

WORLD #1 AVIATION MAGAZINE FOR BOARD AND WAR GAMERS

Pocket!
AIR WAR
DEFINITIVE EDITION

No.143 July 1952

WBS Games Company

25¢



LEARN TO FLY
TODAY!

Approved by the Smiling Pilots Association of Charlotte, NC

Tabla de contenidos

RESUMEN DEL JUEGO	3	BARRIDO DE CAZAS	18
CONCEPTOS BÁSICOS.....	3	TIPO DE OBJETIVO	18
AVIONES	3	<i>Puente, Aeródromo, Fábrica (...)</i>	18
ENERGÍA	3	<i>Radares y búnkeres</i>	18
PANELES DE AVIÓN	3	<i>Fuerzas terrestres</i>	18
ALTITUD (OPCIONAL).....	4	<i>Columna/Tren</i>	18
HABILIDADES DE TRIPULACIÓN (OPCIONAL)	4	<i>Submarino</i>	19
MOVIMIENTO	4	<i>Convoy/Task Force</i>	19
PUNTOS DE MOVIMIENTO.....	4	ALARGAR LAS MISIONES.....	19
PROCEDIMIENTO GENERAL	4	CAMPAÑA.....	20
VUELO A NIVEL	5	TEATROS DE OPERACIONES.....	21
GIRO	5	BATALLA DE INGLATERRA.....	21
WINGOVER (VUELTA SOBRE EL ALA).....	6	TEATRO DEL NORTE DE ÁFRICA	22
SIDE-SLIP (DESLIZAMIENTO LATERAL).....	6	TEATRO ITALIANO	24
MOVIMIENTO ENTRE NIVELES DE ALTITUD.....	6	TEATRO DE EUROPA OCCIDENTAL	26
ASCENSO	6	TEATRO DEL MAR DEL NORTE.....	28
DESCENSO	6	TEATRO DE EUROPA ORIENTAL.....	29
ENTRAR EN PÉRDIDA	7	TEATRO DEL PACÍFICO	30
COMBATE.....	7	LA GUERRA DE COREA	32
CAÑONES.....	7	MODO SOLITARIO Y COOPERATIVO.....	33
EVALUACIÓN DEL DAÑO.....	8	AVIONES DE LA IA	33
ARTILLEROS	10	SISTEMA DE LA IA	33
MUNICIÓN EXTRA	10	MANIOBRAS DE LA IA.....	34
AAA.....	12	COMBATE DE LA IA	35
FLAK (FUEGO ANTIAÉREO)	12		
EL JUEGO	14		
DESPLIEGUE.....	14		
ESTRUCTURA DE UNA PARTIDA	14		
<i>INICIATIVA</i>	14		
<i>FASE DE MOVIMIENTO</i>	14		
<i>FASE DE COMBATE</i>	15		
MOVIMIENTO DE OBJETIVOS TERRESTRES	15		
RALENTIZAR EL TIEMPO (OPCIONAL)	15		
GENERADOR DE MISIONES.....	16		
INTRODUCCIÓN	16		
TIPO DE MISIÓN.....	17		
SELECCIÓN DE AVIONES	17		
DESPLIEGUE GENERAL PARA UNA PARTIDA	17		
<i>Área de juego</i>	17		
<i>Despliegue general</i>	17		
SESIÓN INFORMATIVA DE LA MISIÓN	18		
APOYO AÉREO CERCANO (CAS)	18		
BOMBARDEO ESTRATÉGICO.....	18		

V.3.12

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD Y COPYRIGHT

Los contenidos de este libro y todo lo que se adjunta a esta publicación están protegidos por derechos de autor. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción sin el permiso expreso del editor. Este juego simula combates reales con sistemas de armamento existentes. Los nombres, logotipos y marcas mostrados o referenciados en el juego o en los materiales adjuntos son propiedad de sus respectivos dueños. Los fabricantes y dueños de los vehículos, armas y sistemas utilizados en el juego no están afiliados con el fabricante del juego y no respaldan ni subvencionan el juego. Las fotos utilizadas en este libro están clasificadas como de dominio público. En caso de clasificación errónea, el autor está a su disposición para señalar a los legítimos propietarios de las fotos.

RESUMEN DEL JUEGO

Pocket Air War es un trepidante juego de combates aéreos en la Segunda Guerra Mundial al que puedes jugar donde quieras. Antes de cada partida, los jugadores pueden elegir entre una batalla rápida, un escenario o una campaña, y luego seleccionar el avión (o los aviones) que quieren controlar.

LISTADO DE COMPONENTES

- 279 fichas
- 70 paneles de aviones
- 5 plantillas de giro
- 3 plantillas de alcance de cañones
- 74 fichas amarillas de energía
- 8 discos rojos de baja altitud
- 15 discos blancos de baja altitud
- 1 dado de 20 caras (1d20)
- 1 libro de reglas

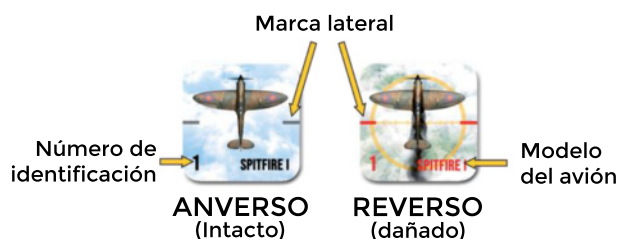
CONCEPTOS BÁSICOS

AVIONES

Los aviones son el núcleo del juego: vuelan y luchan hasta que uno de los bandos alcanza los objetivos de su misión

Cada avión está representado por una ficha, que se utiliza para ver la posición y orientación del avión.

Las fichas son de doble cara: el reverso se utiliza cuando el avión está dañado.



ENERGÍA

Todos los aviones tienen un valor de Energía, que representa su capacidad de Movimiento: con un valor alto de Energía, ¡o puedes llegar lejos o puedes llegar alto!

Contrariamente a otros valores, como la Aceleración o la Durabilidad, la Energía cambia a menudo, ¡incluso varias veces durante un mismo turno! De hecho, el avión ganará o perderá Energía a medida que se desplace por el cielo.

Para controlar la cantidad de Energía, se utilizan las fichas amarillas de Energía, que se guardan en pila separadas (una por cada avión) cerca de ti. Sólo tienes que añadir o quitar fichas según ganes o pierdas Energía.

Cuidado, un avión sin Energía entrará en pérdida al principio de su ronda (ver página 7).

Un avión no puede tener más de un cierto valor de Energía (¡de lo contrario, acabaría convirtiéndose en una bola de fuego!). Se llama Energía máxima, y cada avión tiene dos valores de Energía máxima: uno mientras el avión no esté dañado, y otro en cuanto esté dañado.

Sin embargo, la Energía máxima de los aviones que cargan con bombas, cohetes y/o torpedos (ver páginas 10 y 12) es la del valor dañado (aunque no estén dañados) hasta que se hayan deshecho de toda su carga.

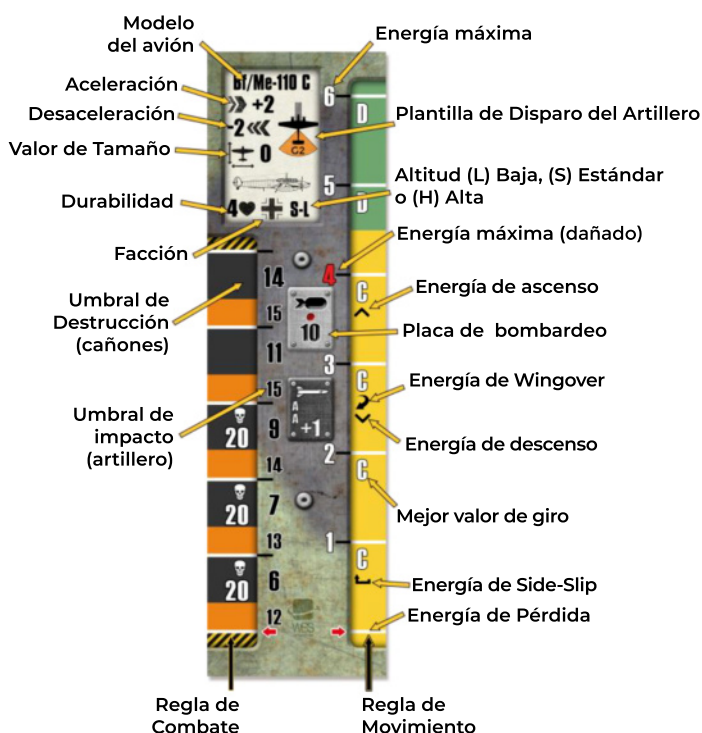
PANELES DE AVIÓN

Cada avión tiene un Panel de Avión específico, que es la herramienta principal para controlarlo, encontrando en él toda la información necesaria. También puedes usarlo para medir distancias durante el Movimiento y el Combate

La información en el Panel es:

- **Aceleración / Desaceleración:** la capacidad del avión para ganar / perder Energía.
- **Tamaño:** el tamaño del avión como objetivo.
- **Durabilidad:** la capacidad del avión de sufrir daños.
- **Energía máxima:** los valores más altos de Energía cuando no está dañado (blanco) y cuando está dañado (rojo)
- **Mejor valor de giro:** la capacidad de giro del avión para cada valor de velocidad. La letra se refiere a una Plantilla de Giro específica (de la A a la E).
- **Umbral de Impacto (Tirada para impactar/destruir):** el valor mínimo que el avión necesita sacar en el d20 negro para hacer impacto en su objetivo

Se proporciona un Panel adicional para Flak y AAA.



