

# Wings of War™

WWII MINIATURES



Libro de reglas

# WINGS OF WAR

**Wings of War** es una gama de juegos en los que uno o más jugadores controlan aviones y defensas antiaéreas durante la Primera y la Segunda Guerra Mundial, empleando cartas que representan aviones y maniobras. Cada set de la línea **Wings of War** es un juego independiente, pero todos los sets ambientados en el mismo periodo son totalmente compatibles y pueden combinarse para jugar batallas más grandes con diferentes aviones. Es preciso señalar que los juegos de la I GM no son compatibles con los de la II GM.

Este set introduce miniaturas del periodo de la II GM. La línea se completa con los **Airplane Packs**, que incluyen miniaturas adicionales con sus propios mazos de maniobra. La **Serie 1** contiene los mismos aviones que hay en esta caja, pero con distintos pilotos y esquemas de color, o incluso variantes de los mismos modelos con diferencias en armamento y fuselaje. La **Serie 2** incluye nuevos cazas y bombarderos en picado biplazas.

Los jugadores que ya estén familiarizados con el sistema de juego de **Wings of War** comprobarán que se han introducido dos grandes cambios en la línea de la II GM. En primer lugar, los jugadores no han de planear tantas maniobras de antemano como los sets anteriores de la I GM. En segundo lugar, estas reglas utilizan indicadores de velocidad para señalar si un avión se mueve a alta o baja velocidad. Algunas maniobras sólo pueden realizarse si un avión está desplazándose a la velocidad adecuada.



Si ya has jugado a **Dawn of War** o a **Fire from the Sky**, estarás familiarizado con la mayor parte de las reglas de este manual. No obstante, hay ciertos cambios en las páginas 7 (Solapamiento durante el movimiento), 11 (Estate quieto!), 14 (Altitud), 26 (Carga completa), 27 (Depósitos de combustible desechables) y 28 (Cohetes). También se proporcionan escenarios listos para jugar con las cuatro miniaturas incluidas en la caja.

## COLECCIONA TODAS LAS MINIATURAS DE WINGS OF WAR WWII

### SERIE 1

WOW128A	Supermarine Spitfire Mk.I	Le Mesurier
WOW128B	Supermarine Spitfire Mk.II	Vybral
WOW128C	Supermarine Spitfire Mk.II	Falkowski
WOW129A	Messerschmitt Bf 109 E-3	Mölders
WOW129B	Messerschmitt Bf 109 E-3	Balthasar
WOW129C	Messerschmitt Bf 109 E-4	Galland
WOW130A	Grumman F4 F-3 Wildcat	Galer
WOW130B	Grumman F4 F-3 Martlet	Black
WOW130C	Grumman F4 F-4 Wildcat	Mc Worther
WOW131A	Mitsubishi A6M2 Reisen	Kaneko
WOW131B	Mitsubishi A6M2 Reisen	Sakai
WOW131C	Mitsubishi A6M2 Reisen	Shindo

### SERIE 2

WOW139A	Hawker Hurricane Mk.I	Bader
WOW139B	Hawker Hurricane Mk.I	Libert
WOW139C	Hawker Hurricane Mk.IIB	Kuznetsov
WOW140A	Dewoitine D.520	Thollon
WOW140B	Dewoitine D.520	Stella
WOW140C	Dewoitine D.520	Le Gloan
WOW141A	Junkers Ju.87B-2 Stuka	1./StG.3
WOW141B	Junkers Ju.87B-2 Stuka	IV(Stuka)./LG 1
WOW141C	Junkers Ju.87R-2 Stuka	Sugaroni
WOW142A	Aichi D3A1	Yamakawa/Nakata
WOW142B	Aichi D3A1	Makino/Sukida
WOW142C	Aichi D3A1	Takahashi/Kozumi

# COMPONENTES



SUPERMARINE SPITFIRE MK.I °  
(1)



MESSERSCHMITT BF 109 E-3 °  
(1)



GRUMMAN FM-1 WILDCAT °  
(1)



MITSUBISHI A6M2 REISEN °  
(1)



