

SECUENCIA DE JUEGO

I. SEGMENTO ESTRATÉGICO

FASE DE EVENTO DE GUERRA [5.0]

Tira 1 d10. Si el resultado es 0-3, tira de nuevo un dado en la Tabla de Eventos de Guerra que corresponda al Período de Guerra actual y aplica el resultado.

FASE DE MEJORA DE TORPEDO [6.0]

Tira 1 d10 en la Tabla de Mejora de Torpedo. Si el resultado es = o > que el número de barcos hundidos, mueve el marcador del torpedo una columna a la derecha.

FASE ULTRA [7.0]

Tira 1 d10 en la Tabla ULTRA, teniendo en cuenta los drms. Marca las Áreas ULTRA. Añade 1 (+1) a la Carta de Actividad de Área de esta Área y saca un barco (1) suplementario de cada taza.

II. SEGMENTO TRIPLE "R" (Refuerzos, Listo, Reparac.)

FASE DE REFUERZOS DE SUBMARINOS [8.0]

Consulta la Lista de Refuerzos de Submarinos. Coloca o retira los submarinos según sea apropiado.

FASE DE SUBMARINOS LISTOS (En Bases y Sub. Tender) [9.0]

Mueve los subs del "Muelle de Embarque" a "Listos para la Mar". Tira para los subs. en el "Muelle de Escoba". Si el resultado es = o < que el Valor de Preparación, coloca al sub en "Listos para la Mar", si no lo es, colócalo en el "Muelle de Embarque".

FASE DE REPARACIÓN DE SUBMARINOS (En Bases) [10.0]

Tira 1 d10 para cada sub. Si el resultado es = o < que el número que aparece en la Caja de Reparación, mueve el sub a la nueva caja (3-a-2-a-1-a-Muelle).

PREPARACIÓN PARA LA FASE DE OPERACIONES [11.0]

Mueve todos los submarinos desde la sección "Done" de cada OpArea a la sección "Operating".

III. SEGMENTO DE OPERACIONES (Para cada submarino)

FASE DE MOVIMIENTO DE PATRULLA [12.0]

Los subs actualmente desplegados con su lado de Patrulla boca arriba, pueden moverse desde la sección "Operating" hacia una OpArea adyacente o a una Zona de Misión Especial (sin gasto de movimiento) si está actualmente activada. Tira el dado para un Evento de Tránsito.



FASE DE BÚSQUEDA Y CONTACTO [13.0]

Sigue las instrucciones impresas en el mapa para la Búsqueda y Contacto (con un drm de +1 para ULTRA, drm de +2 para una barrera de manada de lobos (wolfpack), etc.).

FASE DE COMBATE [14.0]

- 14.1 Primera Ronda de Ataque
- 14.2 Ronda de Contraataque
- 14.3 Retirada (continuar con 14.4 o 14.5)
- 14.4 Rondas de Reataque (opcional, seguido de Retirada)
- 14.5 Determinación de Super Capitán
- 14.6 Combate de Sub contra Sub
- 14.7 Chequeo de Resistencia

FASE DE MOVIMIENTO DE TRÁNSITO [15.0]

Los submarinos que están en la Caja "Listo para la Mar" de una base, los que se dirigen a un área de patrulla, o han recibido un resultado de RTB pueden mover un número de OpAreas hasta su valor de movimiento. Tira el dado para un Evento de Tránsito si es aplicable. Coloca el submarino en la sección "Done" de la OpArea con su lado de Patrulla boca arriba si tienes la intención de patrullar allí en el siguiente turno o por su lado de Tránsito boca arriba si tienes la intención de seguir hacia otra OpArea o Base.

IV. SEGMENTO DE FIN DE TURNO

FASE DE CONCLUIR EL TURNO [16.0]

Quita los marcadores "Descubierto" de los subs con un resultado de 0-6 en una tirada de 1 d10; Automáticamente quita los marcadores de "Descubierto" de los que han vuelto a la Base. Comprueba las Condiciones de Victoria del Escenario. Avanza el Marcador de Fecha.

FASE DE PROGRESO DE LA GUERRA [17.0]

Comprueba la Tabla de Transición del Período de Guerra. Si el mes tiene un número, tira un d10; si el resultado es = o > que el número, avanza el Período de Guerra.