ALTITUD (OPCIONAL)

Una partida de Pocket Air War se juega en una superficie plana y bidimensional. Sin embargo, en la vida real los aviones usan la tercera dimensión.

Para representar la tercera dimensión, el juego utiliza un sencillo sistema de Altitud: un avión puede estar a Altitud Baja, Estándar o Alta.

La Altitud Baja se utiliza principalmente para atacar objetivos terrestres con cañones, cohetes o torpedos. La Altitud Estándar es el nivel normal de vuelo del juego, donde tiene lugar las operaciones comunes. La Altitud Alta es utilizada principalmente por bombarderos estratégicos y los cazas que intentan interceptarlos. Moverse entre Altitudes es también una forma de ganar ventaja sobre los aviones enemigos.

Un avión dañado no puede volar tan alto como haría normalmente (ver página 6).

Para mostrar a qué Altitud se encuentra un avión, pon un disco rojo junto a su ficha cuando esté en Altitud Baja y un disco blanco cuando esté en Altitud Alta.

Dado que las reglas de Altitud pueden añadir demasiada complejidad mientras se aprende el juego, o incluso para algunos jugadores experimentados, es una regla opcional.

Si decides jugar sin las reglas de Altitud, los cambios son:

- El Ascenso y Descenso no están disponibles (ver página 6)
- Un avión que entra en pérdida es destruido (ver página 7)
- Las acciones disponibles "sólo a [Baja/Alta] Altitud" están siempre disponibles.

HABILIDADES DE TRIPULACIÓN (OPCIONAL)

Cada avión tiene una tripulación, cuya experiencia puede influir enormemente en el combate. Un piloto experimentado maximiza las capacidades del avión y reacciona con mayor rapidez y eficacia en la batalla.

Hay tres niveles de habilidad de la tripulación: Novato, Entrenado y As. Usa fichas de habilidad para mostrar el nivel de habilidad de cada avión. No hay de «Entrenado» porque es la habilidad por defecto de la tripulación.



Las habilidades de la tripulación son importantes en el juego en solitario (ver página 33) porque influyen en la habilidad de la IA.

Una ficha de habilidad tiene dos valores para el modo multijugador: el valor del punto de mira y el valor de la

ficha de energía. El valor del punto de mira modifica el Umbral de Impacto: *por ejemplo, un Umbral de 12 se modifica a 14 para un piloto Novato*. El modificador de la ficha de energía añade (+1) o quita (-1) una ficha de Energía de la pila de fichas de Energía de un avión, dependiendo de la habilidad del piloto.

Dado que añade complejidad, las Habilidades de Tripulación son reglas opcionales.

MOVIMIENTO

Usando sus puntos de Movimiento, un avión puede moverse en el tablero de varias maneras, llamadas maniobras, que se explican en esta sección.

PUNTOS DE MOVIMIENTO

Los puntos de Movimiento se usan para mover el avión.

La capacidad de movimiento de un avión para una ronda es igual al número de fichas de Energía de la pila de energía del avión al comienzo de la ronda.

Sin embargo, antes de mover, el avión puede sumar o restar en función de sus valores de Aceleración y Desaceleración. Como esto ocurre al principio de la ronda del avión, tiene impacto en la capacidad de movimiento.

Si el avión gana o pierde Energía durante su ronda debido a sus maniobras, esto no afecta a sus puntos de Movimiento para su ronda actual.

Los puntos de Movimiento se gastan para mover el avión de varias maneras (ver más abajo).

El avión debe gastar toda su capacidad de movimiento durante su ronda.

PROCEDIMIENTO GENERAL

Al Mover, un avión puede utilizar la regla de Movimiento en el Panel de Avión o una Plantilla de Giro. Para facilitar su uso, los Paneles de Avión y las Plantillas de Giro tienen la misma información impresa en su reverso. Este efecto espejo te permite alinear el avión a la derecha o a la izquierda, dependiendo de si estás girando a la izquierda o a la derecha o si un lado del avión está obstaculizado por otros elementos del juego.

En ambos casos, empieza alineando la marca lateral del avión con la primera marca de la regla/plantilla (indicada con una flecha). A continuación, mueve el avión para alinear su marca con la siguiente marca. A esto se le llama «paso». Repítelo todo lo que quieras y puedas (cada paso cuesta 1 punto de Movimiento).

Un avión puede combinar diferentes maniobras durante su turno sin ninguna condición o restricción, siempre que tenga puntos de Movimiento para gastar. Utiliza las fichas de Energía para llevar la cuenta de los puntos de

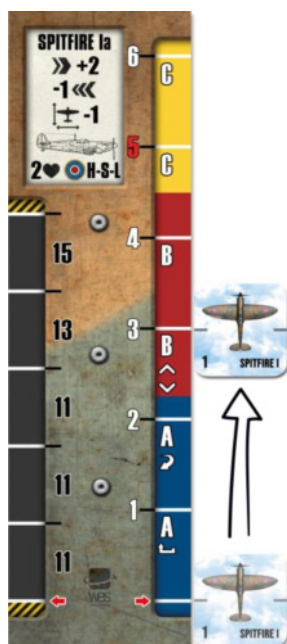
Movimiento **gastados** y los cambios de Energía a medida que avancen las maniobras.

Ten en cuenta que siempre que **pierdas** Energía debes descartar fichas de Energía de tu pila; siempre que **ganes** Energía, debes añadir fichas de Energía a tu pila. Sin embargo, estas variaciones de Energía afectarán a la siguiente ronda y no a la capacidad de movimiento actual.

Si un avión ya tiene tantas fichas de Energía como su Energía máxima y pretende realizar una maniobra durante la cual ganaría Energía, aún puede realizar esa maniobra, pero no gana más Energía.

Si el avión pretende realizar una maniobra durante la cual perdería más Energía de la que tiene, no puede realizar esa maniobra, a no ser que el piloto quiera entrar en pérdida intencionalmente (ver página 7).

VUELO A NIVEL



El vuelo a nivel consiste en volar en línea recta.

Mueve el avión el número de pasos que quieras.

Cada paso cuesta 1 punto de Movimiento.

GIRO

Girar consiste en volar siguiendo una trayectoria curva.

Puedes elegir cualquier Plantilla de Giro cuya letra sea igual o mayor (por ejemplo, B es mayor que A) que la letra escrita en tu Regla de Movimiento al lado de tu Energía actual. Por ejemplo, si la letra al lado de tu Energía actual es C, puedes elegir la plantilla C, D, o E.

Mueve el avión el número de pasos que quieras.

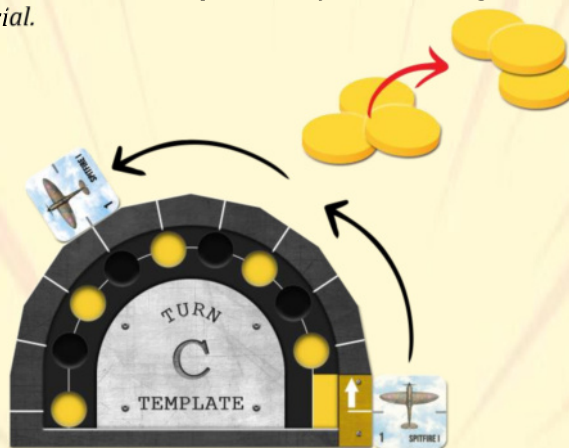
Cada paso cuesta 1 punto de Movimiento.

El avión pierde 1 Energía cada vez que alcanza o sobrepasa una marca con un círculo amarillo. En general, los giros más cerrados (letras más pequeñas) cuestan más Energía.