CARTA DE AVIÓN ALIADO  
(1)



CARTA DE AVIÓN DEL EJE  
(1)



CARTA DE AVIÓN ALIADO  
(1)



CARTA DE AVIÓN DEL EJE  
(1)



CARTA DE MANIOBRA  
(4 MAZOS: A, B, C, D) (72)



CARTA DE ANTIAÉREO/TROPA  
(6)



CARTA DE OBJETIVO/TROPA  
(6)



CARTA DE BOMBA  
(6)



Paneles de mando  
(4)



FICHAS DE DAÑO  
(252)



INDICADORES  
(171)



REGLAS PARA DETERMINAR LA DISTANCIA  
(2)

\* los colores de las miniaturas pueden diferir de las mostradas

# INDICADORES Y FICHAS

FICHAS DE DAÑO	DAÑO "A" (POR DETRÁS)	DAÑO "B" (POR DETRÁS)	DAÑO "C" (POR DETRÁS)	DAÑO "D" (POR DETRÁS)	DAÑO NORMAL	TIMÓN ATASCADO (DERECHA)	TIMÓN ATASCADO (IZQUIERDA)	DAÑOS AL MOTOR
INDICADORES DE VELOCIDAD								
	PILOTO ACROBÁTICO	TEMERARIO	PILOTO EXCEPCIONAL	TOQUE DORADO	BUENO ESQUIVANDO	BUENO DESPISTANDO	CONTROL PERFECTO	AS SUPREMO
FICHAS DE HABILIDAD DE AS								
OTROS INDICADORES								

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo básico de **Wings of War** es surcar los cielos pilotando un caza de combate y derrotar a tus adversarios en un enfrentamiento aéreo; no obstante, también habrá escenarios en los que tendrás que cumplir objetivos más específicos. Para aprender a jugar, es conveniente que juegues primero escenarios simples de combate cerrado, que consiste en un grupo de aviones que trata de derribar al grupo de aviones enemigos. Gana el primer jugador o equipo que logre derribar todos los aviones de su oponente. Cuando te hayas familiarizado con la mecánica del juego, podrás jugar los escenarios incluidos al final de este libro o inventarte los tuyos propios.

## NÚMERO DE JUGADORES Y AVIONES

**Wings of War** requiere al menos dos jugadores, cada uno de los cuales controla un avión. Sin embargo, se recomienda un total mínimo de cuatro aviones para disfrutar de un juego trepidante y lleno de acción; en una partida con dos aviones habrá demasiada persecución y muy pocos disparos. Las instrucciones de preparación asumen que se va a jugar una partida de dos jugadores, cada uno de los cuales controlará dos aviones. Las maniobras, disparos y daños se resuelven por separado para cada avión.

Si van a participar más de dos jugadores, habrán de repartirse lo más equitativamente posible en dos equipos. En una partida de cuatro o seis jugadores, cada uno lleva un avión. En partidas de tres jugadores, dos pueden coger un avión cada uno y formar equipo contra el tercero, que controlará dos aviones.

## PREPARACIÓN

Elige una superficie plana de 90 x 90 cm sobre la que jugar: una mesa, una alfombra o una sección de suelo con los límites bien definidos. Divide los cuatro grupos de fichas de daño en función de las letras que tengan en el dorso y colócalos en cuatro recipientes distintos o en cuatro grupos boca abajo, sobre la mesa.

Cada jugador elige dos miniaturas de avión y las coloca frente a él, con los aviones orientados hacia su oponente.

Cada avión debe colocarse sobre un soporte, y éste a su vez va encajado en el centro de una base; cada miniatura se corresponde con una base concreta (ver Componentes, página 3).

La carta de avión debe estar a mano como referencia para de características de juego del avión.

Utiliza aviones cuyas cartas tengan el dorso verde (Aliados) contra aviones cuyas cartas tengan el dorso negro (Eje). Los aviones también tienen un marco verde o negro en la cara frontal, sobre los datos del avión, que sirven para saber durante la partida a qué bando pertenecen.

