



Introducción

La incursión sobre Schweinfurt es un juego de nivel estratégico, en solitario simulando las incursiones de bombardeos masivos a plena luz del día efectuadas por la Octava Fuerza Aérea de los EU en Agosto/Octubre de 1943 contra la principal fábrica de rodamientos a bolas situada en Schweinfurt en Alemania central. El jugador juega del lado de la Fuerza Aérea del Ejército de los EU, en el papel del mando de la 8ª Fuerza Aérea, mientras que el sistema de juego controla y maneja el lado alemán. El sistema de juego utiliza la tirada de dados en varias Tablas de Juego para generar resultados. El papel del jugador es el de hacer los mejores planes que pueda, y luego observar como se desarrolla el drama del bombardeo. Además, "una versión de representación" se incluye entre las reglas opcionales encontradas en la sección XIX.

I. COMPONENTES

La incursión sobre Schweinfurt incluye un mapa que contiene Tablas de Juego, un juego de 60 fichas troqueladas, y estas reglas. También necesitarás uno (o más) dados de diez caras, y papel y lápiz.

RAID ON SCHWEINFURT		Fichas	
B-17 Número Blanco	Anverso 50 	Reverso 20 	Flak
B-24 Número Naranja	50 	20 	Nº de Bombar- deros
Marcadores Informativos (varios)	-1 to 1 Diversion	+1 to 1 Diversion	Agresividad de la Luftwaffe
	2 FE. Factors	1 FE. Factors	
Marcador de Blanco dañado	Target DAMAGE 1,5 		Marcador de Modo de Cazas

Los bombarderos representan a los B-17 *Flying Fortresses* (sobre fondo azul), y los B-24 *Liberators* (con números de color naranja), como se indica en el dibujo. Las fichas y marcadores son de doble cara; coloca el lado en juego boca arriba.

II. CONDICIONES DE VICTORIA

Los EU ganan el juego si, al final del juego, ha causado el 40 % o más de daño al objetivo, y el 10 % o menos de sus bombarderos fueron derribados.

El juego es un empate si se consigue el 40 % o más de daño al objetivo *PERO* los EU tuvieron más del 10 % y menos del 20 % de sus bombarderos derribados, *O*, si el 35 % o más de daño al objetivo fuera causado y el 15 % o menos de los bombarderos fueron derribados.

El alemán gana con cualquier otro resultado.

III. NORMAS DEL JUEGO

En estas reglas se siguen ciertas normas en cuanto a la terminología y conceptos del juego. Estas normas deben observarse en todos los casos salvo que se indique lo contrario.

Tirada de Dados: Todas las tiradas de Dados se hacen con un dado de 10 caras. Un resultado de "0" siempre es leído como "10". Los resultados modificados (a más o a menos) que el mínimo/máximo, se tratan como aquel mínimo/máximo. En las Tablas de juego, "DR" y "dr" se refieren ambas a la tirada de un solo dado, "NE" significa "ningún efecto", y "RA" " tira otra vez".

Modificadores del Dado (drm): Todos los drm son acumulativos. Hay posibles drm para la mayor parte de las Tablas, por lo tanto, asegúrate de que todo drm apropiado es tenido en cuenta al tirar el dado. Nota que el drm se aplica solamente a la tirada en la Tabla; pero no afecta a las nuevas tiradas (por ejemplo, el resultado "RA").

Fichas de Bombarderos: Usa las fichas para llevar la cuenta de los bombarderos en juego. Las fichas pueden ser cambiadas como las monedas. *Ejemplo: La 1ª oleada tiene 202 bombarderos en juego en el despegue, entonces podrías poner tres fichas de "50" bombarderos, dos fichas de "20" bombarderos, una ficha de "10" bombarderos, y dos fichas de "un" bombardero en el mapa en la caja de la Base (pudiera usarse cualquier otra combinación de fichas que sumen 202). Si se determinara que 15 bombarderos abortan, podrías retirar, por ejemplo, una ficha de "20" del mapa y poner una de "5" en su lugar.*

Bombarderos Abortados y Derribados: Guarda la cuenta de los bombarderos que abortan (que vuelven a la base) y los bombarderos que son derribados (derribados y/o estrellados), en una hoja de papel.

Parte de la caja para la 1ª y la 2ª Oleada: Para aclararse mejor, considera la parte izquierda de una caja para ser reservada para los bombarderos de la 1ª oleada, y la parte derecha de una caja para los bombarderos de la 2ª oleada.

Tiempo meteorológico: "El tiempo" se refiere al "Tiempo en Casa" sobre Inglaterra y el Mar del Norte, a no ser que sea mencionado expresamente el "Tiempo en el Objetivo", y el blanco secundario (si es aplicable).

Orden de Resolución: Cuando están en juego dos oleadas, siempre se resuelven primero los resultados del dado para la primera oleada antes de realizar los de la segunda oleada.

Bombarderos en Juego: Cuando calcules los porcentajes de bombarderos derribados, calcula siempre un porcentaje de los "bombarderos en juego" después de que los resultados de los dados hayan sido puestos en práctica, es decir, los bombarderos que no abortaron, y los bombarderos que no participaron en una diversión. Todos los demás bombarderos están "en juego". *Ejemplo: Un total de 380 bombarderos B-17 salen de Inglaterra: 50 B-24 adicionales son enviados a una misión de diversión, que para los "bombarderos en el juego" no aplican, así que se ignoran. De los 380 que salieron digamos que 40 abortaron, dejando a 340 en juego. Si 34 bombarderos fueran derribados durante el juego, la tarifa de pérdida sería el 10 % (34 dividido por 340 igual a 0,10).*

Objetivo: Este término se refiere a un objetivo solo, o a ambos objetivos (si ha sido seleccionado un objetivo secundario). El daño al objetivo para ambos objetivos se refleja en el *Casillero de Daño al Objetivo*. *Ejemplos: Ambas oleadas atacan Schweinfurt, la 1ª oleada causa el daño del 14 %, y la 2ª oleada causa el 18 %, por lo tanto, el daño causado al objetivo es del 32 %. O, la 1ª oleada ataca Regensburg y causa un daño del 13 %, y la*

2ª oleada ataca Schweinfurt y causa un daño del 28 %, entonces el daño causado al objetivo ha sido del 41 %.