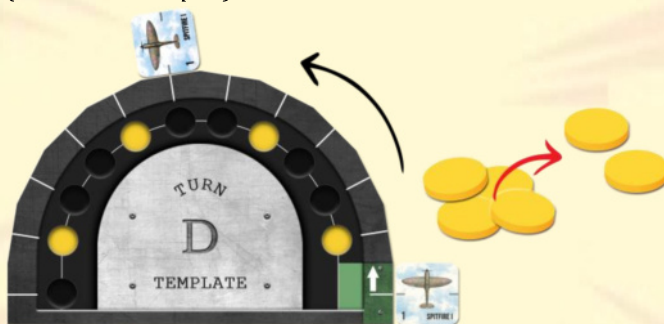
Ejemplos de giro

Un Spitfire comienza su ronda con una capacidad de movimiento de 6. Como actualmente tiene 6 de Energía, su Plantilla de Giro más cerrada es la C. Su jugador se plantea diferentes formas de usar sus puntos de Movimiento:

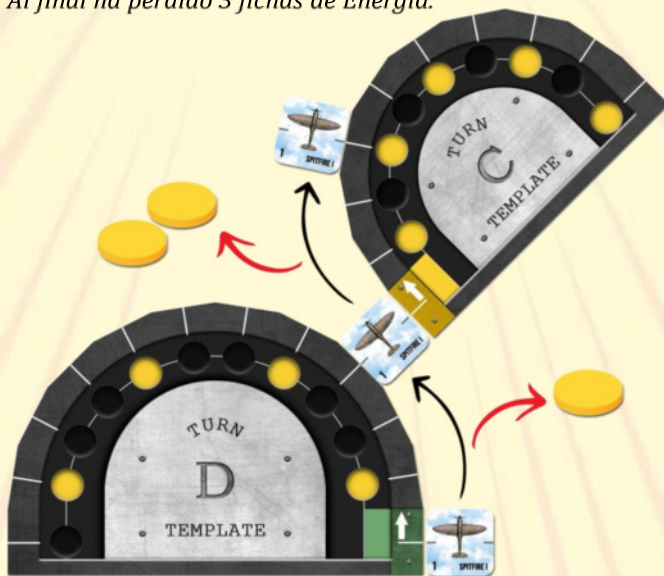
1) Usar la Plantilla de Giro C y gastar todos sus puntos de Movimiento. El avión perdería 3 fichas de Energía de su pila inicial.



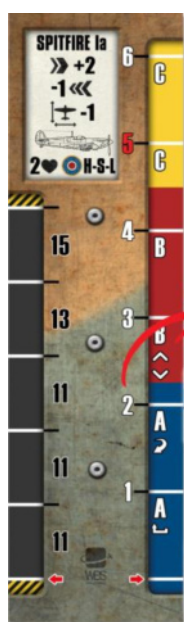
2) Usar la Plantilla de Giro D, que hace un giro más amplio, pero pierde menos Energía. Le costaría 2 fichas de Energía (retrálas de su pila).



3) Girar a la izquierda usando la Plantilla de Giro D, gastando 3 puntos de Movimiento y perdiendo 1 de Energía, y después girar a la derecha usando la Plantilla de Giro C, gastando 3 puntos de Movimiento y perdiendo 2 de Energía. Al final ha perdido 3 fichas de Energía.



WINGOVER (VUELTA SOBRE EL ALA)



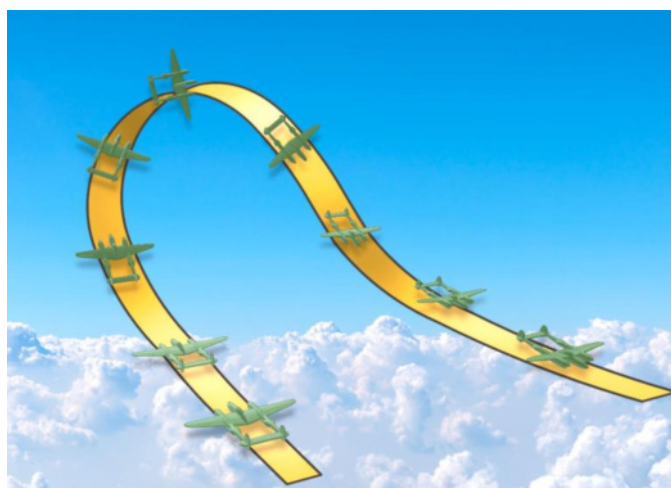
Un Wingover consiste en dar la vuelta rápidamente.

Mueve el avión en línea recta al menos hasta llegar a la marca señalada con **2**, y a continuación, gira la ficha 180°.

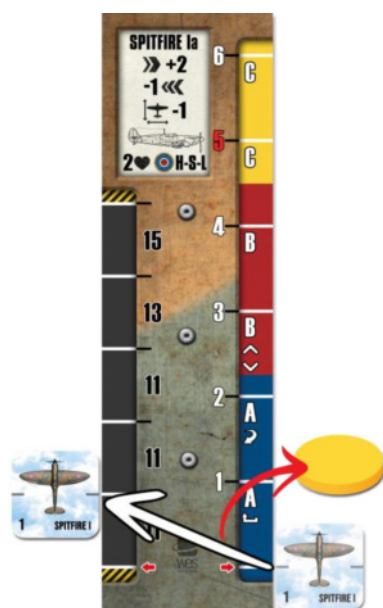
Cada paso cuesta 1 punto de Movimiento, *la rotación es gratis*.

El avión pierde tanta Energía como el valor al lado de la marca **2**.

Si el avión está dañado y no puede alcanzar la marca **2** en su Panel, o no existe, no puede realizar un Wingover.



SIDE-SLIP (DESLIZAMIENTO LATERAL)



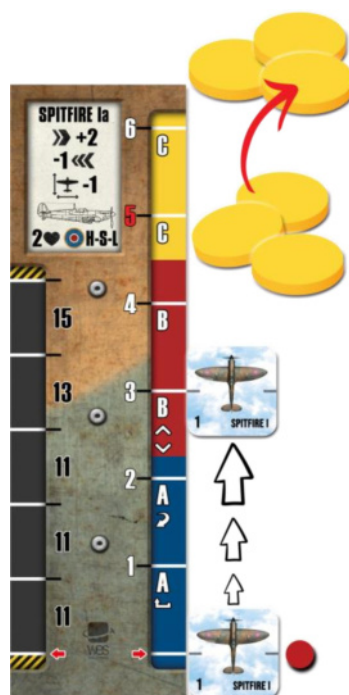
Un Side-slip consiste en deslizarse hacia la izquierda o hacia la derecha.

Mueve el avión en línea recta al menos hasta que alcances la marca señalada con **2**, y tras eso mueve el avión desde un paso en la regla de movimiento al paso más cercano por delante en la regla de combate.

El avión pierde tanta Energía como el valor al lado de la marca **2**.

MOVIMIENTO ENTRE NIVELES DE ALTITUD

Si juegas sin Altitud, sáltate esta sección: no puedes (ni necesitas) usar estas maniobras.



ASCENSO

Un Ascenso consiste en desplazar el avión al siguiente nivel de Altitud superior.

Mueve el avión en línea recta al menos hasta que llegues a la marca señalada con **2**, y entonces coloca o retira el disco de Altitud según corresponda. Puedes sustituir el **último** paso de la línea recta con un paso de cualquier Plantilla de Giro.

El avión pierde tanta Energía como el valor al lado de la marca **2**.

Ejemplo de Ascenso.

Un Spitfire comienza su fase de Movimiento en Altitud Baja con una capacidad de movimiento de 5. Para ascender a Altitud Estándar mueve 3 pasos en línea recta y pierde 3 de Energía. El jugador retira el disco de Altitud Baja. Todavía le quedan 2 puntos de Movimiento por gastar.

DESCENSO

Un Descenso consiste en mover el avión al siguiente nivel de Altitud por debajo.

Mueve el avión en línea recta al menos hasta que llegues a la marca señalada con **2**, y entonces coloca o retira el disco de Altitud según corresponda. Puedes sustituir el **último** paso de la línea recta con un paso de cualquier Plantilla de Giro.

El avión gana Energía hasta su máximo de Energía.

Ejemplo de Descenso.

Un Spitfire comienza su fase de Movimiento en Altitud Alta con una capacidad de movimiento de 5. Para descender a Altitud Estándar tiene que mover al menos 3 pasos (▼). Mueve 2 pasos en línea recta y 1 paso usando la Plantilla de Giro A.

El jugador retira el disco de Altitud Alta. La capacidad de movimiento para el próximo turno será 6.

ENTRAR EN PÉRDIDA

La entrada en pérdida ocurre si el avión tiene 0 Energía al comienzo de su ronda. No importa si la Energía se perdió intencionalmente o no.

Si juegas sin las reglas de Altitud, el avión es destruido y la tripulación muere al estrellarse.

Si juegas con las reglas de Altitud, el avión se mueve al siguiente nivel de Altitud inferior (ajusta el disco de Altitud en consecuencia), pero su ficha no se mueve. Si ya se encontraba en Altitud Baja, se estrella contra el suelo.

Si no se estrella, el avión gana la mitad de su Energía máxima (redondeada hacia abajo) y su ronda termina.

Un avión que haya entrado en pérdida durante su Fase de Movimiento no puede hacer nada durante la Fase de Combate (ver página 15).

La entrada en pérdida puede ser inducida voluntariamente siempre que estés jugando con la Altitud y no estés volando a Altitud Baja. Por ejemplo, para deshacerte de un adversario que esté en tu cola,

COMBATE

En cada ronda, los aviones tienen la oportunidad de atacar y ser atacados por otros aviones, objetivos terrestres, o barcos. Esta sección describe cómo funcionan estos ataques.

Hay 3 tipos de objetivos:

- **Aviones**, que pueden ser atacados con Cañones y Artilleros y Cohetes aire-aire.
- **Objetivos terrestres**, que abarcan desde un tanque hasta un puente. Pueden ser atacados con Cañones, Bombas y Cohetes aire-tierra.
- **Barcos**, que son similares a los objetivos terrestres, pero también pueden ser atacados con Torpedos.