Por cada avión que controle, cada jugador ha de coger un panel de mandos y un mazo de cartas de maniobra que tenga la misma letra azul que sus respectivas bases. No cojáis las cartas de altitud (las que tienen flechas rojas, 17 y 18), sólo las cartas de maniobra 1-16 de cada mazo.

También han de coger cuatro indicadores de velocidad para cada avión: dos de alta velocidad y dos de baja velocidad.

Antes de empezar, cada jugador elige una carta de maniobra para cada avión y la coloca boca abajo en el primer espacio del panel de mandos de dicho avión, con un indicador de velocidad de cualquier tipo sobre ella (también boca abajo). Durante la preparación de la partida no se pueden realizar maniobras *complejas* (las marcadas con un símbolo de ♦) ni giros *Immelmann* (los que tienen el símbolo ♣).

## TURNO DE JUEGO

Cada turno se compone de tres fases: planteamiento, movimiento y disparo. Los jugadores deben resolver estas fases simultáneamente. Hay que concluir cada fase antes de pasar a la siguiente. Tras resolver todos los disparos, comienza un nuevo turno con un nuevo planteamiento.

## PLANTEAMIENTO

Al principio de cada turno, los jugadores eligen una carta sin usar de los mazos de maniobra de sus aviones. Esta carta será la maniobra que cada avión realizará durante el *turno siguiente*, después de la que ya ha sido planeada.

Esta carta se coloca boca abajo, en el segundo espacio del panel de mandos y con un indicador de velocidad boca abajo sobre ella.

La maniobra indicada en la carta del primer espacio se efectuará en este turno; la del segundo espacio se realizará en el turno siguiente.



**MANIOBRA COMPLEJA**

Las cartas con un ♦ representan maniobras *complejas*. No se pueden usar dos maniobras complejas seguidas; debe jugarse al menos una maniobra no *compleja* antes de volver a efectuar otra maniobra *compleja*.

Una maniobra *compleja* con flecha corta se denomina *pérdida*.



PÉRDIDA



GIRO IMMELMANN



MOVIMIENTO RECTO

La carta con un ↓ es un *giro Immelmann*. Para efectuarlo hay que jugar un movimiento recto (uno con el símbolo ↑) que tenga un indicador de alta velocidad justo antes del Immelmann, y otro con un indicador de baja velocidad justo después.

Si un jugador planea una maniobra ilegal por no haber respetado estas restricciones, al revelarla debe reemplazarla por una carta de movimiento recto y recibir una ficha de daño "A" por la tensión a la que ha sometido la estructura del avión. Si la maniobra es correcta pero el indicador de velocidad no, sustituye el indicador por el apropiado y recibe una ficha de daño "A".

## MOVIMIENTO

Cuando todos los jugadores hayan planeado sus movimientos, revelan simultáneamente sus primeras cartas de maniobra y los indicadores de velocidad que hay sobre ellas. Cada jugador coloca su carta de maniobra delante de la base de su avión, de modo que el principio de la flecha se corresponda con la pequeña línea azul situada delante del avión. A continuación coge la base del avión y la coloca sobre la carta de maniobra, de modo que la flecha azul de la parte trasera del avión se corresponda con una de las dos flechas de la carta: con la blanca (si tenía encima un indicador de baja velocidad) o con la azul (si tenía encima un indicador de alta velocidad). La carta de maniobra y el indicador de velocidad se devuelven a los montones no usados. La carta de maniobra que está boca abajo en el segundo espacio del panel de mandos, así como el indicador de velocidad que tiene encima, se pasan al primer espacio.

Si un avión abandona la zona de juego (esto es, si sale de ésta el centro de la base en la que está insertado su soporte) al finalizar una maniobra, se retira del juego.

Puede darse el caso de que un avión salga de la zona de juego temporalmente durante una maniobra y luego regrese a ella. Esto está permitido, siempre y cuando el avión termine la maniobra dentro de la zona de juego.