Oleada: Los bombarderos pueden ser divididos en un máximo de dos grupos, u "oleadas". Todas las reglas del juego se aplican igualmente a ambas oleadas. Puedes decidir emplear una sola oleada en el juego.

Tipos de Bombardero: En términos del juego y para simplificar, los bombarderos B-17 y B-24 son considerados equivalentes en todos los aspectos del juego. *Ejemplo: La 2ª oleada tiene 84 B-17 y 53 B-24 en juego, entonces la 2ª oleada consiste en 137 bombarderos, y debe tomar 7 dados de despegue (84 más 53, dividido por 20, igual a 6.85, que redondea a 7).*

Cajas Marcadoras: Los números en las cajas Marcadoras indican el momento en el que ese dato entra en juego. *Ejemplo: El tiempo tendrá un efecto En la Tabla 1 y la Tabla 2, la Flak en la Tabla 5 etcétera.*

IV. PROPORCIÓN DE DADOS POR BOMBARDEROS

Durante los pasos del juego, tendrás que tirar una serie de números de dados para cada oleada. Para determinar cuántos dados deben lanzarse para una oleada en particular, divide el número de bombarderos en juego en ese punto entre veinte (*excepciones: ver debajo*), y redondea cualquier fracción hacia arriba. Este es el número de tiradas de dados que la oleada debe tirar para ese paso. *Ejemplo: La 1ª oleada tiene 205 bombarderos que despegan, y la 2ª oleada tiene 157 bombarderos que despegan, la 1ª oleada lanzará 11 dados en la Tabla 1 (205 dividido por 20 = 10.25, que redondea a 11), y la 2ª oleada hará 8 tiradas (157 dividido por 20 = 7.85, que redondea a 8). Digamos que la 1ª oleada tuviera 23 abortos, dejando 182 bombarderos en juego cuando llega el momento de lanzar dados en la Tabla 4; 182 dividido por 20 = 9.1, que redondea hasta 10, por lo tanto, la 1ª oleada debe hacer 10 tiradas.*

Excepciones: (1) Para la Tabla 6: *Bombardeo*, divide el número de bombarderos por diez (en vez de por veinte). (2) Para la Tabla 2: *Ensamblaje*, tira el dado dos veces por cada oleada en juego (no importa el tamaño de la oleada, dejando al jugador que elija qué resultado del dado aplicará a la oleada que lanzó el dado). (3) Para la Tabla 3: *Diversión*, lanzarás un dado, y aplicarás el resultado, no importa si hay una diversión en juego, y no importa cuántas oleadas están en juego.

Y aquí debe notarse, que las tiradas siempre deben hacerse sobre el total de todos los bombarderos que atacan, y no necesariamente sobre una parte específica. Por ejemplo, digamos que tienes 121 bombarderos, y debes tirar el dado 7 veces en la Tabla 4, y con este 7º resultado 3 bombarderos resultan derribados. Esto significa que, tomado este resultado junto con todos los otros resultados, un cierto número de bombarderos fue derribado, del cual tres fueron aportados por el resultado "3 derribados" generado por el 7º resultado, aún cuando este resultado fuera hecho necesario por un solo bombardero (por ejemplo si el total hubiera sido de 120, solo se hubieran requerido 6 tiradas). Considera todas las tiradas como que contribuyen al efecto total, no necesariamente como un efecto secuencial.

V. DISPONIBILIDAD DE BOMBARDEROS

Los bombarderos estaban en constante reparación y los niveles de disponibilidad varían, por eso, primero debes tirar para ver cuantos bombarderos están disponibles para tu ataque.

Tira una vez para cada tipo de bombardero en la columna apropiada en la Tabla de abajo. Si no estás satisfecho con tu primera tirada, puedes tirar otra vez si lo deseas, añadiendo los dos resultados juntos y dividiendo por dos (redondeando hacia arriba si hay una fracción) para determinar el número de bombarderos que está disponible. Puedes tirar de nuevo una vez (si lo deseas) para los B-17 y/o los B-24. Tira primero para los B-17, luego tira para los B-24. *Ejemplo: Sacas un "2" para la Disponibilidad de los B-17, y deseas tirar otra vez, sacando un "8". Por lo tanto, 358 B-17 están disponibles (335 más 380, dividido por 2, igual a 357,5, que redondea a 358). Entonces tiras y sacas un "7" para los B-24 (60), que aceptas.*

B-17 Disponibilidad		B-24 Disponibilidad	
DADO	Bombarderos	DADO	Bombarderos
1	325	1	45
2	335	2	47
3	345	3	50
4	355	4	52
5	365	5	55
6	370	6	57
7	375	7	57
8	380	8	62
9	385	9	65
10	390	10	67

VI. PREPARACIÓN Y COLOCACIÓN

Una planificación detallada forma la preparación de la incursión. Debes determinar todos los detalles de tus proyectos de bombardeo en este momento.

Ahora debes "planear" la incursión de bombardeo decidiendo ciertas cosas, como la composición de las oleadas (tomando como base el número de bombarderos que están disponibles), seleccionar los objetivos, que tipo de protección de cazas tienes, etcétera. Una vez que has determinado estos asuntos, son los que aplicarán en el juego entero, y no pueden ser cambiados.