Una herramienta fundamental para atacar es la Regla de Combate, que se encuentra en la parte izquierda del Panel del avión (ver página 3). Toda la información necesaria para atacar está ahí.

Regla de oro: cada arma que tenga el avión (cañones, artilleros, bombas, etc.) sólo puede atacar a un objetivo por ronda, incluso si hay varios objetivos dentro de rango.

Puedes elegir libremente a qué objetivo atacar con cada arma. No tienes por qué atacar al mismo objetivo con diferentes armas, pero puedes.

Ten en cuenta también que una tirada de 1 o 20 nunca se puede modificar.

CAÑONES

La mayoría de los aviones están equipados con una o varias ametralladoras y/o cañones (en adelante, "cañones"). Éstos están montados en el avión y no pueden pivotar. Por lo tanto, disparan en línea recta.

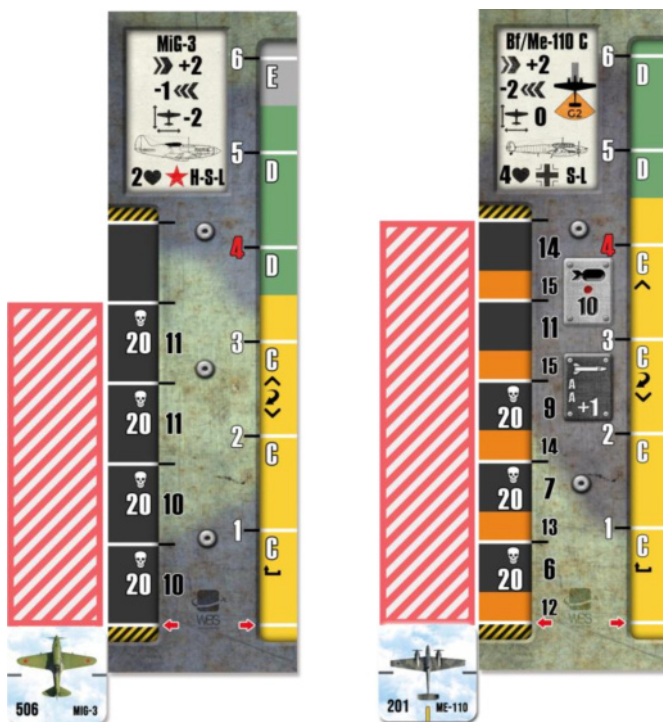
Un avión tiene cañones si su regla de Combate es gris (aunque sea parcialmente). Asegúrate de mirar sólo la regla de Combate, no la regla de Movimiento, o cualquier otra parte del Panel del avión.

Adquisición del objetivo

Puedes atacar aviones y objetivos terrestres con tus cañones. A atacar a un objetivo terrestre se le llama **Ametrallar** y difiere levemente de atacar a aviones. Aclaremos esas diferencias en cada sección.

Para disparar a un avión con los cañones, coloca la regla de combate junto al avión, alineando la flecha roja con la parte superior de la ficha del avión. El rectángulo definido por la parte superior de la ficha del avión y el límite superior de la Regla de Combate (ver el rectángulo rayado rojo en la siguiente imagen) es el área de tiro. Si el objetivo está a la misma Altitud que el avión que dispara y tiene **cualquier** parte de su ficha dentro del área de tiro, entonces puedes dispararle

Excepción de Ametrallamiento: Sólo puedes Ametrallar en Altitud Baja.



Disparar al objetivo

Si el avión tiene un objetivo dentro del alcance de sus cañones, mide la distancia entre ellos con la Regla de Combate. Es la distancia entre la ficha del avión y la proyección sobre la Regla de Combate de la parte más cercana de la ficha del objetivo (ver ejemplos más abajo).

El valor negro junto a la casilla **gris** de la Regla de Combate para esta distancia es el Umbral de Impacto.

Tira 1d20, y luego añade al resultado del dado el valor de Tamaño del objetivo (impreso en el Panel de avión del objetivo), así como cualquier otro modificador de combate opcional (ver más abajo). Si este resultado modificado es igual o superior al Umbral de Impacto, ¡impactas y dañas a tu objetivo! En caso contrario, fallas.

Excepción de Ametrallamiento: En lugar de aplicar el valor de Tamaño del objetivo, modifica el resultado del dado con su valor de Defensa de Ametrallamiento (ver más abajo).



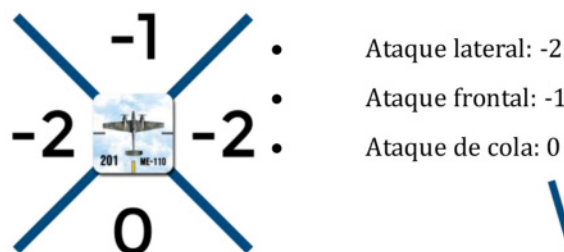
Nota: Los modificadores se aplican siempre al resultado del dado y no al Umbral de Impacto.

Los aviones equipados con cañones presentan un Umbral de Destrucción  junto al de Impacto en la Regla de Combate. Si el resultado es igual o superior al Umbral de Destrucción, el objetivo es destruido inmediatamente, sin importar el modelo de daño utilizado (ver más abajo) o su valor de Durabilidad (ver página 3).

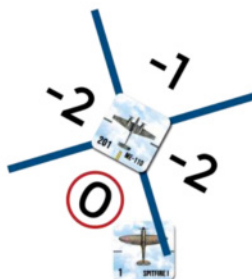
Modificadores de combate de cañones aire-aire (OPCIONAL)

Posición de ataque

Enfrentarse a objetivos desde los lados o de frente es mucho más difícil que dispararles desde atrás. Si quieres un juego más realista, pero más complejo y largo, añade el siguiente modificador al resultado del dado:



Para definir la posición de ataque, mira las esquinas de la ficha del objetivo. Si el atacante está entre dos posiciones, comprueba qué sector contiene la mayor parte de la ficha del atacante. Si sigue sin estar claro, utiliza el modificador de Ataque lateral.



Ataque en picado

Si el avión realizó un descenso durante la ronda actual, suma 2 al resultado del dado.

Habilidad de la tripulación

Aplica el modificador del punto de mira impreso en la ficha de Habilidad de Tripulación del avión atacante al Umbral de Impacto.

EVALUACIÓN DEL DAÑO

Reglas generales

Si el resultado es igual o superior al Umbral de Impacto, el objetivo sufre daño. Las consecuencias dependen del modelo de daño elegido y se explican a continuación.

Excepción de Ametrallamiento: siempre que impactes a un objetivo terrestre, este es destruido, sin importar el modelo de daño utilizado.

Modelo de daño básico

El modelo de daño básico es genial para mantener el juego simple y rápido destruyendo los aviones más rápido.

Cuando uses este modelo de daño, cuando un avión reciba daño, gíralo a su lado Dañado. Si el objetivo ya está en su lado Dañado, el objetivo es destruido y retirado del juego.

Un avión Dañado:

- Reduce a la mitad su valor de Aceleración (redondeado hacia arriba).
- No puede volar en Altitud Alta. Si estaba en Altitud Alta al ser dañado, deberá bajar de Alta en su siguiente turno o de lo contrario, perderá toda su Energía y entrará en pérdida (ver página 7).
- Su valor máximo de Energía es el de Dañado (rojo).

Ejemplo de combate usando el modelo de daño básico

Un Spitfire I ataca a un Me-110 alemán durante la Batalla de Inglaterra. Adquiere el objetivo, ya que está delante del Spitfire. A esta distancia, el Umbral de Impacto es 11. El británico tira 1D20 y obtiene un 11, lo que no es suficiente para impactar al alemán porque, aunque el Tamaño del 110 es 0, el modificador de la posición de ataque de -2 reduce el resultado a 9. ¡El Spitfire tenía que sacar al menos 13 para conseguir un impacto!



Si el británico hubiera sacado un 13, dañando al Me-110, el jugador alemán habría tenido que girar su avión a su lado dañado.

$$13 - 0 - 2 = 11 = \text{GOLPEADO!}$$



Si hubiese sido al revés (el alemán disparando al británico), con una tirada de 7+ el Me-110 habría dañado al Spitfire, y con una tirada de 20 el Spitfire habría sido derribado directamente, ya que una tirada de 20 no puede ser modificada.

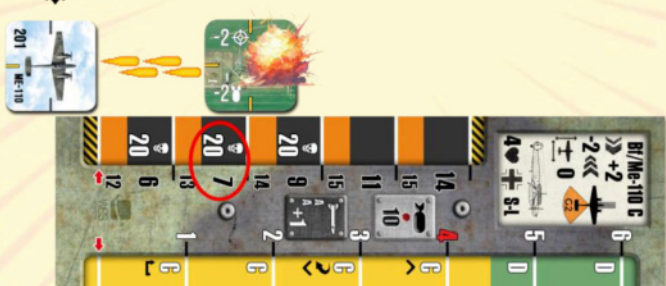
$$20 - 1 - 1 = 20 = \text{DERRIBADO!}$$



Ejemplo de Ametrallamiento.

