en el combate aeronaval, las unidades aéreas que usan su alcance ampliado sin paréntesis reducen a la mitad su valor de ataque (redondeando al alza).

Modificadores a la tirada de dado
Emboscada (aliados): +4
Ataque sorpresa: +3
Turnos de 1943: +1 para los Aliados si en la batalla está presente alguna unidad aérea o algún portaaviones estadounidenses.
Turnos de 1944 o 1945: +3 para los Aliados si en la batalla está presente alguna unidad aérea o algún portaaviones estadounidenses.
Modificador por evento: +x, según se especifique en CE

Tabla de resultados del combate terrestre
Tirada dado modificada = efectividad de combate

0-2	La mitad (0,50)	Redondea al alza, si es necesario.
3-6	Uno (1)	
7-8	Uno y medio (1,5)	Redondea al alza, si es necesario.
9 o +	Dos (2)	

Modificadores a la tirada de dado
MODIFICADORES PARA EL JOF
Si solo el JOF tiene unidades navales en el hexágono de batalla: +2
Si el JOF es el único con unidades activas aéreas y/o portaaviones que participan en el combate terrestre (no hay unidades aéreas ni portaaviones del JRE supervivientes, activas o inactivas): +2
Defensor en hexágono de selva: −1
Defensor en hexágono mixto: −2
Defensor en hexágono de montaña: −3
MODIFICADORES PARA EL JRE
Si tenía unidades terrestres y/o HQ antes de que el JOF realizara un asalto anfibio en ese hex: +3
MODIFICADORES ADICIONALES
Si la 7.ª brigada acorazada británica participa en el combate: Aliados +1
Eventuales modificadores de la carta jugada como CE por el JOF y de las cartas de reacción del JRE, así como modificadores de eventos jugados previamente que sean aún aplicables (como el evento «Nuevo plan operativo»).

Refuerzos retrasados

Por lo que respecta a las unidades de los EE.UU. que han sido retrasadas, aquellas que sean del Ejército y las de las Fuerzas Aéreas (que no sean ni marines ni unidades aéreas B29), así como las unidades navales CVE (pero no los CV ni los CVL), deben realizar una tirada de dado para ver si se envían a Europa (consultad el marcador de guerra en Europa para conocer el correspondiente intervalo de resultados que determina dicho envío).

4. Secuencia de juego

4.1. Fase estratégica

4.1.1. Segmento de refuerzos

Ambos jugadores reciben sus refuerzos y los colocan según lo especificado en 10.1.

4.1.2. Segmento de reemplazos

Ambos jugadores pueden recibir reemplazos, siendo el jugador aliado quien los recibe en primer lugar. Los reemplazos se usan para girar unidades reducidas en situación de suministro a su lado normal, o bien para recuperar unidades eliminadas en combate o por otras causas (v. «11. Reemplazos»).

4.1.3. Segmento de guerra estratégica

El jugador aliado lleva a cabo las acciones de guerra submarina y de bombardeo estratégico (v. «12. Guerra estratégica»). Los efectos de la guerra estratégica pueden reducir el número de cartas que recibe el jugador japonés en el turno actual.

4.1.4. Segmento de reparto de cartas

4.2. Fase de ofensivas

4.2.1. Segmento de iniciativa

4.2.2 Segmento de ofensivas

4.3. Fase política

4.3.1. Segmento de rendición

Todos aquellos países que cumplan los criterios de rendición, se rinden de acuerdo con lo especificado en el apartado 13.

4.3.2. Segmento de voluntad política de los EE. UU.

Se ajusta el marcador de voluntad política de los EE. UU. según los criterios del apartado 16.4.

4.4. Fase de desgaste

Todas las unidades terrestres y aéreas determinan su situación de suministro (6.2). Si no están en situación de suministro, deben girarse de su lado normal a su lado reducido o, si ya estaban en su lado reducido, pueden quedar eliminadas. Las unidades navales no están sometidas a los efectos del desgaste.

4.5. Fase de final de turno

Si durante esta fase el indicador de voluntad política de los EE. UU. está en la casilla «0» («Negociaciones»), el jugador japonés gana la partida. Si se han cumplido las condiciones para una victoria automática aliada, el jugador aliado gana la partida. Si es el último turno de la partida, el vencedor se determina según las condiciones de victoria de la campaña o del escenario jugado.

Si no se da ninguna de estas situaciones, avanzad la ficha de turno a la siguiente casilla del marcador de turnos y empezad un nuevo turno. Girad o retirad las fichas según indiquen las reglas (como girar la ficha «China» o retirar la ficha «Tokyo Express», por ejemplo).

DEVIR

DEVIR IBERIA
Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

GMT GAMES

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com

6/20