- 1) Composición de las oleadas.** Debes decidir si tendrás una o dos oleadas y el número de bombarderos (y tipos) que formará cada oleada.
- 2) Diversión.** Debes decidir cuántos bombarderos estarán en la incursión de diversión. Cualquier número (desde cero para arriba) puede ser seleccionado. La incursión de diversión debe consistir en B-24, siempre que sea posible; usa B-17 solo si no hay bastantes B-24 disponibles. *Ejemplos: Digamos que quieres una diversión de 65 bombarderos, y tiene 52 B-24 disponibles; 13 B-17 pueden unirse al grupo de diversión. O, digamos que quieres una diversión de 30 bombarderos, y tienes 57 B-24 disponibles; entonces coloca a 30 de ellos en el grupo de diversión, y podrías colocar los otros 27 en una de las oleadas, con cualquier número de B-17 allí.*
- 3) Colocación de los Bombarderos.** Coloca el número apropiado de fichas de bombarderos en la caja de la Base (la 1ª oleada a la izquierda, la 2ª oleada a la derecha), y el número apropiado de fichas de bombarderos en la caja de Diversión.
- 4) Modo de Cazas Aliado.** Determina el Modo de Cazas que usarás para el juego, 0, -1, o -2. Básicamente, cuantos más cazas acompañen a la incursión principal (por ejemplo drn negativo), menos cazas estarán disponibles para la incursión de diversión. Coloca el marcador apropiado en la caja de Modo de Cazas. Una vez colocado, este marcador no se cambia durante el juego.
- 5) Determina el Objetivo:** Al menos una de las oleadas debe tener como objetivo Schweinfurt. Si hay dos oleadas, o ambas pueden atacar el

objetivo Schweinfurt, o una (la 1ª o la 2ª oleada) puede atacar el objetivo Schweinfurt y la otra atacará Regensburg, como el objetivo secundario. El número de bombarderos asignados a un objetivo secundario no puede exceder el número asignado al objetivo principal.

6) Determina la Ruta de Vuelta a Casa: Ambas oleadas, salvo que se indique lo contrario, volverán a Inglaterra después de la incursión de bombardeo. Si lo deseas, una (o ambas) oleadas pueden hacer el viaje de regreso al Norte de África en lugar de a Inglaterra. Haz una anotación si cualquier grupo de bombarderos va a volver al Norte de África. El volver al Norte de África evitará la necesidad de luchar con los aviones de la Luftwaffe después de lanzar tus bombas, pero ten cuidado con esta táctica, considerando la larga distancia implicada en el vuelo hasta el Norte de África.

VII. TIEMPO METEOROLÓGICO

Ahora debes tirar para el clima en Casa, y el clima en el Objetivo. Tira primero para el Tiempo en Casa, luego para el Tiempo en el Objetivo. Nota que el Tiempo en el Objetivo se aplica al Objetivo Principal y al Objetivo Secundario (si aplica). *Ejemplo: Has tenido unos resultados de 4, y 7; el tiempo en casa es tiempo Nublado, y en el Objetivo es Intermedio.* Coloca los marcadores apropiados en el tablero para indicar el tiempo.

TABLA DE CLIMA	
DADO	CLIMA
1	Pobre
2 - 4	Nublado
5 - 8	Intermedio
9 - 10	Excelente

Hay alguna flexibilidad en tus planes, en la medida en que si no estás satisfecho con tu primera serie de tiradas de dados meteorológicos, puedes ignorarlos y tirar otra vez. Esto significa una nueva planificación de la incursión para un par de días más tarde. Sin embargo, debes aceptar tus nuevas tiradas meteorológicas.

VIII. SECUENCIA DE JUEGO

El juego está listo para comenzar. Se juega en una serie de pasos. Los pasos deben completarse uno a

uno, en el orden indicado. Pon en práctica todos los resultados de un paso antes de seguir adelante al siguiente paso.

Los pasos en el juego son: (1) *Despegue* (2) *Ensamblaje*, (3) *Diversión*, (4) *Daño de Ida*, (5) *Objetivo*, (6) *Bombardeo*, (7) *Daño de Vuelta*.

Después del completar todos los pasos, se determina la victoria.

IX. DESPEGUE

Este paso determinará cuántos de tus bombarderos (en cada oleada y en la diversión) despegan satisfactoriamente, y cuántos abortan y regresan a Inglaterra.

Determina cuantas tiradas para cada oleada y para la diversión deben hacerse, dividiendo el número de bombarderos en juego entre veinte, redondeando cualquier fracción hacia arriba. Tira el dado el número apropiado de veces en la **Tabla 1: Despegue** para cada oleada y la diversión. Quita todos los abortados del juego, y coloca los bombarderos que queden de una oleada en el lado apropiado de la caja de Ensamblaje, y los bombarderos que queden de la diversión en la caja de diversión. Cuando todos los resultados de las oleadas y la diversión han sido puestos en práctica, procede al paso de Ensamblaje. *Ejemplo: La oleada 2 tiene que hacer 8 tiradas, y el Tiempo de Casa es Intermedio. Los resultados del dado son 2, 4, 4, 5, 7, 7, 8, y 10 (el significado de abortos es 0, 1, 1, 2, 3, 3, 3, y el resultado 10 hace necesaria una tirada del dado para conocer el número de abortos; sale un 9, por lo tanto, hay otros 9 abortos más). Por lo tanto, quita 22 bombarderos que han abortado de la segunda oleada, y coloca los bombarderos restantes en el lado derecho de la caja de Ensamblaje.*

Oleada Abortada: Una oleada (no la diversión) con menos de 30 bombarderos en juego después del resultado de los dados, aborta automáticamente, y todos sus bombarderos regresan a Inglaterra y no juegan ningún otro papel en el juego.

X. ENSAMBLAJE

Aquí los bombarderos se reúnen sobre el Mar del Norte y entran en formación para el viaje sobre Europa, reuniéndose con los cazas de escolta que les acompañarán en el vuelo de ida.

En este momento, el número y eficacia de los cazas aliados que acompañan a los bombarderos en la

parte inicial de la incursión, simulada por el *Factor de la Eficacia de los Cazas* (F.E), es determinado.

La eficacia general de cobertura de los Cazas Aliados para los bombarderos en su viaje de ida es determinada tirando un dado en la **Tabla 2: Ensamblaje**. Esta tirada tiene en cuenta retraso en los planes, dificultad en ensamblar la formación debido al tiempo, órdenes equivocadas, etcétera.