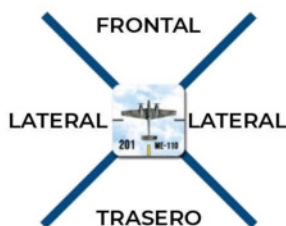
Un Me-110 ametralla la estación de radar de Foreness cerca de Dover. A esta distancia, el Umbral de Impacto es 7. El alemán tira 1D20 y obtiene un 15. Incluso aplicando el valor de Defensa de Ametrallamiento de la estación de radar de -2, la tirada es mayor que 7, destruyendo al objetivo terrestre. Cuando se Ametralla cualquier impacto cuenta como destruido.

$$15 - 2 = 13 > 7 = \text{DERRIBADO!}$$



Modelo de daño avanzado (OPCIONAL)

El modelo avanzado de daños es genial para conseguir combates más realistas: unas veces, el primer impacto puede ser crítico, y en otras, el avión puede recibir muchos impactos y seguir volando. Además, la localización del impacto causa diferentes tipos de fallos o limitaciones, simulados por este modelo.



Cuando un avión es dañado, gira su ficha a su lado Dañado (si no lo estaba) y comprueba «de

dónde vienen las balas».

Extrae al azar una ficha de daño de la categoría correspondiente: frontal (F), lateral (S) o trasero (B). Estas fichas tienen un anverso genérico, para la posición, y un reverso, donde se indica qué componente del avión ha sido dañado. Los efectos del daño se especifican mediante iconos que se explican a continuación.

Mantén las fichas de daño que saques cerca de la pila de fichas de Energía del avión, para recordar la penalización que está sufriendo el avión. Los daños no se pueden reparar durante la partida y son acumulativos. Cada ficha de daño tiene iconos de corazón: cuando la suma de estos iconos supera el valor de Durabilidad del avión (impreso en su Panel), el avión es destruido y las fichas se devuelven a sus respectivas bolsas/tazas/pilas.

Los efectos son acumulativos. Si el mismo componente es impactado varias veces, los efectos se combinan. Por ejemplo, si el alerón es impactado dos veces y el primer efecto es *No puede girar a la derecha*, y el segundo efecto es *No puede girar a la izquierda*, el avión ya no podrá realizar ningún giro a ningún lado.

A continuación, algunos ejemplos de iconos de efectos:

- No puede ejecutar un Ascenso.
- No puede ejecutar un Wingover.
- La Aceleración se reduce en este valor.
- No puede ejecutar un Side-Slip a la derecha.
- No puede girar a la izquierda.
- El Umbral de Impacto se modifica con este valor.
- Afecta a los Artilleros.
- No puede volar en Altitud Alta.
- El giro más cerrado disponible es D, sin importar la Energía actual.
- La Energía máxima se modifica por este valor.
- Tripulación o artilleros muertos.

ARTILLEROS

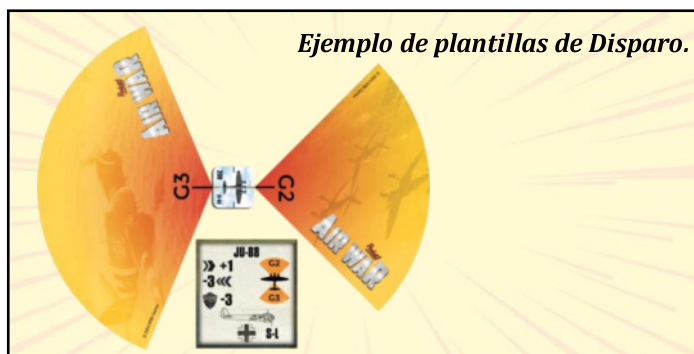
Algunos aviones tienen artilleros, miembros de la tripulación que manejan ametralladoras capaces de pivotar para atacar a los aviones enemigos en una gran superficie alrededor del avión.

Un avión tiene artilleros si su Regla de Combate es naranja (incluso parcialmente). Asegúrate de mirar sólo la Regla de Combate, no la de Movimiento u otra parte del Panel.

Adquisición del objetivo

Para disparar a un avión enemigo con los artilleros, comprueba el tipo y la posición de las plantillas de Disparo del avión. Puedes encontrarla en el Panel del avión. El tipo (G1, G2 o G3) está impreso en ella.

Coloca la plantilla de Disparo correspondiente en su posición: alinea la marca de la ficha del avión con la de la plantilla. Si el objetivo está a la misma Altitud que el avión que dispara y tiene cualquier parte de su ficha dentro de la plantilla de Disparo, entonces puede dispararle.



Disparar al objetivo

Si el avión tiene un objetivo para sus artilleros, mide la distancia entre ellos con la Regla de Combate. Es la distancia entre la marca de la ficha del avión desde la que el artillero puso su plantilla de Disparo y la parte más cercana de la ficha del objetivo.

El valor negro junto a la casilla **naranja** de la Regla de Combate para esta distancia es el Umbral de Impacto.

Tira 1d20, y añade al resultado el valor de Tamaño del objetivo (así como cualquier modificador opcional). Si este resultado modificado es igual o superior al Umbral de Impacto, ¡impactas a tu objetivo! En caso contrario, fallas.

Evaluación del daño

Mismas reglas que para Cañones. Ver página 8.

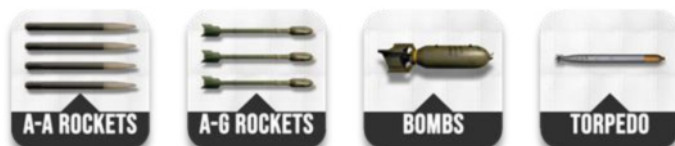
Ejemplo de Combate con Artilleros y daño avanzado

El Me-110 alemán tiene cañones disparando hacia delante (como indica la franja gris en la Regla de Combate) así como un artillero de cola (como indica la franja naranja), cubriendo el sector de cola con una plantilla de Disparo G2.

Un Spitfire británico intenta atacar al alemán desde la cola, y termina en la plantilla de Disparo del Artillero.



MUNICIÓN EXTRA



Los Paneles muestran la munición extra que lleva cada avión. Pueden ser cohetes (aire-aire o aire-tierra), bombas o torpedos. Los aviones sólo pueden llevar una munición a la vez, excepto el Heinkel 111 que puede llevar 2 torpedos.

Los aviones que llevan munición extra están «cargados» y su Energía máxima no puede exceder el valor rojo de su Regla de Movimiento, como si estuvieran Dañados, mientras no hayan soltado su munición.

Los jugadores cogen la ficha de munición correspondiente durante el despliegue, y la descartan cuando sueltan esa munición.

Cohetes



Los aviones que tienen en su Panel una placa oscura, marcada con «AA» y el icono del cohete pueden llevar cohetes aire-aire (o cohetes A-A), utilizados para atacar objetivos aéreos.



Los aviones con el icono  en una placa clara marcada con «AG» pueden llevar cohetes aire-tierra (o cohetes A-G), utilizados para atacar objetivos terrestres.

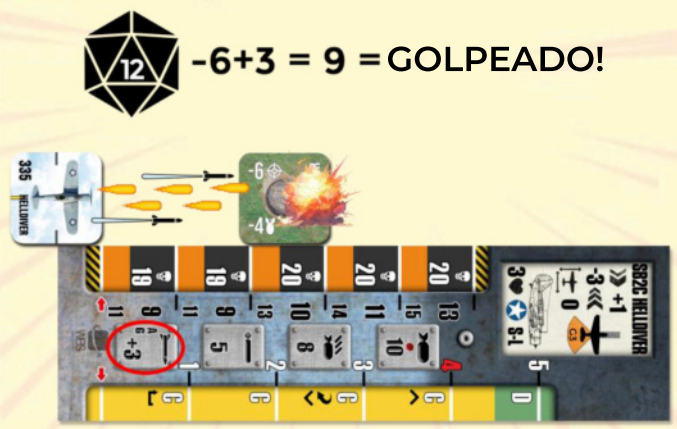
Un avión puede llevar cohetes A-A o A-G, pero no ambos: el jugador elige el tipo de munición antes de empezar la partida, cogiendo la ficha de Munición correspondiente. También puede elegir empezar sin cohetes.

Los jugadores pueden usar cohetes A-A cuando ataquen objetivos aéreos con cañones, y cohetes A-G cuando ataquen objetivos terrestres ametrallando. Si lo hacen, añaden a su tirada la bonificación impresa en la placa. Su uso se declara antes de resolver el ataque.

Un avión puede disparar sus cohetes sólo una vez por partida. Cuando lo haga, descarta su ficha de Cohetes.

Ejemplo de Ametrallamiento con Cohetes.

Un Helldiver de la USN cargado con cohetes A-G ametralla un búnker en las islas Ryukyu. A esta distancia, el Umbral de Impacto es 9. El Helldiver está decidido a destruir el búnker, por lo que utiliza sus cohetes para compensar la Defensa del objetivo. Tira 1d20 y obtiene un 12. El modificador de los cohetes es +3, y la Defensa del búnker -6. Un 9 es suficiente para impactar y destruir el búnker.