BAJA VELOCIDAD

ALTA VELOCIDAD

## PANEL DE MANDOS



## SOLAPAMIENTO DURANTE EL MOVIMIENTO

Es posible que, al final de una maniobra, dos aviones se muevan al mismo lugar del área de juego. Un solapamiento parcial de las bases es aceptable, pero es posible que los problemas de equilibrio, la presencia de los soportes, o el contacto entre miniaturas haga imposible que todos los aviones realicen sus maniobras tal y como estaban planificadas. Si girar la miniatura no es suficiente, pon todos los aviones involucrados en el solapamiento en su posición inicial. Coge una ficha

de daño B por cada uno de ellos y muéstralas: el avión que saque la ficha con el número más bajo se move en primer lugar, ejecutando su maniobra exactamente como la había planificado (en caso de empate, robar otra vez). Después, siguiendo el orden de las cartas que acaban de robarse, cada jugador moverá su avión hasta la posición más cercana posible a su destino planificado, conservando el avión la misma orientación que se había planificado, y alejándose de su destino final la mínima distancia necesaria.

Las bases pueden solaparse, si están en equilibrio. Las fichas de daño robadas deben descartarse: el daño mostrado en ellas no se tiene en cuenta.

## DISPARO

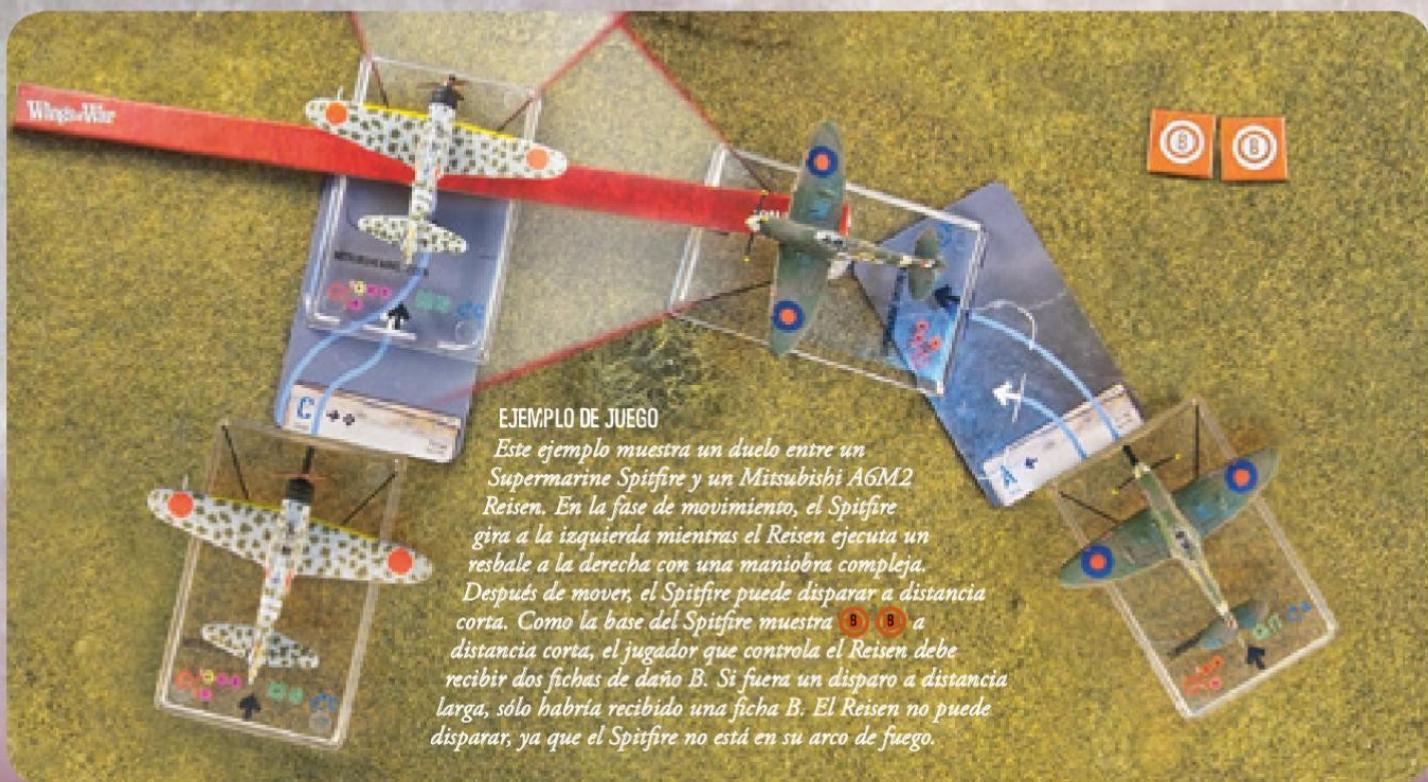
Después de que todos los aviones se hayan movido usando sus cartas de maniobra, los jugadores han de comprobar si alguno puede disparar. Coge la regla y coloca un extremo pegado al soporte del centro de la base del avión. Si la regla se mantiene dentro del cono frontal de la base del avión (la zona comprendida entre las dos líneas negras) y puede alcanzar cualquier punto de la base del avión enemigo, el avión podrá disparar a su oponente. Los aviones sólo pueden disparar a un único objetivo por ronda, y deben elegir uno de entre todos los objetivos posibles. Es posible que dos aviones puedan dispararse entre sí. Disparar no es obligatorio.