Para cada oleada (no para la diversión), tira el dado dos veces en la **Tabla 4**. El jugador escoge uno de los dos resultados del dado para esa oleada (el otro resultado es ignorado). Cuantos más factores F.E. tenga una oleada, mejor será la protección total de los bombarderos en su viaje de ida. *Ejemplo: Dos oleadas están en juego, el tiempo es Intermedio, el Modo de Cazas es -1, y entonces un drm de -1 se aplica a todas las tiradas del dado. La 1ª oleada saca en los dados 3 y 6, modificados a 2 y 5 respectivamente, y el jugador escoge el resultado 2, entonces la oleada 1 recibe cinco factores F.E., que son colocados en la caja con los bombarderos. La 2ª oleada saca en los dados 6 y 8, modificado a 5 y 7, respectivamente, con el resultado 5 escogido, lo que significa que esta 2ª oleada consigue tres factores F.E., que son colocados con ella.*

Después de que se ha completado este paso, coloca el resto de los bombarderos de la 1ª oleada en la parte izquierda de la caja *Daño de Ida*, y los factores F.E. de la 1ª oleada en la parte izquierda de la caja *Eficacia de los Cazas*, y los bombarderos y los factores F.E. de la 2ª oleada, en la parte derecha de sus respectivas cajas.

XI. ANULAR LA MISIÓN

Después de que los aviones están en el aire y están en formación, debes decidir si la misión "sigue adelante" o si es anulada. Una vez que hayas dado luz verde en esta etapa, ya no hay marcha atrás.

Después de que el paso de Ensamblaje ha sido completado, tienes la opción de anular la misión. Si, en este momento, sientes que la eficacia de la incursión no promete suficiente como para proceder, simplemente puedes declarar "misión anulada", y el juego comienza otra vez desde el principio. Si anulas la misión, sin embargo, todas las condiciones de victoria de daño al objetivo para los americanos se elevan en un 5 %, por ejemplo para ganar ahora debes causar un daño del 45 %, etcétera. De ser anulada dos veces, el retraso se considera un golpe al esfuerzo de bombardeo estratégico, y, para efectos del juego, los Alemanes recibe una victoria automática y el juego se acaba.

Si la misión no es anulada, ve al siguiente paso, *Diversión*.

XII. DIVERSIÓN

Este paso determinará la eficacia de desviar a los cazas alemanes hacia la incursión de diversión, y así alejarlos de la incursión principal.

Simplemente tira un dado, una vez en la **Tabla 3: Diversión**, modificando el dado según sea necesario. El resultado puede dar o no un modificador a toda la **Tabla 4: Daño de Ida**, en la tirada de una o de ambas oleadas. *Ejemplo: El modo de caza es -2, y hay 38 bombarderos en la caja de Diversión (drm -1), entonces el drm general será -3. Tiras el dado y sale "10", modificado a 7, así habrá un drm de -1 para aplicar a todas las tiradas en la **Tabla 4** para la 1ª oleada (pero ningún modificador para las tiradas de la 2ª oleada).*

Después de que anotes cualquier drm a las tiradas de la **Tabla 4**, este paso queda terminado. Los bombarderos de diversión no participan en el juego desde este momento en adelante. El juego no determina los resultados de la incursión de diversión más allá de este punto.

XIII. DAÑO DE IDA

En este paso, los bombarderos deben desafiar los ataques de los cazas enemigos mientras vuelan hacia su objetivo.

Ante todo, determina el número de tiradas que cada oleada debe hacer en la **Tabla 4: Daño de Ida**, dividiendo el número de bombarderos en una oleada entre veinte, y redondeando cualquier fracción hacia arriba. *Ejemplo: La 1ª oleada tiene 140 bombarderos en la caja de Daño de Ida, por lo tanto, debe hacer 7 tiradas.*

Después, tira para determinar la *Agresividad de la Luftwaffe*. Tira una vez en la **Tabla** debajo; el resultado aplica a toda la las tiradas en la **Tabla 4** y la **Tabla 7** para ambas oleadas. Pon el marcador apropiado en la caja de *Agresividad de la Luftwaffe*.

TABLA DE AGRESIVIDAD DE LA LUFTWAFFE	
DADO	Resultado
1-3	Media (no hay modificación)
4-7	Agresiva (drm de +1 a todos los dados en la Tabla 4 y en la Tabla 7)
8-10	Muy Agresiva (drm de +2 a todos los dados en la Tabla 4 y en la Tabla 7) drm de +1 al dado si hay solo una oleada en juego

Pérdida de los Cazas de Escolta: En 1943 (el periodo de tiempo de este juego), muchos objetivos estaban demasiado distantes para que los cazas aliados pudieran proporcionar escolta durante todo el camino. Para simular esto, el 60 % (redondeando hacia arriba) de las tiradas de *Daño de Ida* de las oleadas se hacen con el Factor de Escolta F.E., mientras que el resto de las tiradas después de que este límite es alcanzado son *sin escolta*, con todos los factores restantes F.E. (si queda alguno) son inmediatamente ignorados para estas tiradas restantes (los cazas vuelven a sus bases), dejando a los bombarderos más vulnerable a los ataques enemigos. *Ejemplo:* La 1ª oleada debe hacer 10 tiradas, y la 2ª oleada 8. La 1ª oleada hará 6 con escolta, y 4 tiradas sin escolta. La 2ª oleada debe hacer 5 tiradas escoltados, y 3 tiradas no escoltados.

Eliminación de los aviones de la Luftwaffe:

Cuando sale un resultado en el dado con un asterisco, resulta eliminado un avión de la Luftwaffe por cada asterisco. *Excepción:* Si hay factores F.E. que quedan en la caja con la oleada durante una tirada con escolta, modifica hacia arriba el número de aviones eliminados en proporción de uno por factor F.E.. *Ejemplo:* Sale en el dado un "5" en una tirada con escolta, lo que resulta en **, y hay tres factores F.E. en la caja con la oleada, entonces cinco aviones de la Luftwaffe son eliminados. Guarda la cuenta de los aviones eliminados de la Luftwaffe en una hoja de papel. *Nota:* Se proporciona el número de aviones de la Luftwaffe eliminados solo por el interés histórico, y no tiene ningún efecto sobre el juego.

