

# TARAWA

Traducido por:  
Felipe Santamaría

REGLAS  
DE  
JUEGO



THE BATTLE OF BLOODY BETIO **3W** BY MARK SEAMAN

COVER ART RBM STUDIOS GFR. MAGGENTHONY

# 1. INTRODUCCIÓN

"No hay tiempo para algo fantástico" dijo el Mayor General Holland Smith durante la planificación para Operación Galvanic. Smith temió por la seguridad de la fuerza de invasión que podría estar a merced de un contraataque japonés si la operación llevara demasiado tiempo. Estimó que tenían tres días para afianzar la isla, antes de que los americanos estuvieran en el riesgo desde la Armada japonesa en Truk. Tres días para conquistar el pedazo de tierra más pesadamente fortificado yarda a yarda del mundo.

Tarawa es una simulación en solitario de la intensa lucha por la principal isla del Atolón de Tarawa por la Segunda División de Marines. El jugador controla las unidades de la Segunda División de Marines intentando conquistar la isla, hex por hex, de los defensores japoneses que, en su mayor parte, luchó la batalla en sus bunkers y fortificaciones.

## 2. COMPONENTES DEL JUEGO

### 2.1 FICHAS DEL JUEGO

Las fichas representan las unidades involucradas en la batalla, o las condiciones que afectan a las unidades durante el juego.

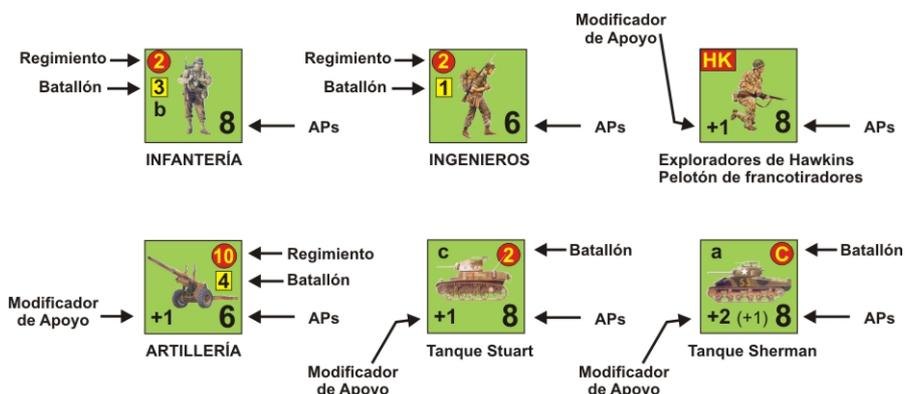
**2.1.1 Embarcaciones.** Estas fichas representan las varias lanchas de desembarco usadas por los Marines. Cada ficha es gris y se identifica por el tipo, y lleva un número que representa la Concesión de Punto de Acción de la unidad. El anverso de estas unidades representa la unidad a media fuerza.



**2.1.2 Unidades de combate.** Las fichas verde oliva representan las unidades de combate de la Segunda División de Marines que incluye infantería, ingenieros, artillería y tanques. Cada unidad de infantería se identifica con una designación del regimiento/batallón, y un número que representa su disponible de Puntos de Acción (de ahora en adelante APs) para el turno.

El lado del anverso representa la unidad a media fuerza. Las unidades de ingenieros tienen una designación de regimiento/batallón y números que representan su APs máximo disponible. El lado del anverso representa la unidad a media fuerza. Cada unidad de tanques representa un pelotón de tanques de cuatro vehículos. La unidad se identifica como Stuart o Sherman, y tiene un número que representa su APs máximo disponible. El lado del anverso representa la unidad a media fuerza.

### 2.1.3 Tipo de unidades:



## 2.1.4 Marcadores

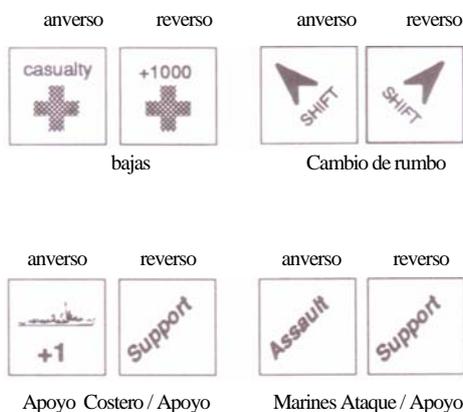
Los marcadores color marrón representan la Moral japonesa, Fuego, y ataques Banzai



Los marcadores verde oliva representan supresión de fuego de área, hexes despejados, Moral de los Marines, cabezas del suministro, y no suministrada y condiciones aisladas.



Los marcadores blancos se usan para indicar el Apoyo Costero, los puntos de Suministro Activos, los Ataques de los Marines, las Acciones de Apoyo, las Posiciones Mejoradas, el Bombardeo de la Pre-invasión, las Bajas, las unidades “Clavadas”, las Demoliciones, cambio de rumbo en el arrecife, y Supresión del Hex.



## 2.2 EL MAPA

El mapa representa la Isla de Betio, y el arrecife que rodeó el Atolón. La isla está dividida en áreas que pueden recibir un modificador de fuego de supresión de área al comienzo del juego durante el bombardeo de Pre-invasión. El rasgo principal en el mapa es el campo de aviación que estaba en uso; la isla el blanco para la invasión. La playa y el bosquecillo de palmeras formaban la superficie natural de Betio a la que se agregó varios edificios realmente una extensión para la pista de aterrizaje y, claro, el malecón largo que llegaba fuera de la vista al borde del arrecife. Una explicación plena de los rasgos del terreno se encontrará en el mapa de efectos de terreno. La Isla está marcada con las Playas de Invasión como se planeó. Estos hexes son en los que las unidades pueden desembarcar. El área de entrada para cada Playa de Invasión está marcada en el borde del arrecife.

## 2.3 CARTAS Y TABLAS

Varias cartas y tablas son necesarias para el juego de Tarawa. Éstos incluyen la casilla de Moral General y del Regimiento de los Marines, la casilla de Moral japonesa, el Mapa de Efectos de Terreno, la casilla de Bajas, la casilla de Registro de Turno, la Tabla de Trampas de Bobos, Tabla de Recuperación y la Carta de Costo de Puntos de Acción. También incluido está la Tabla de Fuego de los Marines, la Tabla de Ataque de los Marines, la Tabla de Fuego japonesa, la Tabla de Demolición, la Tabla de Eventos Nocturnos, la Tabla de Invasión Cancelada, la Tabla del Derrumbamiento japonés, la Tabla de Puntos de Suministro, Tabla de Apoyo de Cierre, Tabla de Banzai, y la Tabla de Bombardeo de Pre-invasión. Una hoja de lista de unidad ha sido incluida para

guardar registro de pérdidas de pasos para unidades de combate o vehículos y embarcaciones. Se sugiere que jugadores fotocopien las listas.

## **2.4 ESCALA DEL JUEGO**

Cada hex en Tarawa representa aproximadamente sesenta yardas y cada Turno Diurno cubre aproximadamente dos horas de tiempo real. Los Turnos Nocturnos cada uno representan aproximadamente cinco horas.

### **2.4.1 Casilla de marca de Turnos.** (Ver Cartas y Tablas).

## **3. SECUENCIA DE JUEGO**

Durante cada turno de juego, juegue siguiendo el siguiente orden:

### **3.1 FASE DE PRE-INVASIÓN**

(Solo en el Primer Turno.) En el guión histórico esta fase solo se usa para resolver el Bombardeo Pre-invasión. En el juego fuera del escenario, el jugador determina también qué playas él atacará y qué batallones tomarán parte en cada oleada subsiguiente. En otros términos él debe desarrollar su propio plan de invasión dentro de las restricciones de 12.2.

**3.1.1 Bombardeo Pre-Invasión.** (Solo en el Primer Turno.) El Jugador tira un dado en la Tabla del Bombardeo Pre-Invasión para determinar el número de fichas de modificador que puede poner en las áreas del mapa para simular los efectos del bombardeo y el bombardeo de Betio en las horas previas al desembarco. (Vea 5.1)

### **3.2 FASE DE INVASIÓN**

**3.2.1 Primer Impulso de Invasión.** Las unidades Invadiendo cruzan el borde del arrecife y hacen su primer movimiento hacia la playa. Las Lanchas de Desembarco y LCM que no pueden cruzar el arrecife poco profundo, descargan sus unidades. Estarán sujetos al fuego japonés del borde del arrecife, durante el inmediato Segmento japonés Anti-Desembarco.

**3.2.2 Primer Fuego Japonés Anti-Desembarco.** Hacia la playa, el anfibio en cabeza y la infantería vadeando están sujetos al fuego Anti-Desembarco japonés, así como los barcos que están descargando al borde de los arrecifes.

**3.2.3 Primer Fuego Directo de Supresión.** El Jugador puede intentar el Fuego Directo de Supresión contra cualquier área de la isla con playas que él está invadiendo. Este Fuego Directo de Supresión es el fuego de invasión de las unidades aéreas y navales que actúan en su apoyo durante los desembarcos. Los efectos, Supresión del Área (si lo hay), se aplican inmediatamente a cada área.

**3.2.4 Segundo Impulso de Invasión.** Las unidades invadiendo continúan cruzando el arrecife usando todos o algunos de sus Puntos de Acción, hasta que alcancen un Hex de Playa de Invasión.

**3.2.5 Segundo Fuego Japonés Anti-Desembarco.** Cualquier resultado de Supresión de Área obtenido durante la Fase anterior de Fuego Directo de Supresión tiene efecto ahora.

**3.2.6 Segundo Fuego Directo de Supresión.** Los marcadores de Supresión de Área anteriores son quitados y el Jugador tira un dado de nuevo para otros nuevos.

### 3.2.7 Tercer Impulso de Invasión (Si es necesario)

### 3.2.8 Tercer Fuego Anti-Desembarco Japonés.

### 3.2.9 Tercer Fuego Directo de Supresión.

**3.2.10 Fase de Desembarco en la Playa.** Todas las unidades de desembarco que han alcanzado un hex de Playa de Invasión, pueden desembarcar. Este hex no necesita ser atacado.

## 3.3 FASE DE TIERRA

**3.3.1 Trampas de Bobos / Francotiradores.** Las Unidades en tierra, chequean, por área, para las pérdidas debido a las Trampas de bobos, o a los francotiradores de paso, tirando en la Tabla de Trampas de Bobos. Las áreas con unidades sólo en los hexes de playa no necesitan esta tirada.

**3.3.2 Acciones.** Tire para Puntos de Apoyo Costero. Tire para los Puntos de Suministro (empezando con el turno tres). Las unidades en tierra usan sus Puntos de Acción (APs) para dirigir las operaciones para despejar las defensas enemigas hex por hex. Un hex enemigo puede suprimirse por el fuego o puede despejarse por el ataque, y los puntos-fuertes enemigos pueden ser neutralizados por la demolición (ingenieros). Si un intento falla, puede hacerse de nuevo por la misma unidad, si esa unidad todavía tiene APs restantes. Las unida-

## NOTAS HISTÓRICAS LA BATALLA DE BETIO SANGRIENTO

La decisión de desembarcar en las Gilberts se ha debatido durante mucho tiempo. Algunos apuntan a la carnicería sufrida por la Segunda División de Marines en Betio y concluyen que se debía haber evitado. Otros sostienen que las duras lecciones tendrían que ser aprendidas en alguna parte. No pudimos, después de todo, evitarlo.

No obstante, asaltamos Betio, recibimos los golpes, aprendimos las lecciones y tomamos la isla. También debemos recordar que las personas que hicieron ese trabajo repugnante no tenían ninguna experiencia retrospectiva.

Una vez fue tomada la decisión, la Segunda División de Marines, que estaba descansando en Nueva Zelanda, fue elegida para el ataque. El Almirante Chester Nimitz, a cargo del Pacífico Central, estaba ávido por robar algo del estruendo del General Mac Arthur. Con la Campaña brutal de las Salomón bosquejada para finales del verano de 1943, Mac Arthur estaba preparando continuar su ofensiva de la ruta del sur a través de Bougainville. Por consiguiente Nimitz estaba ávido por seguir su marcha.