Bombas

Algunos aviones tienen bombas, utilizadas para atacar objetivos terrestres. Sólo los aviones con este icono  o este icono  en su Panel pueden cargar con bombas. Sin embargo, dependiendo del escenario, pueden empezar sin ellas.

El icono  representa un bombardero en picado. Funciona de forma similar a un bombardero a nivel (el normal), salvo una excepción que se detalla más abajo.

Soltar las bombas

Un bombardero debe estar a una Altitud específica para soltar sus bombas. Mira el icono de bomba:

- Si tiene un punto blanco, es a Altitud Alta
- Si no tiene punto, es a Altitud Estándar
- Si tiene un punto rojo, es a Altitud Baja

Para bombardear a un objetivo, el avión debe **cruzar** cualquier parte de la ficha del objetivo mientras está volando a nivel (línea recta) en la Altitud correcta.

Excepción para bombarderos en picado: El avión debe **cruzar** cualquier parte de la ficha del objetivo mientras realiza un Descenso a Altitud Baja (ver página 6).

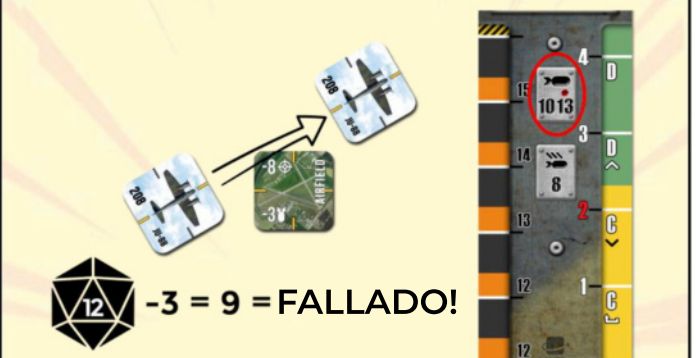
Los valores negros bajo el icono de la bomba son el Umbral de Impacto (sustituye al de la distancia).

Tira 1d20, y luego añade el valor de Defensa de Bombardeo del objetivo al resultado del dado. Si este resultado modificado es igual o superior al Umbral de Impacto, la bomba impacta en su objetivo y lo **destruye**.

Un avión puede soltar sus bombas sólo una vez por partida. Cuando lo haga, descarta su ficha de Bombas.

Ejemplo de bombardeo.

Un Ju-88 alemán bombardea a nivel un aeródromo de la RAF desde Altitud Estándar. Cruza la ficha del objetivo en vuelo nivelado, dejando caer sus bombas. Tira 1d20 para ver si impacta. El resultado del dado es un 12, al que añade el valor de Defensa de Bombardeo del objetivo, -3. El resultado final es 9, que es inferior al Umbral de Impacto de 10. Por lo tanto, ¡ha fallado!



Si ese mismo avión hubiera intentado un bombardeo en picado, las cosas se habrían desarrollado de manera muy diferente.

Realiza un Descenso a Altitud Baja y cruza la ficha de aeródromo. Al terminar el Descenso, el jugador pone un disco de Altitud Baja al lado del Ju-88 y resuelve el ataque. El mismo resultado que antes, 9, esta vez suficiente para destruir el aeródromo ya que el Umbral de Impacto es 8.



Torpedos

Puedes usar Torpedos para atacar barcos. Sólo los aviones con este icono  en su Panel pueden cargar torpedos. Sin embargo, dependiendo del escenario, pueden empezar sin ellos.

Soltar los torpedos

Para atacar a un barco con un torpedo, el avión tiene que soltar el torpedo, y luego el torpedo tiene que interceptar el objetivo, en línea recta. Por lo tanto, debes apuntar el torpedo teniendo en cuenta el rumbo del objetivo.

Para soltar un torpedo, el avión tiene que gastar toda su capacidad de movimiento en vuelo a nivel en Altitud Baja. Seguidamente, coloca una ficha de torpedo justo delante del avión. Si la ficha del torpedo se solapa con un barco en el momento de soltarla, retírala del juego sin efecto: no ha tenido tiempo suficiente para armarse.

A partir de ahí, el torpedo es independiente del avión.

Con la única excepción del He-111, un avión puede soltar sus torpedos sólo una vez por partida. Cuando lo haga, descarta su ficha de Torpedos.

Movimiento del torpedo

Cuando un torpedo se mueve (ver página 15), se mueve 1 paso en línea recta.

Si una ficha de torpedo se solapa con una ficha de barco mientras se mueve, resuelve el impacto (ver más abajo). En caso contrario, el torpedo permanece en el tablero y se moverá durante las siguientes rondas, hasta que impacte contra un barco o salga del área de juego.

El torpedo impacta contra un barco

El valor **negro** junto al icono del torpedo en el Panel es el Umbral de Impacto.

Cuando al moverse la ficha de torpedo ésta se solape con una ficha de barco, tira 1d20, y luego añade el valor de Defensa de Bombardeo del barco al resultado del dado. Si este resultado modificado es igual o superior al Umbral de Impacto, el torpedo impacta en el barco y lo **hunde**. Elimina la ficha de torpedo, sin importar el resultado.

Ejemplo de ataque con torpedos.

Un Helldiver de la USN intercepta un acorazado japonés durante la Batalla del Golfo de Leyte. El Helldiver ya está en Altitud Baja, por lo que puede volar toda su Capacidad de Movimiento en un vuelo a nivel para soltar el torpedo.

Durante la siguiente ronda, el barco intenta evadir el ataque entrante, girando a babor (izquierda), usando la plantilla de Giro E, como se indica en la ficha del acorazado. Sin embargo, el torpedo, al moverse se solapa con el barco: ¡impacto! Para hundir el acorazado, con su Valor de Defensa de - 5, el Helldiver debe sacar un 10+ para conseguir una tirada modificada de 5, el valor de Umbral de Impacto de su torpedo.



AAA

La Artillería Antiaérea, en adelante AAA, son armas diseñadas para atacar aviones desde tierra. Pueden ser cañones estacionarios, montados en vehículos, o vinculada a otra ficha terrestre o naval.

Cuando la AAA quiere atacar a un avión, se comporta exactamente igual que el Artillero de un avión (ver página 10). La única diferencia es que el objetivo debe estar volando en Altitud Baja.

Se proporciona un Panel de AAA con toda su información. A la izquierda tienes la Regla de Combate para las fichas de Tropa y a la derecha la de las demás fichas con armas.

FLAK (FUEGO ANTIAÉREO)

Flak representa a la artillería antiaérea pesada. Al contrario que la AAA, no se basa en impactar directamente a los aviones con balas, sino que dispara proyectiles que detonan a cierta altitud y llenan la zona de metralla y, con suerte, impactan en el avión.

Las siguientes reglas son innecesarias si el escenario no incluye Flak.

De las diferentes técnicas de fuego, el juego proporciona dos de ellas: Barrera y Fuego continuo apuntado. Sólo se puede usar una técnica a la vez, y la primera es más fácil de usar, por lo que se recomienda a los nuevos jugadores que ignoren la segunda.

Barrera

La idea de una Barrera es impedir a los aviones enemigos la entrada en una zona amplia, la mayoría de las veces para defender objetivos terrestres contra bombarderos. Esta técnica resulta menos mortífera al esparcir los proyectiles, pero puede cubrir grandes secciones del cielo,

lo que la hace especialmente útil contra grandes formaciones o bombarderos en picado.

La Barrera se prepara durante la **última** subfase de la fase de Combate de una ronda (ver página 16).

Para ello pon las 4 fichas BRG Flak (*Barrage*) como sigue:

- Asegúrate de que cada ficha está al menos a 5 pasos de cualquier ficha de avión enemigo (usando la distancia más corta entre ellos).
- Coloca las fichas BRG formando un cuadrado, en el que cada esquina es una ficha (nota: todos los lados del cuadrado **deben tener la misma longitud**).
- La distancia entre dos fichas debe corresponder a un número determinado de pasos del Panel Flak, medidos desde la flecha roja.
- Coloca un disco blanco junto a las fichas si quieres que la Barrera sea a Altitud Alta, o rojo si es a Baja, o ninguno si es a Estándar.

Todos los aviones (¡incluyendo los tuyos!) que comenzaron, volaron a través, o terminaron su ronda dentro del cuadrado definido por los bordes exteriores de las fichas BRG, y a la misma Altitud, son atacados una vez por la Flak durante la **primera** subfase del Combate como sigue:

- Tira 1d20 y comprueba el Panel Flak.
- El Umbral de Impacto viene dado por la distancia entre 2 fichas BRG.
- Si juegas con el modelo de daño avanzado, las fichas de daño serán las de ataque lateral (S). Pero no apliques el modificador de ataque lateral si juegas con las reglas opcionales de posición de ataque.

En cualquier ronda posterior, durante la **última** subfase, puedes:

- Dejar la Barrera como está, O
- Retirarla del tablero. Para colocar una nueva, debes esperar a la siguiente ronda.