Si el avión objetivo es alcanzado por la primera mitad de la regla, se trata de un disparo a distancia corta, y recibe tantas fichas de daño de cada letra específica como se

indique junto al símbolo de distancia corta | de la base del avión que ha disparado. Si el objetivo es alcanzado por la segunda mitad de la regla, se trata de un disparo a distancia larga, y recibe las fichas de daño indicados junto al símbolo de distancia larga |.

Está prohibido disparar a través de otro avión, sea amigo o enemigo. Si no es posible alcanzar ningún punto de la base del avión objetivo sin que la regla pase por encima de otra base, entonces la mira del avión está bloqueada (aunque puede disparar a un objetivo distinto).

Si, al final de una maniobra, las bases de dos aviones se solapan, ninguno de los aviones podrá dispararse entre sí. Pueden, sin embargo, disparar a otros aviones. Los demás aviones pueden disparar a los aviones solapados siguiendo las reglas normales. Los aviones solapados no se tapan mutuamente sus miras.



### EJEMPLO DE JUEGO

Este ejemplo muestra un duelo entre un Supermarine Spitfire y un Mitsubishi A6M2 Reisen. En la fase de movimiento, el Spitfire gira a la izquierda mientras el Reisen ejecuta un rebalse a la derecha con una maniobra compleja. Después de mover, el Spitfire puede disparar a distancia corta. Como la base del Spitfire muestra B B a distancia corta, el jugador que controla el Reisen debe recibir dos fichas de daño B. Si fuera un disparo a distancia larga, sólo habría recibido una ficha B. El Reisen no puede disparar, ya que el Spitfire no está en su arco de fuego.

## DAÑO



DETRÁS



DELANTE

Cuando un avión recibe disparos, su propietario toma la cantidad adecuada de fichas de daño de la letra o letras indicadas y las mira en secreto.

El jugador debe guardar todas estas fichas juntas, boca abajo, en la zona correspondiente del panel de mandos del avión objetivo, sumando los números de las fichas.

Cuando el daño total (la suma de los números de las fichas) iguale o exceda el número verde de la base del avión, éste es derribado y eliminado. Todas sus fichas de daño se mezclan en sus grupos originales.



El jugador alcanzado también debe tener en cuenta cualquier daño especial indicado mediante símbolos en la parte central de las fichas de daño. En el juego básico, sólo cuentan las explosiones, indicadas por el símbolo ☢: significa que

el avión objetivo ha explotado y es eliminado del juego. En las reglas opcionales de las páginas 12-13 se describen otros tipos de daños especiales.

Todo el daño se resuelve simultáneamente, después de que todos los aviones hayan disparado. Así, un avión que sea derribado puede disparar durante la fase en la que ha sido eliminado.