Se seleccionaron tres atolones de la isla como los blancos para la Operación Galvanic, la campaña global para conquistar las Gilberts: Abemama, Makin (el sitio de la incursión de Carlson el año antes) y Tarawa que tenía un buen aeródromo de buen tamaño de pista en obras.

La Segunda de Marines al mando del General Julián C. Smith, llegó a Tarawa aproximadamente a la media noche del 20 de noviembre de 1943 a bordo de doce transportes. Tres cargueros de transporte de ataque trajeron 117,000 toneladas de suministros. La Task Force 53 al mando del Vice-Almirante Harry W. Hill proporcionó escolta naval y apoyo de bombardeo.

El mando global de la operación fue confiado al Almirante Richmond Turner, mientras que el General Holland Smith estaba a cargo de las fuerzas de tierra para los ataques a los tres blancos. Ellos se dieron tres días para completar la operación, puesto que el Alto Mando estaba nervioso sobre una salida japonesa de su gran base naval en Truk.

Para las 04:30, la mayoría de las tropas del asalto inicial estaban a bordo de sus amtracs (los tractores anfíbios) y moviendo hacia la laguna. Poco después de las 05:00 la fuerza de bombardeo principal de tres acorazados y tres cruceros de batalla abrieron fuego en respuesta a un poco de fuego de batería de ocho pulgadas desde la orilla de Betio.

Hubo retrasos debido a que los aviones de los portaaviones llegaron tarde para apoyar el desembarco, y el fuego de batería de la orilla amenazaba los transportes, obligándoles a que se alejaran, y la hora de H se cambió un par de veces así. Así que fue poco después de las 09:00 que los primeros amtracs cruzaron el arrecife y conectaron con tierra en Betio.

Se había especulado a bordo de las naves sobre el que el bombardeo mataría a la mayoría de los japoneses en tierra, mientras dejando sólo para los Marines operaciones de limpieza. No todos eran tan optimistas, y no tomó mucho tiempo para todos el comprender que los pesimistas tenían razón.

Los resultados del bombardeo fueron decepcionantes en su mayor parte. Por ejemplo, los acorazados se instalaron en un ángulo demasiado cerrado, dando una trayectoria casi llana a sus disparos, produciendo muchas andanadas que simplemente saltaban fuera de la isla para aterrizar indernamente más allá en la laguna. Una cosa que el bombardeo logró fue hacer picadillo del sistema de comunicación de alambre japonés, y esto tendría consecuencias fatales después para los japoneses. El Almirante Shibasaki tenía el trozo de tierra más fuertemente fortificado de todo el planeta esa mañana, y ningún sistema de comunicación auxiliar para sus teléfonos. Él perdió la efectividad del control de sus tropas al empezar la batalla.

El fuego defensor no fue demasiado potente inicialmente, pero cuando los defensores supervivientes surgieron de sus trincheras cubiertas y anti-bombas, se intensificó dramáticamente. Las primeras tres oleadas desembarcaron en amtracs, pero las tropas siguientes emplearon Higgins Boats (LCVPs). Había alguna duda sobre la profundidad de las mareas en los arrecifes de Tarawa antes de la batalla, pero generalmente se pensó que habría suficiente agua, ligeramente encima de cuatro pies, para los barcos. Sólo cuando los LCVPs comenzaron a embarrancar en los afilados arrecifes, les hizo comprender que estaban equívocados.

Para entonces la mayoría de los defensores estaban empuñando sus armas, y los soldados obligados a vadear empezaron a sufrir muchas bajas.

des que intentan recuperarse no pueden realizar ninguna otra acción en ese turno.

**3.3.3 Fuego Japonés.** Este puede activarse durante las Acciones de los Marines, u ocurre al final de las Acciones de los Marines. Cuando ocurre, todas las unidades de Marines en tierra en un área no segura están expuestas. También ocurre durante la Fase de la Invasión.

**3.3.4 ¡Banzai!** Ciertos resultados en la Tabla de Eventos Nocturnos requerirá un Ataque Japonés Banzai, desde cualquier hex o área.

### 3.4 FASE DE SUMINISTROS

Todas las unidades de tierra en Betio chequean su condición de suministro. El suministro entrante se verifica por las pérdidas, y gastado por las unidades de tierra suministradas que puedan rastrear el suministro a la cabeza del suministro. El Suministro desembarcando a una Cabeza de Suministro al final del Malecón Largo es desembarcado automáticamente. Suministre a las unidades que no pueden remontar a esa Cabeza del Suministro, debe llevarse a tierra en Amtracks y debe estar sujeto al Fuego Japonés.

### 3.5 FASE DE MORAL

**3.5.1 Moral de los Marines.** La moral se registra en dos niveles, General y del Regimiento. Las pérdidas causarán bajadas de moral, mientras que los hexes despejados y las áreas aseguradas hacen que suba la moral. El efecto de Moral para el turno se registra en este momento, y el nivel de moral así establecido será el operativo para el turno siguiente.

**3.5.2 Moral Japonesa.** La Moral Japonesa solo se registra en el nivel General. La moral japonesa cae con la pérdida de hexes de Puntos Fuertes, o la pérdida de todas las áreas. Sube con la defensa exitosa de hexes de Puntos Fuertes, las pérdidas de Marines, y los Ataques Banzai exitosos.

### 3.6 FASE FINAL

Se completan las acciones de Recuperación, los marcadores de supresión son quitados, el apoyo Costero para el próximo turno es determinado, y si es nocturno, rece para que ese Ataque Banzai no golpee la parte débil de su línea.

## 4. PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

La preparación para Tarawa es relativamente simple. Las unidades de tierra de los Marines se ordenan, según el escenario escogido, en sus áreas de invasión apropiadas o hacia la casilla de turno como Refuerzos. Los marcadores de Moral se colocan en sus casillas apropiadas según las instrucciones del escenario. Las fichas de modificadores del Bombardeo Pre-invasión se ponen en un recipiente opaco.

## 5. FASE PRE-INVASIÓN

### 5.1 BOMBARDEO PRE-INVASIÓN



La Armada estaba segura de que del bombardeo preparatorio quedarían muy pocos defensores japoneses vivos en Betio, y los Marines sólo tendrían que limpiar la isla. En la realidad, el bombardeo no fue demasiado eficaz por varias razones, aunque destruyó los cables de comunicaciones japonesas a un gran gasto de suministro. Este bombardeo es simulado

tirando el dado en la Tabla de Bombardeo de Pre-invasión. El resultado obtenido es el número de fichas de modificador que puede sacarse de un recipiente opaco y puede ponerse, invertido, en el área(s) que el jugador está escogiendo, una ficha para cada área. El jugador puede decidir aumentar sus oportunidades para un resultado bueno retardando los desembarcos iniciales. Por cada primer turno de impulso de invasión que renuncie, él gana un +1 modificador del bombardeo a su tirada de dado, hasta un máximo de +2.

## **5.2 FICHAS DE MODIFICADOR**

Las fichas de modificador pueden ser -2, -1 o espacio en blanco. Estos modificadores son los efectos negativos en el fuego japonés y los efectos positivos en el Ataque de los Marines. Las fichas se voltean boca arriba después de que todas las que se ganaron en la tirada del dado se han puesto en el mapa. Las fichas -2 se reducen a -1 en el turno dos, y se quitan en el turno tres. Todos los demás se quitan en el turno dos. Esto simula que los japoneses salen de sus bunkers y ocupan sus defensas.

## **6. FASE DE INVASIÓN**

Esta sección cubre todas las reglas acerca del movimiento de amtracks, el movimiento de las unidades de tierra que vadean, y el desembarco de unidades de tierra desde cualquier barco o amtracks. También cubre la conducta del Fuego Anti-desembarco japonés, la ocupación de los hexes de Playa de Invasión, y la conducta de Fuego Directo de Supresión.

### **6.1 HEXES DE PLAYA**

Se considera que cada hex de tierra que bordea el arrecife es un hex playero. Los hexes playeros están divididos en las playas de invasión, según los planes originales para los desembarcos. Ciertos hexes playeros son los Hexes de Playa de Invasión. Éstos son los hexes playeros en los que el desembarco de unidades de Marines se permite. Los hexes de Playa de Invasión no necesitan ser atacados para ser ocupado, pero las unidades que mueven a través de ellos pueden estar sujetas al fuego japonés (Ofensivo y Defensivo).

### **6.2 ENTRAR EN LOS HEXES DE INVASIÓN**

Los hexes sombreados a lo largo del borde del arrecife son los hexes de entrada de invasión. Cada serie de hexes de entrada de invasión se identifica con una playa de invasión. Roja 1, Roja 1, Roja 3, Verde, Negra 1 y Negra 2. Las Unidades asignadas a una playa de invasión específica entran en el mapa de juego a través de la playa de invasión que corresponda al área de entrada de invasión, y se mueve durante los Impulsos de Invasión hacia su playa asignada por la ruta más directa. Por favor note, sin embargo esto: cambios de rumbo requeridos en la Tabla de Fuego Japonesa, puede causar que una unidad desembarque en una Playa de Invasión diferente del Área Entrada de Invasión desde la que empezó.

### **6.3 EMBARCACIONES**

Todas las unidades de tierra –no blindadas- entran en el juego asignadas a amtracks o lanchas Higgins (excepto el Pelotón de Hawkins), o si son tanques, por LCM. Antes del Primer Impulso de Invasión, todas las unidades que el jugador desea desembarcar en ese turno se colocan en sus Hexes de Entrada de Invasión apropiados. La unidad de tierra se pone bajo la ficha de la embarcación

para indicar que está siendo transportada. Una unidad no puede ponerse en el mapa si no hay una embarcación para apilar con esa unidad. Las lanchas Higgins y los LCMs descargan a sus pasajeros al borde del arrecife, tomando la unidad del pasajero y poniéndolo encima de la unidad de transporte o, si la embarcación está adyacente a un hex del malecón, en al malecón. Esto agota el total de los puntos de acción para ambas unidades para ese impulso. Simula estas embarcaciones acercándose al arrecife, conectando con tierra en su borde, y descargando los hombres o vehículos bajo el fuego de la orilla. Las lanchas Higgins y LCMs nunca pueden entrar en un hex del arrecife, deben colocarse en un Hex de Entrada de Invasión. EXCEPCIÓN: A mitad del segundo día de la invasión, la variable marea de Betio fue bastante alta como para que las lanchas Higgins pudieran acercarse hasta la playa. Por consiguiente en los turnos 11, 12 y 13, las lanchas Higgins pueden entrar en un hex del arrecife y acceder a una playa con suministros o unidades.

Una lancha Higgins también puede descargar una unidad hacia un amtrack vacío adyacente, y esto gasta todos los APs para ambas embarcaciones para ese Impulso. Ponga la unidad bajo el amtrack para indicar que está siendo transportada ahora a la playa por el amtrack. Los Amtracks no pueden recoger unidades de Marines que ya están en los hexes del arrecife. Las unidades de artillería no pueden vadear a tierra. Solo pueden desembarcar vía amtrack hacia una playa o al final del Malecón Largo. Los amtracks entran en el borde del arrecife y prosiguen inmediatamente hacia la orilla; su movimiento no se inhibe por el arrecife y gastan 1 AP por hex. Después del desembarco, los amtracks deben volver atrás a las áreas de entrada de arrecife para que puedan traer más tropas. El Pelotón de Exploradores de Hawkins comienza el Juego en los dos hexes al final del malecón. Es la única unidad americana que no tiene que tomar tierra desde una embarcación.