Procedimiento: Tira el dado el número apropiado de veces para cada oleada, y pon en práctica los resultados. Quita el número apropiado de bombarderos de los que están en juego en el mapa, manteniendo un registro del número de bombarderos derribados, y ajustando los factores F.E. de escolta como se ha indicado. Recuerda, una vez que empieza la tirada de los dados "sin escolta", los factores restantes F.E. de la oleada que queden se pierden para el resto del juego. Los bombarderos sobrevivientes son movidos al lado apropiado de la caja *Objetivo*.

Ejemplo: La 1ª oleada tiene 208 bombarderos en la caja de *Daño de Ida*, con tres factores F.E.. Debe hacer 11 tiradas con el dado en la **Tabla 4**. De estos, el 60 % (7) será con escolta y se beneficiará de los factores F.E., mientras que los últimos 4 serán sin escolta y no usarán los factores. Digamos que no hay ningún modificador de *Diversión*, y la *Agresividad de la Luftwaffe* es *Media*. La 1ª tirada es un "2", por lo tanto, sin efecto. La 2ª tirada es un "7", lo que significa que cinco aviones de la Luftwaffe son eliminados (2 debido a los asteriscos, y tres debido a los tres factores F.E.), y la 1ª oleada pierde dos factores F.E., quedándose con

solo uno. La 3ª tirada es un "3", ningún efecto. La 4ª tirada es un "5" (significa que tres cazas de la Luftwaffe son eliminados), y se hace necesaria una nueva tirada; el resultado de esta tirada es "3", entonces tres bombarderos son derribados. La 5ª tirada es otro "5" (tres cazas de la Luftwaffe eliminados), y la nueva tirada es un "8", que significa que ningún bombardero ha sido derribado. La 6ª tirada es un "7", entonces tres cazas de la Luftwaffe son eliminados, y la oleada pierde dos F.E. Sin embargo, solo tiene un F.E. el factor se retira, de modo que uno se ha perdido, y el segundo F.E. "perdido" no puede ser tomado, así que un bombardero es derribado. La 7ª tirada es "1", ningún efecto. La 8ª tirada (y las tiradas siguientes) van sin escolta y tienen cero factores F.E. disponibles; en este caso, los factores F.E. ya estaban en cero, y no hay ningún efecto adicional. La 8ª tirada es de "6", un caza de la Luftwaffe eliminado, y la nueva tirada es de "2", dos bombarderos derribados. La 9ª tirada es de "7", dos cazas de la Luftwaffe eliminados, y un bombardero derribado (porque el F.E. está en cero). La 10ª tirada es un "2", ningún efecto. La 11ª tirada es un "10"; puesto que el F.E. está en cero, se hace una nueva tirada, y sale un "7", lo que significa que siete bombarderos son derribados. **TOTALES:** De la 1ª oleada, de los 208 bombarderos que comenzaron este paso, 14 bombarderos fueron derribados; 194 son movidos al sitio de la 1ª oleada de la caja *Objetivo*. También, la 1ª oleada reclamó 17 aviones de la Luftwaffe.

XIV. OBJETIVO

Este paso cuenta para el fuego antiaéreo alemán sobre el objetivo.

Ante todo, tira para determinar la intensidad relativa del fuego antiaéreo alemán sobre el objetivo. Esta tirada se aplica a la flak sobre el objetivo y sobre el objetivo secundario (si lo hay). Coloca el marcador de Flak apropiado (L, M, P) en la caja de la Flak.

TABLA DE DE LA FLAK	
DADO	Flak
1-4	Flak Ligera (-1 drm a todos los dados de la Tabla 5)
5-9	Flak Moderada
10	Flak Pesada (+1 drm a todos los dados de la Tabla 5)

Después, saca la cuenta de las veces que cada oleada debe tirar en la **Tabla 5: Objetivo/Flak**.

Divide el número de bombarderos en la oleada entre 20, redondeando cualquier fracción hacia arriba. La oleada debe tirar ese número de veces en la **Tabla 5**. Quita los bombarderos derribados según sea necesario. Todos los bombarderos sobrevivientes serán capaces de tirar el dado en la **Tabla 6: Bombardeo**. *Ejemplo: La 2ª oleada tiene 85 en la caja del objetivo Schweinfurt, y hay Flak moderada. Deben efectuarse 5 tiradas del dado en la **Tabla 5**, que son: 1,3,4,4, y 9, entonces un bombardero es derribado, quedando 84 capaces de bombardear el objetivo.*

XV. BOMBARDEO

En este paso calculas la eficacia del bombardeo de cada oleada.

Calcula el número de tiradas del dado que cada oleada debe hacer (en la **Tabla 6: Bombardeo**) dividiendo el número de bombarderos en la oleada entre DIEZ, redondeando hacia arriba cualquier fracción. *Ejemplo: La 1ª oleada tiene 122 bombarderos sobre Schweinfurt, por lo tanto, consigue 13 tiradas.* El Tiempo sobre el Objetivo determina qué columna debe utilizarse en las tiradas del dado. Cuando tires el dado en la **Tabla 6**, vete anotando el daño moviendo los marcadores en el Casillero de Daño al Objetivo. *Ejemplo: El tiempo es Nublado sobre Schweinfurt, y la 2ª oleada tiene 47 bombarderos, y por eso tira cinco veces con el dado en la **Tabla 6** bajo la columna Nublado. Sus resultados son: 2, 5, 6, 8, y 10. Por lo que, el daño total de los bombarderos de la 2ª oleada es de 0 % +1 % +1 % +2 % +3 % = 7 %. Los marcadores en el Casillero de Daño al Objetivo se mueven para reflejar esto.*

XVI. DAÑO DE VUELTA

Después del bombardeo del objetivo, cada oleada se reagrupa y comienza el viaje de vuelta a casa. La cobertura de cazas amigos no estará disponible para la primera parte del viaje de vuelta. Nota que los bombarderos derribados en este paso incluye a los bombarderos estrellados al aterrizar en Inglaterra.