## VICTORIA

Gana la partida el último jugador con uno o más aviones sobre la zona de juego después de que todos los enemigos hayan sido eliminados o sacados del área de juego.

Si estás jugando varias partidas, el equipo o jugador ganador obtiene 1 punto por cada avión enemigo que haya salido de la zona de juego, 2 puntos por cada avión enemigo derribado, y -1 por cada avión propio derribado. Esta puntuación puede usarse para comparar el grado de éxito de diferentes partidas.



### EJEMPLO DE JUEGO

Cuando el Messerschmitt Bf.109 E-3 dispara, un objetivo situado a distancia corta recibirá una ficha "A" y dos "C". Un objetivo situado a distancia larga recibe una única ficha "C".

# Wings of War™

## REGLAS AVANZADAS



## REGLAS OPCIONALES

Una vez familiarizados con las reglas básicas, puede que queráis jugar con las siguientes reglas para añadir más diversión y realismo. Puedes usar algunas o todas ellas según creas conveniente, pero todos los jugadores deben estar de acuerdo con ellas antes de empezar la partida.

### APUNTAR

Cuando un avión dispara al mismo avión enemigo con el mismo cañón (frontal o trasero) durante varias rondas consecutivas, puede disparar con más precisión. Desde la segunda fase de disparo consecutiva y en adelante, infinge una ficha de daño “A” adicional. Sólo se recibe una ficha adicional por turno; por ejemplo, aunque se dispare una tercera o cuarta vez consecutiva, sólo se recibirá una ficha “A” adicional con cada disparo.

### ACELERACIÓN

Se añade realismo si los aviones son incapaces de cambiar su velocidad en cada turno. Si se usa esta regla opcional, al principio de la partida cada jugador toma cuatro indicadores de velocidad para cada avión; uno de alta velocidad, otro de baja velocidad y dos vacíos. Cada avión debe colocar uno de los indicadores de velocidad boca arriba en el espacio correspondiente del panel de mandos. Se empieza por el indicador de alta velocidad o el de baja velocidad, y los otros tres indicadores se dejan boca abajo.

Durante cada fase de planteamiento, el jugador debe colocar un indicador de velocidad boca abajo sobre la carta de maniobra que ha puesto sobre el panel de mandos. Bajo ningún concepto podrá colocar el indicador boca arriba que ya está en el panel de mandos; sólo uno de los dos que no están en uso. Puede colocar el indicador de baja velocidad o alta velocidad que no esté usando si quiere cambiar la velocidad del avión, o poner uno vacío si quiere fingir que varía su velocidad.

Cuando todos los jugadores hayan planeado sus movimientos, han de revelar simultáneamente cualquier indicador de velocidad que haya sobre la primera carta de maniobra planeada. Si está vacío, han de cogerlo y ponerlo boca abajo entre los no usados. Si es un indicador de baja velocidad o alta velocidad, tienen que ponerlo en lugar del otro indicador de velocidad, el que está boca arriba sobre el panel de mandos, el cual se devuelve (boca abajo) al montón de los no usados. Cuando todo el mundo haya acabado de mover sus indicadores, se revelan sus primeras cartas de maniobra. Cada jugador coge la base de su avión y la coloca sobre la carta de maniobra, de modo que la flecha azul de la parte trasera del avión se corresponda con una de las dos flechas de la carta: con la blanca si el indicador de baja velocidad está boca arriba sobre el panel de mandos, o con la azul si el que está es el de alta velocidad.

Si un jugador planea un movimiento ilegal porque su carta carece de flechas del mismo color que la velocidad de su avión, una vez descubierta, se sustituye la carta no válida por una carta de movimiento recto y se usa a esa velocidad. El avión recibe una ficha de daño "A".

Si se usan conjuntamente las reglas opcionales de Aceleración y Daño especial (páginas 12-13), el efecto del motor dañado cambia. El avión no podrá usar el indicador de alta velocidad, salvo con una carta de descenso (si se usan las reglas de altitud, ver páginas 16-17). Si el avión va a alta velocidad cuando es alcanzado, o si va a alta velocidad a consecuencia de un descenso o una S partida, deberá usar un indicador de baja velocidad en una de sus dos próximas fases de planteamiento.