## 6.4 MOVIMIENTO EN EL ARRECIFE

Se mueven las unidades por los hexes del arrecife durante los impulsos de la invasión. Cada unidad debe mover directamente a su playa de invasión por la posible ruta más corta. Sin embargo, puede obligarse a las unidades a cambiar su rumbo, debido a los resultados en la Tabla de Fuego Japonés, lo que anula la necesidad de dirigirse a su playa de invasión por la ruta más corta. Las unidades deben mover consecutivamente a través de cada hex, gastando los siguientes APs para cada hex entrado: 1 AP para los amtracks o lanchas, 2 APs para los tanques y 3 APs para el resto de las unidades. Las Unidades ocupadas moviendo por el arrecife están sujetas a encaramiento. Tales unidades encaran la conexión del hex y pueden entrar o bien en el hex de la izquierda o en el de la derecha de su frente. Normalmente el jugador puede mover sus unidades así hacia la playa puesto que está solo limitado por la necesidad de usar sus hexes delanteros y la ruta más corta. Cuando un cambio se requiere en la Tabla de Fuego Japonés, él debe mover a través del hechizo delantero derecho o izquierdo tal y como se requiere en la Tabla de Cambio y continúa siguiendo esa columna de hexes hasta que todos los APs se gasten o alcance un hex de Playa de Desembarco.



## 6.5 DESEMBARCAR

Un amtrack (o lancha Higgins en los turnos 11-13) desembarca su unidad cuando alcanza un hex playero, incluso hexes de playa que no sean de la Playa de Invasión de la unidad, y gasta sus APs restantes para el impulso por hacerlo. Si la unidad de transporte llegara a la playa con sus últimos APs, todavía se considera que la unidad de tierra que está llevando es desembarcada, pero la unidad de tierra debe empezar la Fase de Tierra con 3 APs menos.

Los LCMs pueden desembarcar a sus pasajeros solo en los hexes sombreados al borde del arrecife. Las lanchas Higgins (excepto en los turnos 11-13) pueden desembarcar a sus pasajeros solo en los hexes sombreados al borde del arrecife o al final del Malecón Largo desde los hexes 1433 o 1430.

## 6.6 FUEGO JAPONÉS

Si una unidad está avanzando por el arrecife o a lo largo del Malecón Largo y cualquier parte de su playa de invasión está en un área que no está asegurada y/o adyacente a un hex no despejado, entonces pueden estar sujetos al Fuego Anti-desembarco japonés. También pueden estar sujetos al Fuego si el Evento Nocturno nº 4 se saca.

No pueden atacarse a las unidades en las embarcaciones, pero pueden atacarse las embarcaciones que llevan esas unidades. Si una embarcación no contiene ninguna unidad o punto de suministros, no puede ser blanco para el Fuego Anti-desembarco japonés en el segundo o tercer Impulsos de la Invasión.

**6.6.1** Las unidades que son sujetas al Fuego Japonés sufren una tirada de dado en la Tabla de Fuego Japonés durante cada impulso de Fuego Anti-desembarco Japonés. No hay ningún límite de alcance para este tipo de fuego. El dado se tira, todos los modificadores apropiados del dado son aplicados y los resultados llevados a cabo inmediatamente.

El dado se tira, todos los modificadores apropiados del dado son aplicados y los resultados llevados a cabo inmediatamente. Pero también, por cada fortín en el área que haya sido destruido, modifica -1 la tirada del dado. *Por ejemplo, está dirigiéndose el fuego Anti-desembarco japonés contra una unidad de infantería en el Hex de Arrecife 2327 que se acerca a la Playa Roja 3. La Moral japonesa es +2 y hay un Marcador de Supresión de Área en el área. El fortín de 2728 ha sido destruido pero el de 3020 todavía está funcionando. Se saca un "4".  $4 + 2$  (la moral) + 1 (blanco en un hex del arrecife) -1 (la supresión del área) -1 (un fortín destruido) = 5 (cambio S\*). Así la unidad de Marines recibe un marcador de cambio, tiene un paso perdido en su casilla y la Casilla de Bajas mueve un espacio a la derecha.*

**6.6.2** Las unidades pueden sufrir la pérdida de un paso, resultados “Clavados” 1 o “Clavados” 2, cambios de rumbo o bajas debido a este fuego.

Si una embarcación está transportando una unidad y sufre pérdidas de paso, entonces la unidad que está transportando también recibe un número equivalente de pérdidas de paso.

El Fuego Anti-desembarco Japonés nunca afecta a las unidades en los hexes de la playa, ni afecta a los amtracks vacíos (o lanchas Higgins), están moviendo hacia atrás de la playa hacia los hexes de entrada de invasión.

## 6.7 FUEGO DIRECTO DE SUPRESIÓN

Durante cada Impulso de Fuego Directo, el jugador puede hacer una tirada en la Tabla de Fuego de los Marines, para el Área de Entrada de Invasión entonces en uso. 'En uso' incluye playas hacia las que las unidades están intentando llegar actualmente por el arrecife. Cada resultado de Supresión significa que un Marcador de Supresión de Área verde oliva se pone en cualquier área que contiene uno o más de los Hexes de Playa de Invasión correspondientes, y permanece en el lugar hasta el comienzo del próximo Impulso de Fuego de Supresión. y el Marcador de Supresión de Área se vuelve un modificador de -1 al Fuego Japonés futuro. Un Marcador de Supresión de Área por impulso puede ponerse en cada área de tierra contra la que se ha hecho una tirada de dado exitosa. Pueden hacerse tiradas de dados sucesivos mientras que las unidades de Marines estén desembarcando.

Un Marcador de Supresión de Área que se pone en el tercer Impulso de Fuego de Supresión de cada Turno permanece en el lugar hasta el primer Impulso de Fuego de Supresión del Turno siguiente. Sin embargo, no afecta al Fuego Ofensivo Japonés, solo en el siguiente Turno de Fuego Anti-desembarco en el Primer Impulso de la Invasión.

## 7. FASE DE TIERRA

### 7.1 TRAMPAS DE BOBOS Y FRANCO-TIRADORES

Las Unidades de Marines en Tierra no blindadas pueden sufrir pérdidas debido a trampas de bobos o desvíos por los francotiradores. Cada área que no está segura, o es adyacente a un área no segura, y contiene Unidades de Marines en Tierra se tira en la Tabla de Trampas de Bobos / Francotiradores. Si una pérdida de paso es el resultado, la unidad que es afectada se determina al azar. Si las pérdidas por trampas de bobos son sobre una unidad que intenta la recuperación, el intento de recuperación fallará. Si todas las unidades de Marines en un área todavía están en los hexes de Invasión Playeros, entonces no se hace ninguna tirada de dado.

### 7.2 ACCIONES

Las operaciones de las Unidades en Tierra en Betio son manejadas por medio de los Puntos de Acción (APs). Cada unidad de tierra tiene su concesión de AP máxima impresa en la ficha. Este máximo de AP es afectado por las pérdidas de paso o por las reducciones de la moral de su Regimiento. La

### NOTAS HISTÓRICAS (Continuación)

Se desorganizaron las formaciones, con elementos que a veces se ponen separados a la magnitud de tomar tierra en la playa mala. Una pared de mar de unos tres a cuatro pies de alto se había construido a lo largo de la estrecha playa por los defensores, y buscando su protección relativa era hacia donde se dirigían los Marines.

La batalla real por Tarawa empezó cuando los Marines individuales, oficiales, soldados rasos, decidieron aventurarse encima de esta pared con cualquiera que podrían conseguir seguirlos. Entonces, uno por uno, estos grupos pequeños empezaron a atacar y destruir las posiciones japonesas. Durante algún tiempo había duda considerable sobre el resultado.

Los japoneses habían construido y habían planeado bien. Cuando el Coronel Shoup (Segundo Comandante del Regimiento de Marines) ganó la orilla casi por el Malecón Largo, las cosas eran un enredo real. Por lo menos veinte amtracs y dos LCMs (los transportadores de tanques) naufragaron en los afilados arrecifes antes de las playas Roja 2 y Roja 3. Los tanques De apoyo no estaban haciéndolo en tierra en, y los pocos que lo hicieron no sobrevivieron mucho tiempo. De doce Shermans por ejemplo, sólo dos funcionaban al final del día. Las radios no funcionaban bien debido al agua de mar, haciendo que el contacto con las unidades navales de apoyo fuera casi inexistente. ¡El propio Shoup tenía que dar sus órdenes en la orilla hasta la cintura de agua por el malecón, hasta que consiguió establecer un puesto de mando temporal en tierra al lado de un bunker japonés alrededor de mediodía -un bunker que según descubrieron pronto todavía estaba ocupado por el enemigo! Él mandó pronto un mensaje a la flota, "expedición en duda". Él no fue el último en enviar ese mensaje.

Shoup era el oficial de la clasificación jerárquica en tierra como mucho para esa tarde, y era casi el crepúsculo antes de que él consiguiera establecer la comunicación con las tres playas de invasión. Por fin él recibió algunas noticias buenas. En la Playa Roja 1, el Comandante Michael Ryan (comandante de la compañía L, 3 Batallón 2 Regimiento) había tomado el mando del surtido abigarrado de tropas que llegaron a la orilla, y había despejado un área respetable del pico del pájaro de Betio, aproximadamente 500 yardas de profundo por 150 yardas de ancho. Él se retiró atrás un poco antes de la oscuridad a una línea que él sentía que podría sostener a través de la noche, por lo que todos no estaban tan mal. Las otras dos playas todavía eran muy inseguras, los Marines han avanzado sólo distancias cortas tierra adentro, pero los contraataques esperados que Shibasaki debía de haber lanzado, no se han materializado. Él había perdido los medios para organizarlos simplemente.

A la mañana siguiente, el 1 Batallón, 8 Regimiento tomó tierra como el refuerzo para Roja 2, y fue muy maltratada. No fue hasta mediodía que bastantes de ellos estuvieron en tierra y preparados para moverse. Aproximadamente en este tiempo Holland Smith, oyendo los informes penosos que le llegaron a Abemama, lanzó al Regimiento de Marines de Reserva, el 6º, para el su empleo en Tarawa. Después ese día el 6º, 1 Batallón tomaría tierra en Playa Verde, a la cabeza de la isla en territorio afianzado por los hombres de Ryan, la primera unidad en llegar en tierra sin que hubiese una carnicería.

Como si los Marines no tuvieran bastantes problemas, otro más se había desarrollado durante la noche. Dejado en el arrecife, no lejos del malecón largo, un buque de carga japonés naufragado que había estado flotado encallado allí desde algunos meses antes. Bajo la cobertura de la oscuridad, algún japonés listo nadó hasta él y preparó una posición de ametralladora para disparar a los marines en la orilla. Otros habían ocupado amtracs naufragados algunos de los cuales todavía tenía sus ametralladoras. Las escuadras de marines limpiaron estos poco a poco, pero el buque no podría dominarse hasta que los Marines llamaran al fuego del acorazado Maryland.

Aproximadamente el medio día el 21, los 1 y 2 batallones del 2 Regimiento atacaron por el campo de aviación y llegaron a la orilla del océano. Los tres batallones del 8 Regimiento tomaron el alojamiento entre el malecón de Burns-Phillips corto y la Ensenada, y gradualmente se extendieron. El grupo de comandante Ryan, principalmente los hombres del 3 Batallón del 2 Regimiento, despejaron el área a la cabeza de Betio, haciendo un área de desembarco segura en Playa Verde para el 1 Batallón del 6. El 2 Batallón del 6 tomó tierra en la Isla de Bairiki, fuera de la cola de Betio, para impedir a las tropas japonesas escapar a las otras islas que hacen la cadena de Tarawa. También tomaron tierra allí unidades del 10 Regimiento de Artillería. Por días finalmente era evidente que la marea estaba cambiando, y los Marines no iban a perder.