Nota: sólo puedes poner una Barrera en el tablero en cualquier momento, independientemente del número de unidades equipadas con Flak.

Fuego continuo apuntado (CPF)

La idea del CPF (Fuego continuo apuntado) es crear un patrón de ráfagas a lo largo de la trayectoria de vuelo prevista de un avión. La precisión del CPF representa tanto su fuerza como su debilidad: debido a que las ráfagas están tan concentradas, el fuego por CPF es letal, pero también es más fácil para un avión esquivarlo completamente en comparación con la Barrera.

El CPF se prepara durante la **última** subfase de la fase de Combate de una ronda (ver página 16).

Para ello, pon tantas fichas CPF Flak como unidades equipadas con Flak (revisa el Panel Flak), como sigue:

- Asegúrate de que cada ficha está al menos a 5 pasos de cualquier ficha de avión enemigo (usando la distancia más corta entre ellos).
- Coloca un disco blanco junto a la ficha si quieres que el CPF sea a Altitud Alta, o rojo si es a Baja, o ninguno si es a Estándar. Cada ficha es independiente, por lo que pueden estar a cualquier distancia una de otra, y a cualquier Altitud.

Todos los aviones (¡incluyendo los tuyos!) que comenzaron, volaron a través, o terminaron su ronda dentro de 1 paso de una ficha CPF y a la misma Altitud son atacados por Flak una vez por ficha CPF cercana durante la **primera** subfase del Combate como sigue:

- Tira 1D20 y comprueba el panel Flak.
- El Umbral de Impacto viene dado en el Panel Flak, como CPF.
- Si juegas con el modelo de daño avanzado, las fichas de daño serán las de ataque lateral (S). Pero no apliques el modificador de ataque lateral si juegas con las reglas opcionales de posición de ataque.

En cualquier ronda posterior, durante la **última** subfase, puedes:

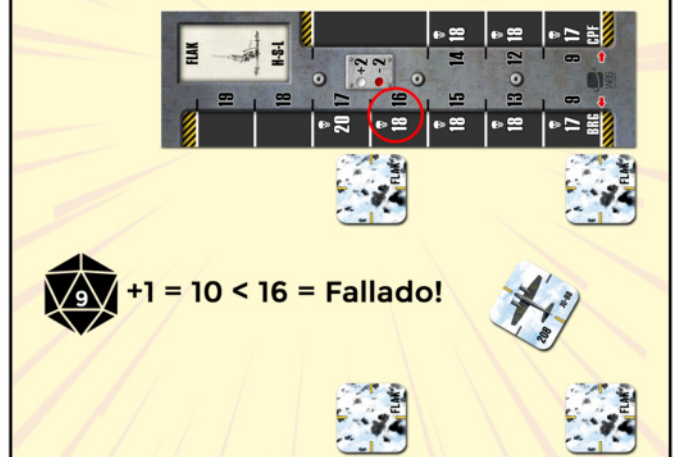
- Dejar la ficha CPF como está, O
- Retirarla del tablero. Para colocar una nueva, debes esperar a la siguiente ronda, O
- Cambiar su Altitud 1 nivel arriba o abajo, O
- Moverla hasta 2 pasos en cualquier dirección.

Cambiar entre Barrera y CPF

Para cambiar de una técnica de disparo a la otra, debes retirar todas las fichas de la técnica actual cuando se te permita, y después poner las nuevas fichas en su lugar (o dejar el tablero vacío y elegir en otra ronda posterior).

Ejemplo de ataque Flak - Barrera.

Un Ju-88 alemán participa en un gran ataque sobre Londres. Termina su movimiento dentro de un área de Barrera designada por fichas BRG Flak. Al comienzo de la fase de Combate, el propietario del Flak resolverá un ataque contra el Ju-88. Mide la distancia entre las fichas Flak (de borde a borde) y comprueba el Umbral de Impacto: 15. El jugador británico tira 1d20 y saca 9. Incluso con el modificador de tamaño del Ju-88 (+1) la Flak no puede alcanzar al bombardero alemán.



Ejemplo de ataque Flak - CPF.

Una batería británica de flak costero está apuntando su CPF contra un Ju-88 solitario. Al comienzo de la fase de Combate el ataque antiaéreo se resuelve midiendo la distancia entre la ficha CPF Flak y cualquier avión dentro de su radio de explosión. Sin embargo, el bombardero alemán está fuera del alcance de ataque de la ficha CPF Flak. Desafortunadamente, un imprudente Spitfire acaba en el radio de explosión del fuego antiaéreo: con una tirada de 19, no sólo el Spitfire es alcanzado, ¡sino que incluso es destruido por fuego antiaéreo amigo!



EL JUEGO

DESPLIEGUE

Una partida de Pocket Air War tiene lugar en un área de juego, ¡que es cualquier superficie plana que elijas! Para tu comodidad, tienes en www.gameshop.wbsgames.com a tu disposición 4 tapetes de juego diferentes diseñados específicamente para Pocket Air War.

A pesar de que un área de juego muy pequeña puede no ser adecuada para todo tipo de misiones (un bombardeo de largo alcance en el que el objetivo terrestre está a una ronda de distancia de la posición inicial del bombardero, por ejemplo), siempre puedes divertirte con Pocket Air War, ¡incluso en la esquina de una mesa!

Cada jugador elige uno o varios aviones, según el tipo de misión que quiera planificar, y toma:

- Las fichas de los aviones elegidos
- Los Paneles de los aviones elegidos
- Suficientes fichas de Energía para los aviones, es decir, tantas fichas como el total de Energía Máxima de todos los aviones
- 1 disco rojo y 1 disco blanco por avión (si juegas con las reglas de Altitud).

Si juegas con el modelo de daño Avanzado, ordena las fichas de Daño por localización (frontal, lateral, trasera) y ponlos en pilas o tazas separadas. Mantenlos a mano para acceder a ellos fácilmente durante la partida.

ESTRUCTURA DE UNA PARTIDA

Una partida de Pocket Air War se divide en **rondas**. Cada ronda consta de dos fases: la fase de Movimiento y la fase de Combate.

INICIATIVA

El orden de Iniciativa determina quién mueve primero durante la fase de Movimiento (ver abajo).

Para determinar el avión que tiene la Iniciativa más alta (y por lo tanto mueve primero), comprueba las siguientes condiciones de arriba a abajo. Cuando dos aviones están empatados en una condición, comprueba la siguiente:

1. El que tenga menor Energía.
2. El que esté en Altitud más baja.
3. El que esté en el bando que tenga más aviones.
4. El resultado más bajo en una tirada de 1d20.

Excepción: Si un avión comienza la ronda con un avión enemigo en su sector frontal, a distancia de disparo, a la misma Altitud y en la cola del enemigo, entonces le está persiguiendo. El avión que persigue se mueve directamente tras el avión perseguido, ignorando su orden de Iniciativa normal

FASE DE MOVIMIENTO

La primera fase de una ronda es la fase de Movimiento. Uno a uno, cada avión se mueve en orden de Iniciativa. El propietario de los objetivos terrestres, puede mover sus objetivos móviles al final de la fase de Movimiento, una vez por ronda (ver página 15).

Cuando le toca mover a un avión, antes de moverse (después de haber elegido las maniobras para los aviones IA, ver página 32), **puede** ganar o perder Energía, hasta su valor de Aceleración/Desaceleración.

Después de hacerlo, comprueba si el avión entra en pérdida (ver página 7). Si no, determina su capacidad de movimiento para esta ronda (ver página 4).

A continuación, el avión tiene que usar todos sus puntos de Movimiento, combinando maniobras libremente (ver página 4).

Si el avión suelta bombas (ver página 11), resuelve el ataque al final de la maniobra actual.

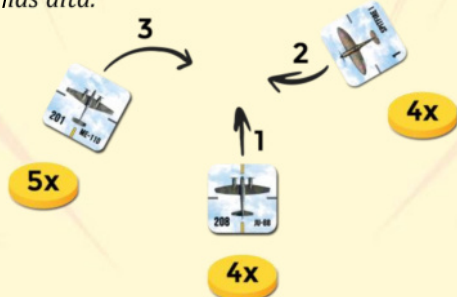
Cuando haya gastado todos sus puntos de Movimiento y resuelto el bombardeo, de haberlo, su ronda termina, y el siguiente avión en orden de Iniciativa comienza su ronda.

Cuando todos los aviones han realizado su ronda, termina la Fase de Movimiento y comienza la Fase de Combate.

Si dos o más aviones se solapan estando en la misma Altitud al final de la Fase de Movimiento, se produce una colisión y todos ellos son destruidos.

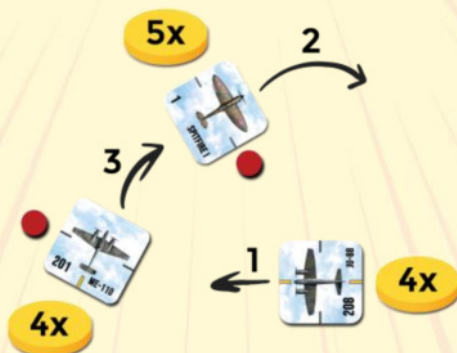
Ejemplo de Iniciativa.