EVENTOS DE COMBATE

0	Evento
0	<p>Mercante cruzado en el camino Un barco japonés de repente cruza el camino de uno o varios torpedos. Efectúa la Fase de Combate normalmente, pero antes de empezar la primera Ronda de Ataque (14.15), escoge un barco que esté boca abajo y que sea de "disco rojo" en esta columna o una adyacente, revélalo, y determina si es hundido. Para hacer esto, tira un dado y añade el modificador actual del torpedo en la línea que corresponde al tamaño correcto del objetivo en la Tabla de Resultados del Ataque. Sigue la Ronda de Ataque normalmente. Si no hay ningún barco apropiado en el despliegue, ignora este Evento.</p>
1	<p>Combate en la Superficie con el cañón El submarino emerge para entablar combate con el cañón. Efectúa la Fase de Combate normalmente pero en vez de la Ronda de Ataque, se hace lo siguiente: 1) Coloca un marcador de Descubierta sobre el submarino. 2) Escoge cualquier ficha revelada japonesa de mercante/transporte en esta columna y atácala usando una tirada del dado en la línea 26-35 de la Tabla de Resultados del Ataque (el Argonaut, el Nautilus, y el Narwhal usan la línea 18-25, el Surcouf usa la línea 10-17, y el Leviathan usa la línea 5-9). El valor del torpedo Mk-XIV no se aplica al resultado. Si no hay ninguna ficha revelada de mercante/transporte, o si hay una unidad revelada IJN "blanca" (avión, escolta, CL, BB etc. o una Escolta Diligente), este evento se ignora. Cuando se termine, pasa a la Ronda de Contraataque.</p>
2	<p>Carrera Circular del Torpedo Un torpedo corre en un círculo cerrado de vuelta hacia el submarino. Efectúa la Ronda de Ataque normalmente, pero además efectúa un ataque contra tu propio submarino. Para hacer este ataque, el jugador suma el actual valor del torpedo Mk-XIV y un marcador TDC sacado especialmente (sumar un número negativo es lo mismo que restarlo), y tira un dado. Si el resultado del dado es igual a o menor que el resultado de la suma anterior, el submarino es hundido. Si el submarino sobrevive pasa a la Ronda de Contraataque.</p>
3	<p>Un Bombardeo "Betty" Descubre al Submarino El submarino es descubierto y atacado por un bombardero japonés de patrulla. Tira inmediatamente en la línea de Evento Aéreo de la Tabla de Contraataque y aplica los resultados. Pasa al Chequeo de Resistencia.</p>
4	<p>Problemas Mecánicos Finalizan el Ataque El submarino tiene problemas mecánicos. No hay ninguna Fase de Combate para el submarino en este turno. Tira un dado: • Si el resultado es IMPAR, coloca un marcador de Dañado y un marcador RTB sobre el submarino; • Si el resultado es PAR, el jefe de máquinas arregla el problema y el submarino puede continuar operando normalmente en el próximo turno. (No se necesita hacer una tirada en la Tabla de Resistencia para este turno).</p>
5	<p>Aproximación Perfecta La aproximación del submarino ha sido perfecta. Procede normalmente pero todos los marcadores TDC para esta ronda tienen valores negativos. (p. ej., convierte todos los "+" en "-").</p>
6	<p>Tonelaje Doblado El capitán descubre un objetivo gordo. Al final de la Fase de Combate, dobla el tonelaje del barco mercante más grande hundido.</p>
7	<p>Combate - Contraataque La secuencia de combate se cambia solo para esta Ronda. Las escoltas atacan primero, luego, si no resulta hundido o forzado a RTB, el submarino ataca a los barcos de superficie. Efectúa la Ronda de Ataque inicial desde [14.11] hasta [14.14] luego salta a la Ronda de Contraataque [14.2]. Si el submarino no resulta hundido o forzado a RTB, entonces puedes atacar normalmente según [14.15]. Después sáltate el contraataque [14.2] puesto que ya se ha llevado a cabo.</p>
8	<p>Contraataque Las escoltas descubren al submarino que hace su acercamiento y le atacan. Resuélvelo según el Evento de Combate nº 7 excepto que el submarino no puede hacer un ataque. Si este acontecimiento ocurre a una Manada de Lobos, y uno o varios de los submarinos de la Manada de Lobos no tiene ninguna escolta en la misma columna o una adyacente, esos submarinos pueden continuar atacando a los barcos de superficie.</p>
9	<p>Combate - Combate El submarino elude todas las escoltas y ataca a los barcos de superficie. No hay ningún Contraataque. Después de la primera Ronda, la fuerza japonesa todavía permanece revelada de acuerdo con [14.4].</p>