El 22 de noviembre se fueron extendiendo los diferentes perímetros y uniéndose. El 1 Batallón fresco, 6º, soportó el choque de mucho de este trabajo

Carta de Costo de Acción lista todas las posibles Acciones y su costo en APs. Si una acción intentada falla, la misma unidad puede intentar la misma acción de nuevo, con tal de que le queden los suficientes APs. Si una unidad efectúa una o más Acciones pero no agota todos sus APs, por ejemplo, si lleva a cabo una Acción de Apoyo, puede ser necesario registrar sus APs restantes en un pedazo de papel improvisado.

'La Integridad del Batallón': Algunas acciones tienen modificadores al dado si las unidades tienen la integridad del batallón. Las unidades solo tienen la integridad del batallón si la otra unidad de infantería de su batallón no está a más de dos hexes (un hex intermedio) lejos de la unidad. No es obligatorio el que las unidades efectúen la misma acción. Ambas unidades podrían llevar a cabo acciones completamente diferentes y, con tal de que estén dentro de dos hexes de nosotros, cada uno tiene 'la integridad del batallón.'

Las acciones que pueden intentarse son las siguientes:

**7.2.1 Acción de Movimiento.** Cada Unidad de Combate de Marines en Tierra tiene un máximo de concesión de AP de 8. Cada tipo de hex exige un número variante de APs para entrar (vea la Carta de Efectos del Terreno). El costo de entrar en un hex particular depende del hexside que se cruza para entrar en el hex. Si el hexside contiene dos tipos de terreno, entonces el jugador puede escoger el costo menor. Por ejemplo, moviendo de 2623 a 2622 usted cruza un hexside con el Bosque de Palmeras y Claro. En el nuevo hex podría entrarse con 1AP, porque el jugador escoge la cantidad menor. Pero si fuera atacado en 2622, todavía podría defenderse con un modificador de -1 al dado por estar en un Hex de Palmeras. Piense en él como un avance rápido que encuentra fuego pesado y se retira atrás a la seguridad de la línea de los árboles. Solo a través de hexes despejados pueden moverse libremente; los hexes no despejados deben ser despejados atacándolos (excepto los Hexes de la Pista de aterrizaje).

**7.2.2 Acción de Fuego.** Solo las Unidades de Combate de los Marines y los ingenieros en tierra pueden intentar Acciones de Fuego contra los hexes no despejados o contra los Puntos Fuertes (fortines), aunque las unidades de Tanques y de Artillería pueden efectuar Apoyo al Fuego de Ataque. Cada unidad que escoge la Acción de fuego gasta 1 AP, selecciona su hex blanco o fortín, y tira un dado en la Tabla de Fuego de los Marines. Si resulta exitoso, un marcador de Supresión se pone en el hex. Cualquier número de marcadores de supresión pueden ponerse en un solo hex o fortín. Si el marcador de supresión está en un hex de fortín: modificador de -1 para todas las tiradas de Fuego Japonés para ese Área (NOTA: no sólo el hex, sino el área) para el resto del Turno y un modificador de +1 para cualquier intento de demolición por las unidades de ingenieros. Si el blanco fuera un hex no despejado, el marcador de Supresión es un modificador de -1 a la tirada de dado para el Fuego Defensivo Japonés del hex y un modificador de +1 a la tirada de dado para cualquier Acción de Ataque de los Marines contra ese hex para el resto del Turno.

**7.2.3 Acción de Apoyo.** Cualquier unidad de combate puede hacer una Acción de Apoyo. Solo tanques Sherman, infantería y unidades de ingenieros pueden efectuar una Acción de Apoyo para una Acción de Demolición. Adicionalmente, el modificador de +2 normal por el apoyo del Sherman se vuelve un modificador de +1 para las Acciones de Demolición. Una unidad que hace una Acción de Apoyo gasta 1 AP y gana un modificador de +1 o +2 al dado (dependiendo del valor en la ficha de la unidad) para la unidad que intenta la Acción de Fuego, Ataque o Demolición. Las unidades de tanques no pueden efectuar Acciones de Fuego o Ataque solas. Ellos pueden efectuar solo Acciones de Apoyo. Las Acciones de Apoyo se hacen desde hexes despejados o hexes de Playas de Invasión adyacentes al hex blanco. EXCEPCIÓN: una unidad de artillería del 10º Batallón que está en un hex despejado puede apoyar cualquier Acción de Fuego o Ataque en cualquier parte del tablero.

Si se usa más de una unidad para apoyar la misma Acción de Ataque o Demolición (pero no de Fuego), tire un dado en la Tabla de Apoyo. Use la Tabla de Apoyo Costero para determinar si se

ganan modificadores adicionales. Históricamente, cuantas más unidades normalmente se involucraban significaba una tarea más difícil de coordinación. La(s) unidad(es) apoyando siempre consiguen un modificador mínimo de +1, de modo que un resultado - en la Tabla de Apoyo todavía será un +1. Si el Jugador consigue un resultado de 2 o 3 entonces ése será el número de +modificador que él conseguirá para la Acción. Note que este resultado del dado es el modificador total para la acción, y no el adicional al +1 que una sola unidad de apoyo proporcionaría. *Por ejemplo: usted tiene dos unidades que apoyan un Ataque. Usted gana +1 que es la base por tener una unidad de apoyo pero puesto que tiene más de una unidad en el apoyo, usted tira en la Tabla de Apoyo Costero. Usted saca un "5" que significa que el modificador del dado final es +2 (NOTA: No +3). Sin embargo, si usted hubiera sacado un 1, 2 o 3 usted todavía tendría sólo un modificador de +1 al dado y su unidad adicional en el apoyo se habría malgastado.*

**Puntos de Apoyo Costero.** Los Puntos de Apoyo Costero son modificadores de apoyo que representan el bombardeo costero por aviones y barcos. Los Puntos de Apoyo Costero se ganan al comienzo de un turno de día tirando un dado en la Tabla de Apoyo Costero. El número va de 0 a 3 e indica el número de Puntos de Apoyo Costero disponibles para ese turno. Los Puntos de Apoyo Costero pueden usarse para las Acciones de Fuego o Ataque, pero no pueden usarse en el apoyo de Acciones de Demolición. Los Puntos de Apoyo Costero pueden usarse independientemente de, o junto con, las Acciones de Apoyo de unidades de tierra. En el último caso, el Punto de Apoyo Costero se agrega al modificador ganado por la(s) unidad(es) de combate de tierra de apoyo). *Por ejemplo: continuando el ejemplo anterior, si un Punto de Apoyo Costero sería usado junto con el apoyo del Ataque, el modificador del dado sería +3 (o +2 en el segundo caso).*

Los Puntos de Apoyo Costero no pueden acumularse de turno en turno, cualquier remanente al final de un turno, se pierde. Un Punto de Apoyo Costero puede usarse por Acción.

Para indicar que una unidad está efectuando una Acción de Apoyo, debe marcarse con un Marcador de Apoyo y el número de APs gastados por la unidad debe registrarse para que la unidad de Apoyo no exceda su concesión de AP durante las Acciones subsecuentes. Use un papel de borrador para guardar el registro. Solo pueden usarse unidades de Tanques Sherman como apoyo contra los fortines, durante los intentos de demolición o intentos de ataque. El modificador de apoyo entre paréntesis en los Shermans es para el uso contra los fortines (solamente). Ambas unidades de tanques Stuart y Sherman pueden apoyar un ataque contra cualquier otro tipo de hex.

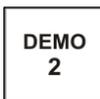
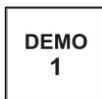
El 10º Batallón estaba compuesto de baterías de artillería de apoyo. Estas unidades de Artillería solo pueden usarse para efectuar Acciones de Apoyo.

**7.2.4 Acción de Ataque.** Con la excepción de tomar tierra en los hexes de Playas de Invasión y los hexes del Aeródromo, ninguna unidad americana puede entrar en un hex no despejado. Los hexes de tierra únicamente pueden despejarse por una Acción de Ataque. Solo las Unidades de Infantería

de Marina en tierra pueden efectuar Ataques, aunque pueden usarse unidades de Tanque y unidades de artillería como apoyo. Otras unidades de Infantería de Marina en tierra también pueden usarse como apoyo. Cualquier número de unidades puede participar en un

Ataque. El jugador que hace una Acción de Ataque primero elige que unidad o unidades harán el Ataque, entonces escoge el hex blanco o los hexes (un máximo de dos por ataque). Cuesta 3 APs efectuar un Ataque. Un Fuego Defensivo Japonés se tira entonces contra cada unidad(es) atacante(s) tirando en la Tabla de Fuego Japonés y los resultados son aplicados inmediatamente. Si por lo menos una unidad Atacante sigue estando activa (no "clavada"), un dado se tira en la Tabla de Ataque de los Marines y todos los modificadores aplicables se añaden o restan de la tirada del dado para obtener un resultado que toma efecto inmediatamente. Por favor note: La Integridad del batallón es importante aquí (ver 7.2). Cuando un Hex resulta despejado por un ataque, ponga el marcador de la estrella blanca en ese hex. Cuando todos los hexes en un área han sido despejados, quite todos los marcadores con la estrella blanca y deje uno verde de "área Asegurada".

**7.2.5 Acción de Demolición.** Esta Acción sólo puede intentarse por las unidades de Ingenieros de los Marines contra los hexs de fortines. Cualquier número de unidades de ingenieros puede intentar demoler un solo fortín. Las unidades de infantería y de tanques Sherman e ingenieros (que no estén atacando) pueden gastar APs en apoyo de una Acción de Demolición, pero no la Artillería ni los tanques Stuart. El jugador gasta 2 APs por unidad de ingenieros atacantes y selecciona el blanco del intento. Los japoneses efectúan Fuego Defensivo antes de que una Acción de Demolición esté resuelta. Si la unidad de Ingenieros queda "clavada", no puede continuar con la Demolición. Si la unidad de Ingenieros no queda "clavada", tira un dado en la Tabla de Demolición y el resultado se obtiene después de que se usan los modificadores aplicables para llegar al resultado final. Por favor note que toma dos pasos de demolición para reducir un fortín completamente. Todos los daños de los intentos de demolición son acumulativos. No se reparan por los japoneses. *Por ejemplo, un ingeniero intenta demoler un hex de dos-fortines. En el primer intento el ingeniero destruye un paso; el próximo turno él destruye dos; entonces varios turnos después otra unidad de ingenieros demuele el paso final. El hex de dos-fortines resulta despejado ahora.*



**7.2.6 Acción de Recuperación.** Las Unidades de Combate en tierra que han recibido pérdidas de paso pueden intentar Acciones de Recuperación. Para hacerlo, una unidad debe estar por lo menos a tres hexes del hex no despejado más cercano, y no debe intentar ninguna otra Acción durante ese Turno. La unidad también debe estar en Suministro General y no debe estar a más de cuatro hexes de una Cabeza de Suministros funcionando. Si una unidad no está en Suministro General y/o está a más de cuatro hexes de una Cabeza de Suministros, puede gastar un punto de suministros para reunir los requisitos de suministro para la recuperación. Si una unidad sufre una pérdida en la Tabla de las Trampas de Bobos / Francotiradores, no puede intentar la recuperación en este Turno. Si una unidad sufre cualquier pérdida del Fuego Japonés, o es el blanco de un Ataque Banzai en cualquier momento durante el Turno, su intento de recuperación falla.