Calcula el número de tiradas del dado que cada oleada debe hacer en la **Tabla 7 Daño de Vuelta**. Divide el número de bombarderos en la oleada entre veinte, redondeando cualquier fracción hacia arriba. La oleada debe tirar ese número de veces en la **Tabla 7**, y poner en práctica todos los resultados. Los bombarderos sobrevivientes son colocados en la caja de Casa.

*Nota que la escolta de Cazas (que recoge a los bombarderos cerca de casa) se construye en la Tabla de la siguiente manera: Las dos primeras veces que cada oleada saque un resultado de 8+ en la **Tabla 7**, debes tirar de nuevo, con un resultado de 1-7 indica que muchos bombarderos son derribados, y un resultado de 8+ significa que no hay ningún efecto. La tercera (y siguientes) veces que cada oleada saque un resultado de 8+, el resultado automáticamente es "dos bombarderos derribados". Esto significa que la cobertura de cazas ha vuelto para proteger a los bombarderos que regresan.*

Regresar al Norte de África en vez de a Inglaterra: Si una o ambas oleadas deben volar al Norte de África, (en vez de volver a Inglaterra), esa oleada, tira el dado en la **Tabla 7A** debajo, en vez de en la **Tabla 7**. Calcula el número de tiradas, normalmente, una tirada por cada veinte bombarderos o fracción de eso. Nota que no hay ningún avión de la Luftwaffe eliminado usando esta opción. Las pérdidas de bombarderos incurridas en el vuelo al Norte de África son principalmente debido a falta de combustible y problemas en los motores y cuestiones de navegación/distancia. Coloca los bombarderos sobrevivientes en el lado apropiado de la caja de Casa

TABLA 7A: DESTINO NORTE DE ÁFRICA	
DADO	RESULTADO
1 - 5	Ningún efecto
6	1 bombardero derribado
7	2 bombarderos derribados
8+	Tira de nuevo; el número sacado es el número de bombarderos derribados
	(excepción: cualquier resultado menor de 4, se considera 4)

XVII. FINAL DEL JUEGO

Divide el número total de bombarderos derribados en ambas oleadas entre el número total de bombarderos en ambas oleadas después del despegue (p. ej. que no han abortado, y no los de diversión). Redondea al porcentaje más cercano, redondeando 0,5 hacia arriba. Este es el porcentaje de pérdidas totales de bombarderos americanos derribados. *Ejemplo: 350 estaban en juego después del despegue, y 60 fueron derribados durante el juego; el porcentaje de pérdida es por lo tanto de 0,1714, que se redondea hacia abajo al 17 %.* También nota el Daño total al Objetivo, y comprueba la sección II, *Condiciones de Victoria*, para averiguar el resultado del juego.

XVIII. VERIFICACIÓN DE LOS AVIONES DE LA LUFTWAFFE DERRIBADOS

El número de víctimas reclamadas durante una incursión y el número real de aviones de la Luftwaffe derribados era bastante diferente. No era raro, sino bastante normal, que más de un avión aliado reclamara una victoria sobre el mismo avión enemigo que fue derribado.

Para reflejar la realidad sin conflictos o reclamaciones equivocadas, tira un dado en la Tabla debajo, y multiplica el resultado por el número de aviones de la Luftwaffe eliminados durante el juego, redondeando cualquier fracción hacia arriba. Este es el número real de aviones de la Luftwaffe derribados durante la incursión. Se proporciona esta información por el interés histórico solamente, y no afecta a las condiciones de victoria. *Ejemplo: EU reclama 60 aviones de la Luftwaffe eliminados durante el juego. Sacas en el dado un "5", lo que significa que 21 aviones de la Luftwaffe fueron en realidad derribados durante la incursión.*

TABLA DE VERIFICACIÓN DE LA LUFTWAFFE	
DADO	RESULTADO
1	25%
2 - 3	30%
4 - 5	35%
6 - 7	40%
8 - 9	45%
10	50%

XIX. REGLAS OPCIONALES

Puedes usar cualquiera de las opciones siguientes, si lo deseas.

TABLA DE EVENTOS VARIABLES: Para obtener resultados más realistas, se sugiere que uses esta regla opcional. Inmediatamente antes del despegue, tira un dado; un 1-5 significa que tendrás que hacer una tirada en la **Tabla de Eventos Variables**, un 6-9 significa que harás 2 tiradas, y un 10 significa 3 tiradas. Tira y lleva a cabo el evento cuando sea aplicable. Nota que los resultados son adicionales a cualquier resultado normal de la Tabla. También nota que, si obtienes el mismo evento dos veces, tira de nuevo la

segunda tirada hasta que ocurra un nuevo resultado.

TABLA DE EVENTOS VARIABLES	
DADO	RESULTADO
1	Ensamblaje difícil. Tira dos dados justo después de acabar con la Tabla 1: Despegue; El resultado son B-17 adicionales que abortan.
2 - 3	Despegue fácil. Todos los dados de la Tabla 1 tienen -1 drm si el tiempo es excelente (en caso contrario, sin efecto).
4 - 5	La Luftwaffe Preparada. +1 drm a todos los dados de las Tablas 4 y 7 para la 1ª oleada (o la única oleada si solo hay una en juego)
6 - 7	Los Cazas Gastan Combustible Durante el Ensamblaje. El porcentaje de escolta para ambas oleadas baja del 60% al 40% (redondeando hacia arriba) en los dados de la Tabla 4.
8	Regreso Traicionero al Norte de África. +1 drm a todos los dados de la Tabla 7A.
9	Tiempo de Regreso Pobre. En los dados de la Tabla 7, considera los resultados 1-3 que causan "2 bombarderos derribados" (en vez de NE).
10	Carencia de B-24. Solo la mitad (redondeando hacia arriba) de los B-24 está disponible. Ajusta los totales de la oleada y la diversión según sea necesario.