PROCEDIMIENTO DE COMBATE

14.1 PRIMERA RONDA DE ATAQUE

- Revelar uno por uno un número de barcos igual al Valor de Táctica. (deben ser de la misma columna o adyacente).
 - Si se revela un "Evento de Combate", se resuelve inmediatamente.
 - Si se revela otro "Evento de Combate" en una misma ronda, se devuelve a la taza.
 - Si se revela una "Escolta Diligente" o un Avión, se tira un dado en la Tabla de Contraataque inmediatamente en la fila que corresponda.
 - Después de resolver este ataque, la escolta o el avión se quedan revelados.
 - En este momento el sub se puede retirar si resulta dañado, pasando a la Fase de Resistencia.
 - Si es 1943-1945, el sub tiene radar y puede "volver a girar" una unidad japonesa y otra unidad debe ser girada en su lugar.
- Saca al azar tantas fichas TDC como el Valor de Táctica del sub y colócalas al lado de un barco revelado (o sin revelar) que esté en la misma columna o adyacente que el sub.
- El sub selecciona su(s) objetivo(s). **Valor total de Ataque:** Puntos de Ataque seleccionados para el blanco + Valor del Torpedo + Super Capitán.
Valor total de Defensa: Valor de Defensa del barco + Valor ASW de todos los barcos revelados en la misma columna o adyacente (o avión en cualquier columna) + Valor de TDC +1 si el sub está en una columna adyacente -1 si el barco objetivo está dañado.
- Resta el Valor total de Defensa del Valor total de Ataque y esa cantidad o menos es lo que debe salir en el dado para hacer blanco.
- Si se hace blanco, tira 1 d10 en la Tabla de Resultados de Combate y compara con el tonelaje del barco para ver el resultado final.

14.2 Ronda de Contraataque

- Valor total del Ataque Japonés:** Valor ASW de todos los barcos revelados en la misma columna o adyacentes (o avión en cualquier columna) + Número de cuadros ROJOS para el Período actual de Guerra de la Carta de Actividad de Área + el Valor General ASW para el Período de Guerra.
Valor total de Defensa del sub: Valor de Defensa + Super Capitán.
- Resta el Valor de Defensa del Valor de Ataque y tira 1 d10 en la columna apropiada de la Tabla de Contraataque.

14.3 Retirada (continuar con 14.4 o 14.5)

14.4 Rondas de Reataque (opcional, seguido de Retirada)

- Retirar todos los marcadores TDC anteriores.
- Seguir los pasos de la Primera Ronda de Ataque con las excepciones:
 - Aunque tenga Radar, no se puede "volver a girar" una ficha.
 - Deben revelarse primero las banderas del Sol naciente en la columna del submarino o adyacentes. Luego pueden revelarse las de disco rojo.
 - Se resta 1 (-1) de cada ficha TDC (hasta -3).
 - En el Contraataque, se añade 1 (+1) al Valor del Ataque Japonés.
- Si hay un Super Capitán: 1 d10. Si resultado es = o < que el Valor del Super Capitán, se puede hacer un segundo Reataque.

14.5 Determinación de Super Capitán

Si el submarino ha hundido 3 o más barcos que suman 16.000 o más toneladas se le asigna un Super Capitán (o se gira la ficha si ya tenía uno).

14.6 Combate de Submarino contra Submarino

- Si en la Fase de Búsqueda y Contacto, no se consigue ningún contacto (cuadro blanco), tira 1 d10: Si el resultado es "0", se produce un Combate de Sub contra Sub.
- Tira 1 d10. Resta 1 (-1) si el sub está Descubierta y/o Dañado. Suma 1 (+1) si la fecha es 1943-1945 (radar). Si el resultado es 0-3 el sub enemigo nos ha descubierto primero. Si es 4-9, le hemos descubierto nosotros primero.
- Consulta la Tabla de Submarinos Enemigos para ver que submarinos están disponibles para esa fecha y saca uno al azar.
- Coloca al sub atacado en una columna del Despliegue y saca una ficha TDC.
- Efectúa una Ronda de Ataque normal teniendo en cuenta que el Valor del Torpedo del sub enemigo es siempre +1 independientemente de la fecha.

14.7 Chequeo de Resistencia

- Cruza el Valor de Resistencia con el Valor actual del Torpedo y tira 1 d10. Resta 1 (-1) si se ha evitado la Fase de Búsqueda y Contacto o no se ha producido ningún contacto. Suma 1 (+1) si el sub está Dañado.
- Si el resultado es = o < que el nº indicado, el sub sigue en el Área. Coloca al sub en la sección "Done". Si es mayor, debe volver a la Base (marcador RTB).