Tire un dado y consulte la Tabla de Recuperación para determinar si se recupera algún paso para esa unidad. Si resulta exitoso, una Acción de Recuperación permite a una unidad recuperar un paso (quizá). Las Unidades son restringidas por la Casilla de Bajas sobre hasta cuando pueden recuperar. Si la Casilla de Bajas es menos de 2000, puede recuperar el total de su fuerza. Si la Casilla de Bajas es de 2000 o más, ninguna unidad puede recuperar a plena fuerza, sólo a dos puntos de fuerza menos que el total. Si la Casilla de Bajas ha alcanzado 3000, entonces cualquier unidad que ha dado la vuelta a su ficha nunca puede recuperar más allá de eso, sino que permanece en su lado reverso; sólo recupera hasta cuatro puntos de fuerza menos que el total. Cuando la Casilla de Bajas alcanza 4000, entonces ninguna unidad puede recuperar. Las unidades de Tanques nunca pueden recuperar. Amtrack no puede recuperar, pero cuando dos unidades de Amtrack han sido eliminadas, una puede volver a jugar por su lado reverso, es decir, con la mitad de fuerza, y lo mismo para las lanchas Higgins y LCM. Si todas las unidades de un Batallón en tierra emprendieran al mismo tiempo un intento de Acción de Recuperación, (es decir, unidades de infantería y de ingenieros), y ellos tienen la Integridad del Batallón, y por lo menos una de las unidades recupera, entonces el Marcador de la Moral del Regimiento para el Batallón se mueve una casilla a la derecha. La Moral del Regimiento para un solo Regimiento nunca puede aumentarse por más de uno por Turno debido a las Acciones de Recuperación, independientemente del número de recuperaciones exitosas por los Batallones del Regimiento. La recuperación puede intentarse en cualquier turno diurno o nocturno. Si se hace en turno nocturno, hay un modificador de +1 para el dado en la Tabla de Recuperación.

Si la Moral General de los Marines es positiva, hay un modificador de +1 para el dado en la Tabla de Recuperación. Si la Moral General de los Marines es negativa, hay un modificador de -1 para el dado en la Tabla de Recuperación. No hay ningún modificador si el Marcador de la Moral está en la casilla 0.

Marque las unidades que están intentando la recuperación con una ficha de Recuperación azul y blanca.

### 7.3 RESULTADO DE IMPACTOS

Pueden recibirse resultados de impactos contra las unidades de combate de los Marines como las pérdidas de paso o como las pérdidas de niveles de Moral del Regimiento. Los impactos en las unidades de Tanques, Amtrack y lanchas Higgins y LCM, siempre se consideran pérdidas de paso.

Cada golpe recibido como una pérdida de moral, mueva el Marcador de Moral del Regimiento para el Regimiento de la unidad afectada una casilla a la izquierda en la Casilla de Moral del Regimiento de los Marines.

Para registrar pérdidas y recuperación en la Hoja de Listas de Unidad, se sugiere que las pérdidas se registren inicialmente con una sola línea diagonal con el lápiz. La recuperación puede anotarse borrando esta línea. Cuando la Casilla de Bajas indica que estos niveles de pérdida de paso son permanentes, simplemente cruce la línea para completar la X en estos cuadrados.

Una unidad que ha perdido el 50% o más de sus pasos se da la

### NOTAS HISTÓRICAS (Continuación)

El aeródromo y su contorno estaban asegurados, y los defensores japoneses supervivientes, se agruparon en la cola estrecha de Betio, con la excepción de un grupo pequeño que ocupó un particularmente bien construido grupo de emplazamientos que fueron conocido como "el Bolsillo." Esa noche el grito de "Banzai!" finalmente estalló desde el matorral. Sin embargo, era la energía de grupos pequeños de desesperados japoneses gastándose en un intento de vender tan caras como fuera posible sus vidas. Los ataques no fueron amenazas serias a estas alturas de la invasión, pero suponían serio peligro para los Marines con los que se enfrentaron.

El garrido Banzai gastó la última fuerza de los japoneses en Betio, y el día 23 vio el ataque final en la cola de Betio, y la destrucción del "Bolsillo". Unos pocos de los defensores consiguieron escapar a la cadena de Tarawa, pero fueron cazados al poco tiempo.

Sólo aproximadamente veinticinco japoneses fueron descubiertos en Abemama, suponiendo una tarea bastante fácil. La guarnición de Makin fue superada en número en 8 a 1 aproximadamente, pero el Ejército tropezó a través de esta operación, tomando tres días. Tarawa tenía alrededor de cuatro mil defensores, sólo diecisiete japoneses fueron capturados. Los Marines sufrieron casi mil muertos, y alrededor de 2,400 heridos o desaparecidos. El costo se puso aun más alto cuando el portaaviones de escolta Liscome Bay fue descubierto por un submarino japonés, recibió un torpedo y se hundió con la pérdida de 644 hombres de su tripulación. No debe sorprender por tanto que algunos decidieron que Tarawa debía de haber sido dejada de lado.

#### Recomendado Leer:

Para más información, nosotros recomendamos a lo siguiente:

Gregg, Charles T.; Tarawa, 1984. Morison, Samuel Eliot.; Aleutians, Gilberts y Mariscales (Historia de las operaciones navales de los Estados Unidos en

La Segunda Guerra Mundial, Vol VII.), 1951. Russ, Martin.; La línea de Salida:

Tarawa, 1975. Shaw, Henry I., Hijo; Tarawa: Ha nacido una Leyenda (Editorial San Martín, la Historia Ilustrada del Siglo de la Violencia, el Libro de Batallas, No. 8), 1968. Sherrod, Robert.; Tarawa: La Historia de una Batalla, 1944. Smith, Holland M. y Finch, Percy.;

Coral y Bronce, 1949. Wheeler, Richard.; Un Valor Especial: Los Marines americanos y la Guerra del Pacífico, 1983.

### NOTAS DEL DISEÑADOR

No estoy seguro cuando Tarawa llamó primero mi atención como apropiado para diseñar un juego, pero decidí rápidamente que parecía muy práctico el hacerlo como solitario. La pérdida del control por el almirante Shibasaki, debido a la destrucción de los cables de comunicación parecía dejar poco que hacer para un Jugador japonés, ya que su defensa se basa en fortificaciones y no tenían ningún medio disponible para dar órdenes a sus unidades.

Esto me llevó a que los Marines debían atacar los hexes en lugar de a las unidades japonesas. Así el Jugador tiene que sacar al enemigo literalmente de sus agujeros, hex por hex, tal y como ocurrió.

Luego estaba el arrecife. No había ningún dato de antemano sobre la profundidad del agua encima de él. Ni llevaba allí suficiente tiempo para averiguar su largura. El arrecife tenía que estar en el mapa y las unidades de Marines tienen que cruzarlo. Los Jugadores encontrarán que no es fácil conseguir llegar con las unidades a tierra intactas.

Una vez que estos dos puntos se decidieron, el resto del sistema se desarrolló a partir de ellos. Yo escogí los Puntos de Acción porque yo quería que el Jugador tuviera la flexibilidad que necesitaría para las operaciones en tierra sin imponer mucha sucesión de segmentos para cubrir las posibles actividades diferentes. El decidir el tamaño de las unidades como compañías parecía que serían demasiado numerosas las fichas para la escala y el tamaño de batallón sería excesivamente pequeño, por que yo compuse y escogí los medio-batallones. El espacio de tiempo está impuesto por los proyectistas originales, como es las designaciones playeras.

Tarawa representó una situación del combate casi única en los anales militares hasta ese tiempo. Las tácticas para esa batalla no habían sido todavía escritas. Confío que mi diseño muestre un poco la difícil tarea con la que se enfrentó la 2ª de Marines, la forma en que lo lograron y el precio que tuvieron que pagar. - Mark Seaman

vuelta a la ficha. Si, a través de las Acciones de Recuperación, recupera hasta tener más de la mitad de sus pasos, la unidad puede volverse a su lado delantero.

Una unidad que tiene su paso final marcado queda eliminada inmediatamente.

## 7.4 CASILLA DE BAJAS

Los Marines sufrieron casi 4.000 bajas durante los tres días de la batalla. Se usa una Casilla de Bajas para reflejar estas pérdidas que son permanentes con respecto a la batalla, tanto si están muertos o heridos. Cuanta más alta sea la Casilla de Bajas, menos eficaz será la Recuperación.

Las bajas ocurren debido a ciertos resultados de impactos en la Tabla de Fuego Japonés. Si el resultado del impacto tiene un asterisco a la derecha, entonces el Jugador debe adelantar un espacio a la derecha en la Casilla de Bajas. El Jugador empieza el juego con el Marcador de Bajas sin cifra. Cuando ese marcador alcanza la última casilla, la casilla 1000, se da la vuelta al marcador con la cifra Bajas 1000 y vuelve a ponerlo en la izquierda y continúa desde allí. Las bajas con los tanques, amtracks o embarcaciones se ignoran.

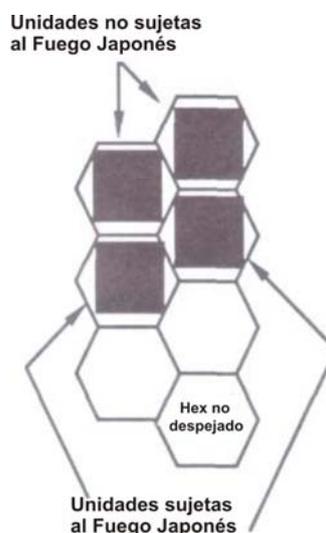
**7.4.1 Efecto de las Bajas.** El número de bajas sufrido en Betio no sólo asustó al público americano, también a los proyectistas militares. Los números fueron tan altos el primer día que obligó a los comandantes a que comprender que estaba en duda.

Como el número de bajas es elevado, a las unidades solo se les permite recuperar en los más bajos niveles (vea 7.2.6). Más allá, cada 1000 perdidos en la Casilla de Bajas supone un paso perdido en la Casilla de la Moral General de los Marines (vea 9.2.2).

## 7.5 SEGMENTO DE FUEGO OFENSIVO JAPONÉS

Esto sigue a la conclusión de las Acciones de los Marines. Esto no es lo mismo que el Fuego de Defensa Japonés contra las unidades que atacan. Todas las unidades a menos de tres hexes de un hex no despejado están sujetas al Fuego Ofensivo Japonés. Aun cuando la unidad esté en un área despejada, si está dentro de dos hexes de un hex no despejado, esa unidad es un blanco elegible. El Fuego japonés es dirigido para el área. Cada área con por lo menos una unidad de Marines sujeto a las condiciones anteriores tira un dado en la Tabla de Fuego Japonés. Si más de una unidad en cualquier área dada está sujeta a las condiciones de recibir el Fuego japonés, entonces el resultado se aplica a una de las unidades, escogida al azar. Así, si hay una unidad o 20 unidades en un área, solo se permite una tirada de dados por el área y solo una unidad por área se verá afectada. El dado se tira, todos los modificadores apropiados son aplicados, y el resultado llevado a cabo inmediatamente.

Resultados de “Clavados” no tiene efecto en unidades de Tanques y de Artillería.



## 7.6 APILAMIENTO

En tierra las unidades de un solo batallón más un tanque o unidad de artillería o de ingenieros pueden apilarse juntos. Las unidades deben pertenecer al mismo batallón. Si no hay ninguna unidad de infantería en el hex, una unidad de ingenieros puede apilarse con un tanque o una unidad de artillería. Unidad de infantería de diferentes batallones no pueden apilarse juntos. En el arrecife ninguna unidad puede apilarse, con la excepción de unidades que toman tierra en los amtracs, o lanchas Higgins, una unidad por embarcación. Por favor note que las unidades de un batallón, en tierra no es necesario que se apilen para ser elegibles para la Integridad del Batallón, simplemente que no haya más de dos hexes de separación (un hex despejado entre ellos).

## 8. SUMINISTROS

El problema de suministro fue especialmente crítico en los desembarcos de Tarawa. El límite de tres días impuesto en la operación era el límite en que los americanos deseaban exponer valioso transporte y cargueros a un contragolpe enemigo. La marea resultó no ser tan alta como se esperaba, dejando sólo el malecón y los amtrack como los únicos medios de llevar los suministros a tierra. Esto fue bastante penoso, pero también en su prisa por descargar y sacar sus naves con el mínimo de daño, ocurrió a menudo que suministros impropios se llevaron a tierra en lugar de lo que realmente se necesitaba.