ESCENARIOS HISTÓRICOS: Puedes volver a jugar las incursiones históricas usando la información proporcionada. Nota que bajo "Bombarderos" se indica el número de bombarderos disponibles para el despegue.

A. 17 de Agosto de 1943			
OLEADA	BOMBARDEROS	OBJETIVO	REGRESO
1ª	145 B-17	Regensburg	N. África
2ª	230 B-17	Schweinfurt	Inglaterra
Tiempo en Casa		Nublado	
Tiempo en el Blanco		Intermedio	
Modo de Cazas		-1	
Diversión		Sin efecto (no hay drm)	
Agresividad Luftwaffe		Muy Agresiva	
Flak		Moderada	
Evento Variable		Resultado "2"	
Resultado Histórico (Victoria Alemana)		35% de Daño en el Blanco 19% Bombarderos derrib. 25 cazas derribados reales	

B. 14 de Octubre de 1943			
OLEADA	BOMBARDEROS	OBJETIVO	REGRESO
1ª	165 B-17	Schweinfurt	Ingllaterra
2ª	160 B-17	Schweinfurt	Ingllaterra
Tiempo en Casa		Nublado	
Tiempo en el Blanco		Intermedio	
Modo de Cazas		0	
Diversión		+1 drm en Tabla 4 <small>ambas oleadas</small>	
Agresividad Luftwaffe		Muy Agresiva	
Flak		Ligera	
Evento Variable		Resultado "2"	
Resultado Histórico (Victoria Alemana)		30% de Daño en el Blanco 21% Bombarderos derrib. 35 cazas derribados reales	

BOMBARDEO NOCTURNO: Puedes planear una incursión de bombardeo nocturna. El bombardeo de noche disminuye la vulnerabilidad de los bombarderos, pero también disminuye la exactitud del bombardeo. *Efectos:* -1 drm en todas las tiradas en la **Tabla 4** y la **Tabla 7**; +1 a todas las tiradas en la **Tabla 2**; en la **Tabla 6**, cambia dos columnas a la derecha (por ejemplo. Excelente se convierte en Nublado, Intermedio se convierte en Pobre, Nublado se convierte en Pobre con -1 drm, y Pobre pasa a ser Pobre con -2 drm).

BOMBARDEOS DE LA SEGUNDA OLEADA: Si ambas oleadas tienen el mismo objetivo, todas las tiradas de la 2ª oleada en la **Tabla 6** utilizan una columna a la izquierda del tiempo real. *Ejemplo:* Hay tiempo Intermedio sobre el Objetivo Schweinfurt, y la 1ª oleada tiró sus dados en la columna Intermedia de la **Tabla 6**; la 2ª oleada se resuelve sobre la columna Excelente. Si el tiempo ya era Excelente, entonces +1 drm a los dados.

OPCIÓN DE VERIFICACIÓN: En realidad, el número de aviones enemigos reclamados era a menudo mucho menos exacto de lo que refleja la regla normal. Para reflejar esto con más exactitud, **TRIPLICA** el número de aviones de la Luftwaffe derribados (por ejemplo ** ahora significará seis aviones) durante el juego. Entonces, divide el porcentaje generado por la *Tabla de Verificación de la Luftwaffe* entre tres. *Ejemplo:* 210 aviones de la Luftwaffe (70 conforme a las reglas normales) fueron reclamados, y se saca un "5" en la *Tabla de Verificación de la Luftwaffe*. El 35 % dividido por tres es igual a 0, 117, y $210 \times 0,117 = 25.6$, que redondea hasta 26, por lo tanto, 26 aviones de la Luftwaffe fueron derribados en realidad.

CONDICIONES DE VICTORIA OPCIONALES: Puedes construir tu propio juego de condiciones de victoria, o considerarlo "una victoria moral" si lo hiciste mejor que en el último juego.

OPCIÓN SIN FICHAS: Este juego en particular puede jugarse bien en ocasiones cuando no puedes usar fichas, cuando se está de viaje o situaciones similares. Procedimiento: el procedimiento del juego es el normal, excepto que se mantiene el registro de los bombarderos, cazas, daño a objetivo, y los marcadores drm en una hoja de papel en vez de con fichas.

DISEÑA TU PROPIO JUEGO: Puedes diseñar tus propios escenarios durante 1943 en adelante, crear nuevos objetivos, y nuevas situaciones, como desees, según tu propia investigación.

CAZAS ALIADOS DE MAYOR ALCANCE: Para el "diseño propio" (DP) de las incursiones en 1944-1945, están disponibles los P-51 Mustangs con tanques lanzables que puede escoltar a los bombarderos todo el camino. *Efectos:* Todas las tiradas en la **Tabla 4** son con escolta; y todas las tiradas en la **Tabla 2** consiguen un drm de -1 adicional.

EFICACIA DE LA LUFTWAFFE DISMINUIDA: Para escenarios DP de 1944-1945, aplica un drm de -2 al dado de *Agresividad de la Luftwaffe*. Con esto se tiene en cuenta la eficacia de cazas aliada mejorada.

OBJETIVOS MÁS CERCANOS: Para escenarios DP que impliquen un objetivo dentro del alcance de la cobertura de cazas aliada (como Rouen, Amiens, Rotterdam, etcétera), observa los siguientes *Efectos:* El 100 % de las tiradas en la **Tabla 4** es con escolta; todos los resultados de "8+" en la **Tabla 7** son considerados como "un bombardero derribado"; y aplica un drm de -2 adicional a la tirada de *Agresividad de la Luftwaffe*.

VERSIÓN DE JUEGO DE ROL: Puedes jugar el juego como si fueses un miembro de la tripulación de un B-17. ¡Nota que además de las condiciones de victoria normales, si resultas muerto, pierdes el juego!

- 1) Asume que tu B-17 no aborta, y es parte de la incursión después del despegue.
- 2) Tira para ver en cuál de las dos oleadas estás: impar = 1ª oleada, par = 2ª oleada.
- 3) Tira un dado para ver tu posición en esta oleada: 1 = la mejor posición; 2-9 = posición intermedia; 10 = la peor posición.
- 4) Si estás en la posición "mejor" o en la "intermedia", la primera tirada de cada paso es la tirada que puede afectar a tu bombardero.