Durante la Batalla de Inglaterra, un Me-110 alemán, un Ju-88 y un Spitfire británico están enzarzados en un combate aéreo. Tienen respectivamente 5, 4, y 4 Energías, y están todos a Altitud Estándar. Por lo tanto o el Spitfire o el Ju-88 debe mover primero. Teniendo los alemanes más aviones en vuelo que los británicos, el Ju-88 moverá primero, seguido del Spitfire. El Me-110 se moverá el último, teniendo la Energía más alta.



Sin embargo, si el Spitfire estuviera volando a Altitud Baja, habría movido primero, ya que la altitud tiene mayor prioridad que el número de aviones de los bandos.

En un escenario alternativo, el Spitfire está volando más rápido a Altitud Baja seguido por un Me-110 más lento. Tanto el Ju-88 como el Me-110 deberían moverse primero, al tener menos energía, pero el Me-110 va antes al estar a menor Altitud. Sin embargo, está persiguiendo al Spitfire que, sin importar su Energía debe ir antes que el Me-110. Comprueba aquí el orden correcto:



FASE DE COMBATE

Durante la fase de Combate, todos los *aviones* pueden usar sus armas para atacarse entre sí.

Hay 3 subfases de Combate, que ocurren en un orden definido. Resuelve todos los ataques de una subfase antes de resolver la siguiente. Esto significa que un *avión* destruido durante una subfase no puede atacar en una subfase posterior.

No obstante, dentro cada subfase, todos los ataques son simultáneos.

Las subfases son:

1. Ataques de AAA y Flak (ver página 12).
2. Ataques aire-aire y aire-tierra (ver página 77).
3. Movimiento de Torpedos y movimiento/colocación de Flak (ver páginas 12 y 13).

Cuando se realizan todos los movimientos de torpedos y se resuelve el impacto, termina la ronda y comienza otra.

MOVIMIENTO DE OBJETIVOS TERRESTRES

Algunos objetivos terrestres son fijos (como un puente) y no pueden moverse. Los que sí pueden son los objetivos con una letra asociada a una Plantilla de giro en su ficha.

El propietario de los objetivos terrestres **puede** mover en el orden que elija cada objetivo terrestre no fijo. Los barcos **deben** moverse.

Cuando un objetivo terrestre se mueve, el propietario del mismo puede moverlo 1 paso, ya sea en línea recta o girando. Para saber qué Plantilla de giro usar, sigue la misma regla que para los aviones (ver página 4), basándote en la letra impresa en la ficha.

RALENTIZAR EL TIEMPO (OPCIONAL)

Ralentizar el tiempo es un conjunto de reglas avanzadas opcionales que permite el fuego de oportunidad durante la fase de Movimiento.

La idea es dividir todo el movimiento en fracciones más pequeñas, durante las cuales los aviones pueden escoger la mejor oportunidad para disparar.

Cualquier jugador puede iniciar una Ralentización del tiempo para uno de sus aviones, siempre que el avión no se haya movido todavía (ni parcialmente).

Cualquier avión que se encuentre a una distancia igual o menor a un Panel del avión original y que aún no se haya movido **debe** participar en la Ralentización del Tiempo.

Cualquier jugador puede designar otros aviones para unirse a la Ralentización del Tiempo, siempre y cuando estén dentro de la distancia de un Panel de cualquier avión involucrado y no se hayan movido todavía.

Consulta la tabla de Ralentización del Tiempo (página 38): hay 10 filas, etiquetadas del 1 al 10, que se refieren a la Energía que tiene un avión al comienzo de la Ralentización del Tiempo. También hay 10 columnas, etiquetadas de la «a» a la «j», que corresponden a cada intervalo de Movimiento, o impulso.

Comprueba cada columna una a una, empezando por la «a» y avanzando a la «j», cada impulso. Para cada celda coloreada de la columna, comprueba si uno o más aviones

participantes tienen la Energía inicial correspondiente. Si es así, estos aviones se mueven. Si mueve más de un avión, utiliza el orden de iniciativa habitual para deshacer los empates. Por ejemplo, en el impulso «a» moverá cualquier avión con una Energía inicial de 7 o más. En el impulso «e», sólo moverán los aviones con una Energía inicial de 2, 4, 6, 8 y 10.

Cuando un avión tiene que moverse, se mueve exactamente un paso. Como siempre, puede realizar giros o maniobras especiales, pero sólo un paso cada vez.

Otra forma de explicarlo es desde la perspectiva de un avión concreto. Siguiendo la fila correspondiente a su Energía inicial, se mueve un paso cada vez que hay una celda coloreada, y no lo hace cuando la celda está en blanco. Puede disparar en cada celda, después de que todos los aviones se hayan movido

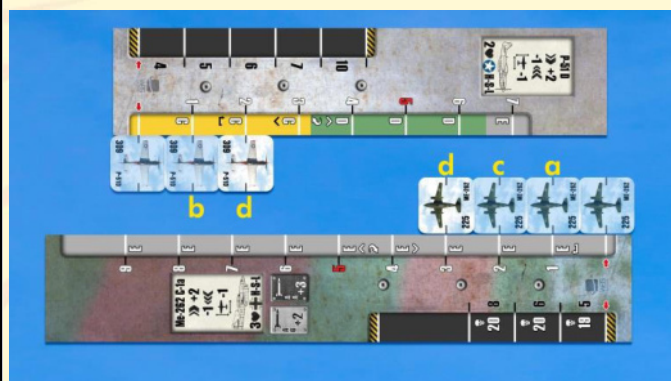
Cuando todos los aviones de una columna determinada se han movido, todos los aviones participantes pueden disparar si lo desean. Como de costumbre, cada arma sólo puede dispararse **una** vez por ronda

Ejemplo de Ralentizar el Tiempo.

Un Me-262 y un P-51D vuelan frontalmente. El piloto americano quiere disparar al alemán antes de terminar su movimiento dentro del mortal alcance de fuego del Me-262. El P-51 tiene una Energía inicial de 5, mientras que el Me-110 tiene 8. El piloto americano pide Ralentizar el Tiempo.

Siguiendo la iniciativa estándar, durante el impulso «a» (columna «a») sólo el Me-262 mueve un paso. En el impulso «b», el P-51 mueve su primer paso y el alemán se queda quieto, para mover su segundo paso en el impulso «c». En el impulso «d», ambos aviones se mueven, siguiendo la iniciativa: el P-51 da su segundo paso y el Me-262 el tercero.

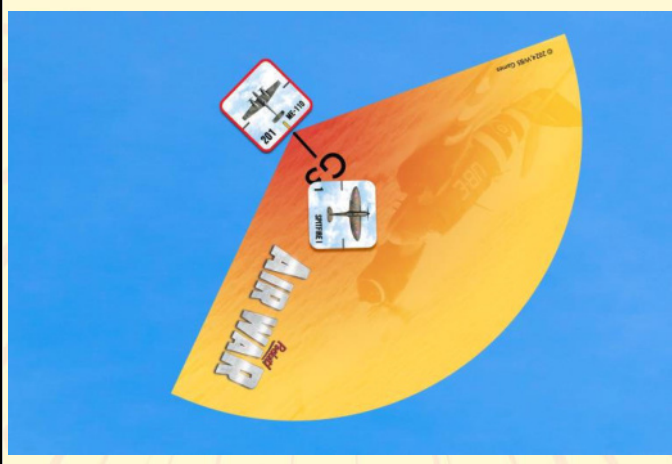
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
STARTING ENERGY	1				1					1	1
2										2	2
3							2			3	3
4			1		2			3		4	4
5		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11



A esta distancia, el Me-262 está al alcance de tiro del P-51, pero no viceversa: el piloto americano resuelve el ataque contra el alemán, pero falla.

Ahora, los dos aviones completan sus movimientos: el P-51 tiene que salir lo antes posible del alcance de los cañones del Me-262. Lástima que en el impulso «e» sólo se mueve el alemán, acercándose lo suficiente para abrir fuego contra el P-51, incapaz de devolver el fuego, habiendo disparado ya en el impulso anterior. El resultado es un daño de 3 impactos (corazones) para el P-51, que resulta derribado. Al no haber contrincantes para el Me-262, la Ralentización del Tiempo termina y el avión alemán puede completar su movimiento gastando los puntos de movimiento restantes como de costumbre

Durante la siguiente fase de Combate, el Me-262 no podrá abrir fuego. Sin embargo, si llevase un Artillero que no disparó durante la Ralentización del Tiempo, podría disparar durante la fase de Combate.



GENERADOR DE MISIONES

INTRODUCCIÓN

El generador de misiones te ayuda a crear escenarios aleatorios para añadir emoción y longevidad al juego. Puede utilizarse para una única misión o para generar misiones aleatorias a lo largo de una Campaña (ver página 19).

Para crear un escenario, tienes que seguir estos pasos en orden:

1. Determina el tipo de Misión
2. Selecciona los aviones
3. Despliega el juego