### 8.1 GENERACIÓN DE PUNTOS DE SUMINISTROS

Para reflejar la naturaleza incierta de la entrega de suministros, especialmente temprano en la batalla, el jugador debe determinar su disponibilidad de suministros tirando un dado en la Tabla de Puntos de Suministro cada principio de turno desde el turno 3. Los resultados de este dado determinarán el número de Puntos de Suministro que el jugador tiene disponibles en tierra para la distribución a los Batallones de Marines. Si el jugador tiene una Cabeza de Suministros funcionando en la base del Malecón Largo (hex 2731) hay un modificador de +1 al dado.

### 8.2 TIPOS DE SUMINISTROS

Hay dos tipos de suministros que deben ser considerados, el Suministro General y el Suministro Activo.

**8.2.1** El Suministro General es determinado por la habilidad de una unidad de combate de tierra en rastrear una línea de suministros a una cabeza de suministros. Esta línea de suministros puede ser de cualquier longitud con tal de que no se interrumpa por hexes no despejados. Una unidad en Suministro General puede mover, disparar, recuperar y defenderse normalmente. También puede apoyar Ataques o Acciones de Demolición.



**8.2.2** Las unidades reciben el Suministro Activo por el gasto de un Punto de Suministro desde el Suministro Acumulado en la Laguna. Un Punto de Suministros pondrá a un batallón o medio batallón en Suministro Activo para el entero turno subsiguiente. Una unidad en Suministro Activo puede efectuar Acciones de Ataque y, si es de ingenieros, Acciones de Demolición. Note que si un Punto de Suministros se gasta para un batallón, todas las unidades de ese batallón son consideradas en Suministro Activo con tal de que ellos estén en las mismas o adyacentes áreas, y también que estén en Suministro General con la misma cabeza de Suministros. Las unidades que están en Suministro Activo, se marcan colocando un marcador de suministros azul y blanco debajo de la ficha de la unidad. Una unidad no puede acumular más de una ficha de suministros en ningún momento. Si una unidad se mueve, lleva la ficha de suministros con su propia ficha de unidad hasta el nuevo hex.

Al final de un Turno en que la unidad ha realizado una Acción de Ataque o de Demolición, quite la ficha de Suministro Activo de la unidad.

Puesto que los Tanques y Artillería sólo proporcionan Apoyo, nunca necesitan Suministro Activo, sólo Suministro General.

### 8.3 CABEZA DE SUMINISTROS



Una Cabeza del Suministro puede establecerse en cualquier hex de invasión playero o en cualquier hex playero despejado. La cabeza de suministro de hex playero debe estar por lo menos a tres hexes del hex no despejado más cercano.

Una Cabeza de Suministros puede establecerse en la base del Malecón Largo (hex 2731) sin las restricciones de distancia a los hexes del enemigo.

Las Cabezas de Suministros son marcadas con un Marcador verde de Cabeza de Suministros.

**Suministros Directos:** Los Amtracks (o lanchas Higgins) pueden entregar el suministro directamente a unidades que son incapaces de establecer una Cabeza del Suministro, pero el suministro no puede acumularse allí.

Los Amtracks en Misiones de Suministro Directo siguen el mismo procedimiento que si estuvieran llevando a las unidades. Así, ellos están sujetos al Fuego Anti-desembarco Japonés de la misma manera que si estuvieran desembarcando tropas, si su desembarco playero se produce dentro de un área que todavía no está asegurada.

El Suministro directo permite a unidades que no pueden rastrear una línea de suministro a una cabeza de suministros recibir el Suministro General y el Suministro Activo.

Solo un Punto de Suministro por Batallón puede desembarcarse en el Suministro Directo.

La(s) unidad(es) suministrada(s) debe(n) estar en el área o el área adyacente al hex playero donde el Punto de Suministros ha sido desembarcado y debe poder rastrear una línea de suministros a ese hex.

### 8.4 SUMINISTROS INICIALES

Todas las unidades de combate en tierra se consideran que están en Suministro Activo y en Suministro General en el turno en que desembarcan y el turno siguiente. Después de eso, se considera que una unidad de combate en tierra está en Suministro Activo con un Punto de Suministros asignado por batallón, hasta que gaste el Punto de Suministro a él entregado efectuando una(a) Acción(es) que lo requiere(n) –Ataque o Demolición- (aún cuando solo una unidad del batallón efectúe tal(es) Acción(es) todavía se considera que el Punto de Suministros ha sido gastado durante el turno), o la unidad se ha aislado y se ha colocado fuera del Suministro General. En tal caso el Punto de Suministros debe gastarse para proporcionar el Suministro General.

Por favor note que si una unidad toma tierra durante los primeros dos turnos y no lleva a cabo ninguna acción que requiera Suministro Activo durante este período, la unidad (junto con cualquier otra unidad(es) del mismo batallón) tendrá un Punto de Suministros asignado en el turno 3 automáticamente si ellos no pueden rastrear a una Cabeza de Suministros. Si las unidades del batallón no están separadas, entonces el batallón recibirá un Punto del Suministro. Si las unidades están separadas, entonces cada unidad o grupo de unidades recibirán cada una un Punto de Suministros. Esta situación no tiene efecto en el reparto normal de Puntos del Suministro que empiezan en el turno 3.

### 8.5 ACUMULACIÓN DE PUNTOS DE SUMINISTROS

Los Puntos de suministros pueden acumularse durante tanto tiempo como por lo menos una Cabeza de Suministros esté funcionando. La acumulación de suministros es incierta. Agregue el número de puntos de suministro que se sacaron en la Generación de Puntos de Suministro a la Casilla del Suministro en la Hoja de Lista de Unidades. No agregue cualquier punto de suministros que está siendo transportado por amtrack a una unidad que es incapaz de rastrear una línea de

suministro a una Cabeza de Suministros. Si una Cabeza de Suministro es invadida por un Ataque Banzai, el jugador pierde un número correspondiente de Puntos de Suministros en proporción directa al número de Cabezas de Suministros en funcionamiento (redondeando al número entero más cercano). Por ejemplo, si el jugador tuviera tres Cabezas de Suministros y 5 Puntos de Suministros acumulados. Un Ataque Banzai resulta en la pérdida de una Cabeza de Suministros, el jugador pierde 2 puntos de suministros (es decir 5/3 redondeado al número entero más cercano). Si la Cabeza del Suministros perdida está en la base del malecón largo (hex 2731), el jugador tira un dado y pierde ese número de Puntos de Suministros también. (Históricamente, el malecón largo se convirtió en la Cabeza de Suministros principal del desembarco entero rápidamente.)

## 8.6 CABEZA DE SUMINISTROS DEL MALECÓN LARGO

Si el jugador tiene una Cabeza de Suministros funcionando en la base del malecón largo, él agrega uno a todas las tiradas de dado de suministro mientras que esa Cabeza de Suministros continúe funcionando.

## 8.7 ARTILLERÍA Y TANQUES

Los Batallones de artillería y Unidades de Tanques solo necesitan el Suministro General para ejecutar las Acciones de Apoyo.

## 8.6 EFECTOS DEL SUMINISTRO EN LA RECUPERACIÓN

Una unidad debe estar en Suministro General para intentar una Acción de Recuperación, y a no más de cuatro hexes despejados de una Cabeza de Suministros funcionando. Las unidades incapaces de reunir estos requisitos pueden gastar un Punto de Suministros como una alternativa.

## 8.9 EFECTOS DE ESTAR SIN SUMINISTROS

Si una unidad no puede rastrear una línea de suministros a una Cabeza de Suministros funcionando, y no tiene un Punto del Suministro Activo, está desabastecida. Tales unidades son marcadas con un Marcador verde de "Desabastecidas". Las unidades Desabastecidas no pueden efectuar Acciones de Ataque ni de Apoyo. Los Ingenieros Desabastecidos no pueden intentar las Demoliciones. Las unidades Desabastecidas pueden cavar Posiciones mejoradas, puede mover a través de los hexes despejados, dirigir fuego defensivo contra Ataques, efectuar Fuego de Supresión con un modificador de -1, y Recuperar.



## 8.10 EFECTOS DE ESTAR AISLADO

Si una unidad de Marines sigue estando sin suministros por más de dos turnos, queda Aislada. Cuando está Aislada sufre las mismas penalizaciones que estando sin Suministros y la penalización adicional de no poder moverse y ser incapaz de Recuperarse.



Una unidad Aislada puede excavar Posiciones Mejoradas y hacer Fuego Defensivo contra Ataques Banzai con un modificador de -1 al dado.

## 8.11 REABASTECER

Las unidades no Suministradas y Aisladas pueden ser reabastecidas por otras unidades que abren un camino a una Cabeza de Suministros funcionando o por Puntos de Suministro Activo traídos directamente a ellos por los Amtracs encima del arrecife. Tal misión de Suministro estaría sujeta al Fuego Japonés Anti-desembarco sobre estos Amtracs en cualquier área todavía no asegurada. Los Amtracs reabasteciendo seguirán el procedimiento de Invasión hasta que lleguen a la playa.

## 9. MORAL

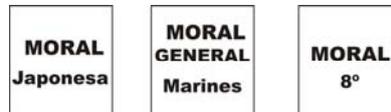
Nota del Diseñador: La moral era alta por ambos lados cuando empezó la batalla. El japonés estaba seguro de que sus elaboradas defensas y sus propias ganas serían bastante para rechazar al enemigo, por lo menos hasta que la ayuda llegara de Truk. Los americanos pensaron (por lo menos muchos lo hicieron) que el bombardeo sería casi suficiente para hacer el trabajo y las tropas de tierra tendrían poco que hacer salvo terminar de limpiar la isla. Los Marines se asustaron del recibimiento y su moral fue puesta a prueba penosamente durante las fases iniciales de la batalla. Cuando hicieron frente a sus dificultades y ganaron terreno, recobraron su confianza. Recíprocamente, la moral japonesa permanecía alta inicialmente pero cayó durante las fases finales, cuando la lucha, empeoró desde su perspectiva. La última noche y el último día dieron testimonio de varios desesperados Ataques Banzai, y numerosos casos de Hari-Kiri.

### 9.1 TIPOS DE MORAL

La Moral para cada lado se maneja de forma algo distinta. Solo la Moral General es considerada para el japonés. Los Marines americanos tienen la Moral General y la Moral de los Regimientos individuales (Moral del Regimiento).

### 9.2 MORAL GENERAL

La condición global de cada lado se representa por la "Moral General". Desde que el sistema de cables de comunicación japonés fue destruido por el bombardeo, ellos lucharon en su mayor parte donde estaban, en sus bunkers subterráneos, fortines y hoyos de tirador. Para ellos no era una batalla de maniobra, sino una de posiciones de apoyo que luchan hasta el fin. Por estas razones yo vi que era importante incluir sólo Moral General. Para los Marines, la Moral General es una medida del nivel de bajas, y el tiempo que el mando americano sentía que pudiera permitirse el lujo de gastar. Hubo un buen shock ante la cifra de bajas después de la batalla, y podría discutirse sobre si la Segunda División de Marines pudo sufrir pérdidas mucho más altas y aún podría tomar la isla.



**9.2.1 Moral General Japonesa.** Empieza el juego en todos los escenarios con la Moral Japonesa en la primera casilla +2 (es decir, la tercera casilla a la derecha). La Moral japonesa cae un nivel cada vez que un hex de fortín es despejado, y cada vez que un ataque Banzai es rechazado. La Moral japonesa sube un nivel cada vez que la Moral de un Regimiento de Marines alcanza -3 y cada vez que un ataque Banzai tiene éxito volviendo a tomar un hex por lo menos. También ganan un nivel de Moral cada vez que una unidad de infantería de combate de tierra de los Marines es eliminada.

**9.2.2 Moral General de los Marines.** En todos los escenarios la Moral General de los Marines empieza el Juego en la primera casilla +2 (es decir, la tercera casilla a la derecha). Los Marines pierden un nivel de Moral cada vez que una Moral de Regimiento alcanza -3, y cada vez que el nivel de bajas alcanza mil. Eso significa que un nivel de moral se pierde para cada mil perdidos en la Casilla de Bajas. Los Marines ganan un nivel de Moral cada vez que un fortín es reducido y cada vez que un área es asegurada. Se considera que un área está segura cuando se han despejado todos los hexes dentro del área y no hay ningún hex no despejado dentro de tres hexes del área.