Excepción: en la **Tabla 7**, tu tirada será la penúltima). *Ejemplo:* Tienes 11 tiradas para la **Tabla 4**; tu primera tirada no tiene ningún bombardero derribado, entonces tu bombardero ha atravesado este paso felizmente.

- 5) Si estás en la "peor" posición, la penúltima tirada de cada paso es la tirada que puede afectar a tu bombardero (*excepción:* en la **Tabla 7**, tu tirada será la primera). *Ejemplo:* Tienes 11 tiradas para la **Tabla 4**; tu **décima tirada** no tiene ningún bombardero derribado, entonces tu bombardero ha atravesado este paso felizmente.
- 6) Si uno o varios bombarderos son derribados durante tu tirada, debes tirar para ver si tu bombardero está entre los que han sido derribados. Tira el dado en la fila apropiada (dependiendo de tu posición), y la columna apropiada (dependiendo del número de bombarderos derribados como consecuencia de esa tirada). Si sacas un resultado dentro de los indicados allí, tu bombardero ha sido derribado.

Bombarderos Derribados	1	2	3	4	5	6	7
Mejor	–	–	1	1	1-2	1-2	1-3
Intermedia	–	1	1-2	1-2	1-3	1-3	1-4
Peor	1-2	1-2	1-3	1-3	1-4	1-4	1-5

Ejemplos: Estás en la Mejor posición, y durante tu tirada en la **Tabla 7**, seis bombarderos fueron derribados; un resultado en el dado de 1-2 indica que tu bombardero es uno de los derribados, mientras que un resultado de 3-10 significa que tu bombardero no ha sido afectado. Estás en la Peor posición, y tres bombarderos fueron derribados durante tu tirada del dado en la **Tabla 4**; un resultado de 1-3 significaría que tu bombardero es uno de los derribados, mientras que un resultado de 4-10 significa que tu bombardero no ha sido afectado.

Si tu bombardero es derribado, tira un dado para ver si tu sobrevives, eres capturado, o sobrevives y vuelves a casa. Si eres derribado por un resultado de la **Tabla 4 o 5**, tira el dado: 1-7 = muerto, 8-10 = capturado. Si eres derribado por un resultado de la **Tabla 7**, tira el dado: 1-5 =muerto; 6-7 = capturado; 8-10 = bien. Si eres derribado por un resultado de la **Tabla 7A**, tira el dado: 1-6 = muerto; 7 = capturado; 8-10 = bien. Nota que "bien" significa que has sobrevivido al choque y regresas a Inglaterra (o al Norte de África) sano y salvo.

RAID ON SCHWEINFURT

© 2005 Minden

Notas del Diseñador

Raid on Schweinfurt es difícil de ganar. Pero, para ser fiel a las incursiones históricas, tiene que ser de esta manera. La doctrina británica estratégica abogó por los ataques nocturnos, pero la idea predominante de los americanos era que el bombardeo a plena luz del día era el camino a seguir, principalmente porque se creía que los bombarderos estadounidenses estaban mejor preparados para defenderse como para sobrevivir al viaje, y la exactitud a la luz del día era mucho mejor que de noche. Se pensaba que centrándose en las incursiones contra las industrias cruciales alemanas se podría mutilar al enemigo, y ayudar a terminar la guerra. Schweinfurt fue seleccionado por la USAAF como un objetivo ya que producía más de la mitad de los rodamientos a bolas que se hacían en Alemania. Si esta producción pudiera ser parada, el problema que esto crearía podría interrumpir la producción de aviones y tanques y vehículos de forma considerable. Pero el objetivo estaba ubicado profundamente dentro de Alemania. Este era un factor principal a considerar, pues estaba fuera del alcance de los cazas de escolta aliados. Para tener éxito, los bombarderos tendrían que (a) infligir un daño sustancial al objetivo, y (b) sufrir un porcentaje tolerable de pérdidas. En 1943 al menos, las probabilidades se acumulaban contra el éxito. Aunque el mando de bombardeo proclamó inicialmente la victoria después de ambas incursiones históricas sobre Schweinfurt, demasiadas de estas *victorias* fácilmente hubieran borrado la fuerza de bombarderos de los EU; puedes perder el 20% de tu fuerza de asalto solo en contadas ocasiones. Jugando a este juego puedes abrir tus ojos a los peligros de los ataques masivos semi-escoltados a plena luz del día, profundamente dentro del territorio enemigo. Por lo tanto, estudia la situación, haz tus mejores planes, confía en que haga buen tiempo, y siéntate y mira como operan tus bombarderos. El uso de las reglas del *juego de rol* opcionales es un modo interesante de elevar el nivel de tensión del juego rápida y fácilmente. Los jugadores interesados fácilmente pueden crear escenarios DP para diferentes objetivos y períodos de tiempo, por ejemplo. concediendo drm para diferentes cazas o más abundantes, los jets alemanes, varias versiones del B-17, etcétera. El sistema estándar de juego es bastante robusto como para acomodar una variedad de situaciones de una manera exacta.

En las incursiones históricas, era difícil de evaluar el daño real causado a las fábricas de Schweinfurt; los totales de daño usados en este juego son las figuras intermedias de valoraciones a veces más altas, a veces más bajas. Pero en ninguna incursión fue el daño tan grande como para cerrar la producción de rodamientos a bolas por mucho tiempo. Más aún, los Alemanes se dieron cuenta de

su vulnerabilidad potencial, y dispersaron sus industrias críticas entre varias posiciones para impedir que un solo golpe cortara la producción.

Antes de las incursiones contra Schweinfurt, uno podría argumentar que los bombarderos eran lo bastante fuertes como para volar sin escolta hasta los objetivos, para entregar con eficacia sus cargas útiles, y regresar sanos y salvos. Después de estas incursiones, no podía seguir reclamando eso de forma convincente.

Diseñador: GaryGraber



Traductor: Felipe Santamaría