**9.2.3 Efecto de la Moral en la Invasión.** Si la Moral General Japonesa alguna vez alcanza la última casilla -3, el jugador empieza a tirar en la Tabla de Derrumbamiento Japonés. Un dado se tira una vez por turno en esta tabla, por cada turno que la Moral General Japonesa esté en -3. Si el Nivel de la Moral General de los Marines alguna vez alcanza la última casilla, -3, el jugador tira una vez por cada turno que tenga esa cifra en la Tabla de Derrumbamiento de la Invasión.

**9.2.4 Moral del Regimiento.** La Segunda División de Marines estaba dividida en cuatro Regimientos, tres de infantería y uno de apoyo de artillería. Éstas fueron las principales unidades

implicadas en el ataque a Betio. La Moral del Regimiento refleja las condiciones y suertes de estos regimientos cuando sus batallones intentan afianzar la isla.

El Marcador de la Moral de cada Regimiento empieza el juego en la primera Casilla +2 (es decir, la tercera casilla a la derecha) en las Casillas de la Moral del Regimiento de los Marines.

Cuando las unidades reciben impactos, ellos tienen a menudo la opción de encajar el impacto como una pérdida de paso o como una pérdida de moral. Cada impacto recibido como una pérdida de moral debe mover el Marcador de la Moral del Regimiento de la unidad una casilla a la izquierda. Cada vez que un hex de fortín resulta despejado, el Marcador de Moral del Regimiento de una cualquiera de las unidades que participan puede moverse una casilla a la derecha. Cualquier unidad que rechaza un ataque Banzai debe mover su Marcador de Moral del Regimiento, una casilla a la derecha.

### **9.3 RECUPERACIÓN**

Cualquier Batallón puede intentar la recuperación retirando todas sus unidades de combate entonces en la isla a un área asegurada, o a cualquier hex a por lo menos tres hexes de un hex no despejado. Cada turno completo que el batallón ocupe tales zonas y no efectúe ninguna otra acción, gana una tirada de dado en la Tabla de Recuperación. El jugador puede poner un Marcador de Recuperación en el Marcador de la Moral del Regimiento como recordatorio. Vea las reglas sección 7.2.6 para las acciones de recuperación para las unidades solas.

### **9.4 CASILLAS DE MORAL**

Los números en las Casillas de la Moral se usan como modificadores. Para el japonés son modificadores del fuego ofensivo (tratar el número como un modificador positivo), y modificadores defensivos contra los ataques (tratar el número como un modificador negativo). El modificador negativo no aplica a las demoliciones.

La Moral General de los Marines actúa como un modificador positivo para todo el Fuego y acciones de Ataque (pero no para las demoliciones) y como un modificador negativo para la tirada del dado de los Ataques Banzai. La Moral del Regimiento negativa reduce el número de APs disponibles a todas las unidades de ese regimiento. NOTA: La Moral del Regimiento positiva no aumenta el número de APs más allá del número impreso en la unidad. Adicionalmente, La Moral General de los Marines afecta a la Recuperación, en que una Moral General negativa causa un modificador de -1 para las tiradas de Recuperación, mientras una Moral General positiva produce un modificador de +1.

## **10. FASE FINAL**

Al final de la Fase de Moral, complete la Recuperación para las unidades que han satisfecho el requisito de la Recuperación, y ajuste la Hoja de Lista de Unidades y/o la Casilla de la Moral del Regimiento.

Si es un Turno nocturno, tire en la Tabla de Eventos Nocturnos. Note los modificadores al dado al pie de la tabla.

De la vuelta a los Marcadores de “En progreso” a su lado “Posiciones Mejoradas”.

Quite los marcadores de Supresión de Fuego (pero no los Marcadores de Supresión de Área que permanecen en el juego hasta el próximo Impulso de Invasión), De la vuelta a los Marcadores “Clavados 2” y retire los Marcadores “Clavados 1”. Tire para el apoyo costero del próximo turno.

## 10.1 TABLA DE EVENTOS NOCTURNOS

Esta tabla contiene varios eventos aleatorios que ocurren, o que podrían ocurrir y tener efecto en el curso de la batalla. Algunos de ellos afectan el curso del juego directamente, mientras que otros ocurren fuera del alcance inmediato del juego pero no obstante tienen una presión importante en el resultado.

**10.1.1 Ataque Aéreo Japonés en Betio.** El apoyo aéreo japonés para los defensores fue mínimo, debido a las pérdidas en Bougainville, pero podría haber sido más fuerte. El jugador tira un dado sin modificadores y con un resultado de 1-3, los Marines sufren ese número de golpes, distribuidos a la elección del jugador, si se produce un resultado de 4, 5, las unidades afectadas también sufren el resultado de C1. Con un resultado de 6, las bombas caen en Territorio japonés y un Marcador de Supresión es puesto en un área no asegurada de la opción del jugador ocupada por los Marines, o si no hay Marines en esa área, en un área no asegurada adyacente a un área ocupada por los Marines o parcialmente ocupada por unidades de los Marines. Los Marcadores de Supresión permanecen en efecto durante los primeros dos turnos de día subsiguientes.

**10.1.2 Submarino japonés hunde un barco de suministros.** Los japoneses enviaron varios submarinos a las Gilberts en respuesta a la invasión, y ese tipo de ataque fue temido por los líderes americanos. Este resultado significa que al jugador se le penaliza con un modificador de -1 en todas sus tiradas de dados de suministro que queden. Este evento sólo se puede dar una vez por juego; si sale de nuevo, no hay efecto.

**10.1.3 Ataque aéreo japonés contra la flota de invasión.** Este resultado significa que un ataque aéreo se ha efectuado contra la Flota americana. Se tira un dado; si el resultado es **1-2** significa que se sufre un modificador de -1 a las tiradas de suministro en el futuro, si el resultado es **3-5**, significa la pérdida de 1 punto de apoyo a tierra por turno. Un resultado de **6** significa que la incursión japonesa ha sido un fracaso, sin ningún efecto.

**10.1.4 Los japoneses ocupan pecios en el Arrecife.** Durante la primera noche en Betio, varios japoneses nadaron hasta un barco encallado en el arrecife y a muchos amtracks naufragados y desde allí dispararon a los Marines de la orilla al alba. Este resultado significa un fuego japonés extra contra una unidad cualquiera o en el arrecife o dentro de dos hexes de un hex del arrecife. Este fuego extra se efectúa cada turno hasta que todos los puntos de apoyo costero se han asignado para dos turnos para suprimir este fuego, y una unidad de infantería de combate en tierra es enviada para destruirla al hex 1436, y gasta un turno completo allí. Así los japoneses tendrán el Fuego Ofensivo extra para por lo menos tres Turnos. Por lo menos un punto de apoyo en tierra en cada turno debe estar disponible para satisfacer el primer requisito (es decir un 3 o más se debe de haber sacado en la Tabla de Apoyo Costero). Los puntos de apoyo representan el fuego del Acorazado Maryland llamado para destruir el casco del buque encallado, y la unidad representa a los grupos enviados para limpiar los Amtracs ocupados -no significa que la unidad está físicamente en el casco grande cuando las andanadas del Maryland llegan.

**10.1.5 Portaaviones americano Hundido.** Esto ocurrió realmente, el portaaviones de escolta *Liscombe Bay* fue torpedeado por el submarino japonés I-175 el 24 de noviembre. Betio estaba entonces asegurado, pero esa pérdida pudo haber ocurrido antes. Si esto surge, el jugador reduce cada turno el apoyo costero en uno. Puede ocurrir solo una vez por juego.

**10.1.6 Ataque Banzai local.** Esto ocurre inmediatamente y se efectúa contra la unidad de un solo batallón que está en un área no segura y es adyacente a un hex no despejado. El batallón o unidad sujeto al Banzai se determinarán al azar (tirada de dado) de entre todas las unidades que reúnan los requisitos anteriores. Marque la unidad blanco de un Ataque Banzai con un Marcador de Banzai color canela. El Banzai se hará de la manera siguiente:

**10.1.6.1** El blanco del ataque debe escogerse como se ha explicado anteriormente.

**10.1.6.2** La unidad blanco hace un Fuego de Ataque. Este ataque no cuesta ningún APs. Cualquier otra unidad en el hex blanco también puede apoyar el Fuego de Ataque, a ningún costo en APs. Éste es el único momento en el que un tanque o unidad de artillería puede hacer un Fuego de Ataque. Si se obtiene un resultado de Supresión, se vuelve un -1 contra el Banzai. Si el resultado obtenido es S\*, entonces el Banzai ha sido rechazado y el procedimiento se detiene.

**10.1.6.3** Si el Ataque Banzai no es rechazado, tire en la Tabla de Banzai. NOTA: Los únicos modificadores usados para un dado en la Tabla de Banzai son para un resultado de S y la Moral del Regimiento de la unidad blanco. Los resultados son inmediatamente aplicados.

Si la unidad de los Marines es obligada a retirarse y deja el hex libre, quite el Marcador de Hex Despejado del hex.

Si la Unidad de Marines es obligada a retirarse pero hay todavía unidades en el hex, entonces el procedimiento de Banzai comienza desde el principio contra otra unidad en el hex blanco original que es escogida como la unidad blanco.

**10.1.7 Dos Ataques Banzai locales.** Se sigue el mismo procedimiento que en 10.16, se dirigen dos ataques separados. Ambos ataques son determinados al azar, completándose el primero antes de hacer el segundo, lo que puede ocasionar que la misma unidad sea atacada dos veces.

**10.1.8 Banzais Generales.** La peor pesadilla de los Marines, si pasa es un mal momento. Las unidades de Marines en áreas que son adyacentes a un hex no seguro, están sujetas al ataque. Seleccione una unidad al azar en cada una de estas áreas como la unidad blanco. El procedimiento con cada Banzai es igual que los anteriores, con la siguiente excepción, si un Banzai tiene éxito desalojando a su unidad blanco de su hex, entonces un segundo Banzai se hace inmediatamente contra una unidad, de nuevo escogida al azar que sea adyacente a cualquiera de los hexes perdidos en el primer ataque. En otras palabras, el japonés está siguiendo a su éxito.

Si no hay ninguna unidad de Marines adyacente al hex perdido en el Banzai inicial, se tira un dado y ese número de hexes adicionales despejados se vuelven sin despejar. Al determinar qué hexes adicionales se vuelven no despejados, primero escoja los hexes previamente despejados adyacentes al hex perdido en el Banzai inicial; si eso no satisface los requisitos de la tirada del dado, escoja los hexes previamente despejados adyacente a ellos. Siempre que se haga necesario escoger qué hexes particulares se vuelven no despejados (por ejemplo si hay tres de tales hexes potenciales, y solo dos deben ser convertidos en no despejados), tire un dado para cada hex: los resultados más altos se convierten en los no despejados. Si cualquier Cabeza de Suministros o unidad de Marines (en ese orden) se encuentra en un hex adyacente a uno convertido en no despejado en este momento, un Banzai se dirige contra esa Cabeza del Suministros o unidad. Un Ataque Banzai en una Cabeza de Suministros sin una unidad de combate de Marines en él elimina la Cabeza de Suministros automáticamente. Si resulta en más de un Banzai, entonces cada uno se dirige secuencialmente. En el momento en que un Banzai sea rechazado entonces ese Ataque de Banzai entero se considera concluido y ninguna acción más ocurre. Después de que estos Banzais se completan, sin tener en cuenta el resultado, el procedimiento de Banzai para esa área se considera completado.

## 11. REGLAS ESPECIALES

### 11.1 POSICIONES MEJORADAS

Para mejorar las posiciones se improvisaban defensas construidas de cualquier material útil,



como los troncos de cocoteros, sacos de arena, equipo descartado, etc., para proteger a los defensores del fuego enemigo. Cualquier unidad de combate de Marines en tierra (excepto los tanques) puede construir posiciones mejoradas. Las unidades gastan todos sus puntos de acción para el turno para hacer eso. Las

Unidades que construyen son marcadas con un Marcador de Proceso. No pueden emprender ninguna acción excepto la de disparar defensivamente contra un ataque Banzai en cuyo caso la construcción queda incompleta y debe emprenderse de nuevo en el turno siguiente. Toma sólo un turno completo construir las Posiciones Mejoradas. Cuando están completas, las Posiciones Mejoradas dan un modificador de -1 al fuego japonés y a los Ataques Banzai japoneses. El modificador de -1 también aplica si la unidad está sujeta a un ataque aéreo por la Tabla de Eventos Nocturnos. Una vez las Posiciones Mejoradas se completan, una unidad puede efectuar una Acción de Apoyo de la Posición Mejorada contra un hex no despejado que sea adyacente a esa Posición Mejorada. Una unidad también puede intentar la Recuperación en una Posición Mejorada, con tal de que también se reúnan los otros requisitos de Recuperación. Si en cualquier momento el hex que contiene la Posición Mejorada no contiene ninguna unidad de Marines entonces la Posición Mejorada es removida.

## 11.2 ZONA DE LA ISLA BAIRIKI

La Isla Bairiki era la isla más próxima a Betio en el Atolón de Tarawa, quedando fuera de la cola de Betio al este. Durante la batalla, elementos del Décimo Batallón (la artillería) fueron desembarcados para proporcionar Fuego de Apoyo en la parte oriental de Betio. Durante el juego, tantas unidades del Décimo Batallón como el jugador desee, pueden desembarcarse en la Zona de la Isla Bairiki. Estas unidades pueden mantener el Fuego de Apoyo en las dos áreas más orientales de Betio. Sin embargo, una vez desembarcados en Bairiki, no pueden retirarse para el desembarco subsecuente en el propio Betio. Tampoco pueden unidades desembarcadas en Betio ir a la Zona de Bairiki. Las unidades en la zona de Bairiki se considera que están suministradas automáticamente.

## 11.3 NOTAS SOBRE EL TERRENO

Ciertos rasgos del Terreno tienen propiedades especiales o efectos que deben notarse cuidadosamente.

**11.31. La pista de aterrizaje.** El campo de aviación es el rasgo dominante de la isla. Puesto que está lógicamente llano, en terreno abierto, no hay japoneses en la pista, por lo tanto sus hexes no necesitan ser atacados para ser ocupados. Los hexes de la pista de aterrizaje son los que tienen el símbolo de pista de aterrizaje y ningún otro tipo de terreno en el hex (salvo “claro” o “camino”). Sin embargo cualquier unidad que mueve hacia o a través de un hex de pista de aterrizaje, o cruzando un hex-side (lado de hex) de la pista de aterrizaje en un área no segura, o a tres hexes de un área no segura están sujetos a fuego japonés inmediato. Se requiere ocupar los hexes de la pista de aterrizaje en un área para conseguir el resultado de un Área Asegurada. 1.6.5. Puesto que no hay ningún japonés en un hex de pista de aterrizaje, éstos no se cuentan como “hexes no seguros” para los propósitos de determinar el Fuego Ofensivo Japonés.

**11.31. Zanjas Antitanques .** Aún no se habían completado las Zanjas Antitanques cuando se produjo la invasión, pero suponen una penalización de movimiento en unidades blindadas que los cruzan. (vea la Casilla de Efectos del Terreno).

**11.33. El Malecón Largo.** Éste alcanza desde la isla hasta el borde del arrecife. Los hexes del Malecón Largo no están ocupados por las fuerzas japonesas. El hex 2632 se considera que es parte del Malecón Largo. Las unidades de Marines viajan a lo largo del Malecón Largo en los Impulsos de la Invasión, no durante la Fase de Tierra. El Malecón Largo es despejado por la unidad de Exploradores/Francotiradores (Hawkins) o alguna otra unidad de combate de infantería que tome tierra en el hex 1431 o el 1432, y que vaya por toda la longitud del Malecón Largo y despeje el hex 2731. Pueden tomar tierra dos unidades de tierra en el Malecón Largo cada turno (NOTA: no cada

Impulso), y tomar tierra en el Malecón Largo es la única acción que una unidad puede realizar para ese turno. El Malecón Largo no tiene que ser despejado para la infantería y unidades de ingenieros para tomar tierra en él, pero debe despejarse para las unidades de artillería para tomar tierra en él. Una vez que el malecón está despejado, puede usarse para tomar tierra unidades y suministros. El Hex 2731 pueden convertirse en una Cabeza de Suministros. Las unidades de tanques no pueden usar el malecón. Ningún tanque o unidad de amtrac puede cruzar el malecón (desde el hex 1932 hasta el hex 1931, por ejemplo). La infantería no puede entrar en un hex del Malecón Largo, salvo tomando tierra al final del Malecón Largo o entrando en él por el hex 2632. Las unidades que toman tierra siguiendo el malecón no consiguen el modificador de -1 por 'Blanco adyacente al Malecón Largo' contra el fuego japonés (pero ellos se mueven más rápidamente). Las unidades de los Marines (excepto la artillería) puede contribuir al Fuego de Supresión de Área desde el Malecón Largo. Dos unidades de combate de tierra pueden usar el malecón para tomar tierra cada turno. Sin embargo, una vez la Cabeza de Suministro se establece en el hex 2731, el malecón sólo puede usarse para tomar tierra el suministro, con la excepción de cualquier unidad del Décimo Regimiento (la artillería) que puede usar el malecón, una unidad por turno. Cualquier unidad que sigue el malecón, o en el agua al lado del malecón, ignora cualquier resultado de cambio de curso obtenido en la Tabla de Fuego Japonés.

**11.34. Obstáculos del arrecife.** Ningún tanque o unidad de amtrac pueden cruzar los obstáculos del arrecife. Las unidades de infantería y los ingenieros deben vadear para pasarlos.

**11.35. Tomar tierra en un Hex Playero.** Solo los Hexes Playeros pueden usarse para los desembarcos. No hay japoneses en estos hexes por lo que están despejados, así que se puede entrar a voluntad en ellos. Cualquier otro hex playero no marcado como tal (normalmente debido a otros rasgos de terreno incluidos) solo puede tomarse por medio de ataque normal.

**11.36. Los edificios.** Los edificios en Betio eran una mezcla de estructuras de hormigón que sobrevivieron al bombardeo y la lucha subsecuente, y estructuras más frágiles hechas de troncos de palmeras y otros materiales menos permanentes. La mayoría de éstos fueron destruidos. Como tal los edificios tienen el efecto pequeño en el combate y se ignoran esencialmente para los propósitos del juego.

**11.36. Letrinas sobre el agua.** Lo anterior también aplica a éstas. Solo han sido agregadas por su valor estético. Una historia se ha contado que un oficial de inteligencia estimó el número de los defensores de Betio contando las letrinas, y realmente estuvo cerca de la cantidad correcta.

**11.37. Hexes 3330 y 4403.** Estos hexes contienen dos fortines. Cada fortín debe tratarse separadamente. Para ganar una demolición exitosa contra el hex cada fortín debe reducirse con dos resultados de demolición (D2).

## **12. CÓMO GANAR**

La condición de victoria para Tarawa es bastante simple. El jugador debe despejar la isla entera dentro del límite de tiempo del juego y debe mantener el nivel de bajas por debajo de 5.000. Afianzar la isla después de sufrir 5-6.000 bajas sería una victoria pírrica. Por encima de 6.000 bajas habrían arruinado la División probablemente durante bastante tiempo.

## **13. ESCENARIOS**

### **13.1 ESCENARIO DE CAMPAÑA**

Esto cubre la operación entera, usando la configuración histórica y los refuerzos. Los límites playeros son fijados como sigue:

*Playa Roja 1:* Hex 2744 a Hex 2938

*Playa Roja 2:* Hex 2838 a Hex 2732

*Playa Roja 3:* Hex 2531 a Hex 3020

*Playa Verde:* Hex 2645 a Hex 3548

Use el Horario de Refuerzo Histórico (14.1). El Escenario empieza con el turno de las 09:00 del 20 de Nov. y acaba nunca después del turno de las 13:00 del 23 de Nov., pero puede acabar antes.

### **13.2 ESCENARIO DE LIBRE DISPOSICIÓN**

Usted desarrolla su propio plan de la invasión. Use los límites playeros listados anteriormente, pero agregue los Límites Playeros Negros de abajo:

*Playa Negra 1:* Hex 3649 a Hex 3535

*Playa Negra 2:* Hex 3534 a Hex 3422

Usted puede escoger tres batallones cualquiera de dos regimientos de infantería cualquiera para la primera invasión del turno. Las restantes unidades de estos regimientos pueden tomar tierra en cualquier turno subsiguiente. El tercer regimiento debe ser normalmente retenido por lo menos hasta el segundo día, como reserva. Puede actuar antes, pero a un costo de dos pasos de pérdida en la Moral General de los Marines.

Pueden actuar la artillería y Unidades de Tanques a la discreción del jugador, pero no más de tres de tales unidades pueden enviarse en un solo turno.

El Escenario empieza y acaba como en el Escenario de Campaña.

## **14. HORARIO DE REFUERZOS**

### **14.1 HORARIO HISTÓRICO DE REFUERZOS**

---

**2/2 (Amey) Playa Roja 2\***

**3/2 (Schoettel) Playa Roja 1**

**8/2 (Crowe) Playa Roja 3**

**Pelotón Exploradores/Francotiradores de Hawkins, hex 1431 o 1432**

**1 Tanque en cualquier playa**

**09:00-Nov. 20**

---

**10/1 (Artillería) en cualquier playa**

**2 Tanques en cualquier playa**

**2/1 (Kyle) Playa Roja 2**

**8/3 (Ruud) Playa Roja 3**

**11:00-Nov. 20**

---

10/2 (Artillería) en cualquier playa

2 Tanques en cualquier playa

13:00-Nov. 20

---

8/1 (Hays) Playa Roja 2

2 Tanques en cualquier playa

07:00-Nov. 21

---

1 Tanque en cualquier playa

09:00-Nov. 21

---

6/1 (Jones) Playa Verde

17:00-Nov. 21

---

6/3 (McLeod) en cualquier playa

11:00-Nov. 22

---

6/2 (Murray) en cualquier playa cuando quiera después de

17:00-Nov. 21

(Si sale Murray, la Moral General de los Marines mueven dos casillas a la izquierda)

---

10/3 y 10/4 (Artillería) en cualquier turno después de

13:00-Nov. 20

---

Un jugador puede decidir sacar alguna unidad un turno más tarde si lo desea.

Por favor note que en el turno 1 la unidad de Hawkins puede tomar tierra al final del Malecón Largo y puede usarse ese turno para despejar el Malecón y como consecuencia puede tomar tierra después por amtrack, a pie, o encima del malecón y ser usada en tierra.

## 14.2 HORARIO DE REFUERZOS DE LIBRE DISPOSICIÓN

Por las Instrucciones del Escenario. Por favor note que cada unidad debe tomar tierra por medio de una embarcación o un amtrack. También note que el Sexto Regimiento fue retenido por Holland Smith como reserva y no se usó hasta que él lo ordenó. Se restringe a los jugadores de usar cualquiera de los batallones del Sexto hasta por lo menos las 07:00 del segundo día.

### Aclaraciones:

**Las lanchas LCM llevan los tanques: Higgins Boats y AMTRACS pueden transportar tropas o suministros; la artillería puede transportarse por cualquier tipo de vehículo.**

**Ignore los APs para LCM e Higgins Boats - ellos son para el uso con un posible escenario que usa mareas variables que puede ser después publicado.**

**El pelotón de Hawkins no tiene una casilla de bajas; esto es correcto. La unidad tiene solo dos fuerzas, la del anverso y la del reverso de la ficha.**