## COMBUSTIBLE

8

32

Decide al principio del escenario la cantidad de combustible de cada avión: por ejemplo, 40 puntos de combustible. Cada avión cuenta con una cantidad distinta de combustible para el combate: en una situación real esto depende de varios factores como el modelo del avión, la distancia que lo separa del aeródromo de origen, la utilización de depósitos adicionales, etc.

En la sección de Combustible del panel de mandos puedes llevar la cuenta del combustible gastado colocando indicadores de altitud. Cada vez que ejecutes una maniobra a baja velocidad, resta un punto de combustible. Por cada maniobra a alta velocidad, resta dos puntos de combustible. Todo avión que aún esté en la mesa cuando llegue a 0 puntos de combustible es eliminado y cuenta como derribado.

## DISTRACCIÓN

Si un avión sufre al menos 1 punto de daño en un turno, pierde cualquier ventaja que tuviese por estar a cola de otro avión o por haberle apuntado (si se están usando dichas reglas opcionales; ver páginas 10 y 13, respectivamente). Las fichas de daño "0" no causan distracción.

## ¡ESTATE QUIETO!

En vez de aplicar la regla de Movimiento y superposición de aviones (página 7), si dos aviones deben moverse a un mismo punto de la zona de juego, se puede sustituir uno de ellos por su carta de avión: basta con colocarla sobre la carta de maniobra en lugar de la base de la miniatura, de forma que ocupe el mismo sitio de la zona de juego. Toda medida se realiza con la carta en lugar de con la base del avión. Si éste tiene que efectuar un disparo, se coloca un soporte de plástico en el centro de la carta (señalado por el punto rojo) y se mide el alcance a partir de él. En el turno siguiente, cuando el avión se mueva, se devuelve su miniatura a la zona de juego.

## MOVIMIENTOS ILEGALES

Cuando un jugador planea un movimiento ilegal (por ejemplo, dos maniobras *complejas* seguidas, o una maniobra propia de baja velocidad ejecutada a alta velocidad), en el momento en que tiene que realizarse dicha maniobra el avión se descontrola y es eliminado. El avión cuenta como derribado por el equipo enemigo a efectos de las condiciones de victoria.

## REGLA PARA TORNEO

Si queréis minimizar el azar en el juego, eliminad las fichas de explosión de todos los grupos de fichas de daño.

## DAÑOS ESPECIALES

Algunas fichas de daño tienen símbolos junto al número de puntos de daño: estos símbolos indican daños especiales que sufre el avión objetivo. Algunos de estos resultados han de ser anunciados a los demás jugadores de inmediato, mientras que otros pueden (y deben!) mantenerse en secreto. Cuando sea apropiado, los jugadores anuncian el daño especial y colocan los indicadores de daño especial correspondientes en la sección de Daños del panel de mandos. Sin embargo, incluso cuando haya que anunciar el daño especial, no hay por qué decir a los demás jugadores la cantidad de puntos de daño que indiquen las fichas.



Las fichas con el símbolo indican que uno de los timones del avión está atascado. Este daño especial se mantiene en secreto. Las dos próximas cartas que use el avión no podrán ser maniobras a la izquierda (aquellas cuya carta tenga una pequeña flecha apuntando a la izquierda en la esquina inferior izquierda). Cualquier maniobra ya seleccionada se lleva a cabo tal como fue planeada.



Las fichas con el símbolo indican que uno de los timones del avión está atascado. Este daño especial se mantiene en secreto. Las dos próximas cartas que use el avión no podrán ser maniobras a la derecha (aquellas cuya carta tenga una pequeña flecha apuntando a la derecha en la esquina inferior izquierda). Cualquier maniobra ya seleccionada se lleva a cabo tal como fue planeada.



Las fichas con el símbolo indican que un miembro de la tripulación ha sido alcanzado. En escenarios con aviones monoplazas (todos los aviones de esta caja lo son), esto significa que el piloto ha resultado herido. Este daño especial se anuncia, y la secuencia del turno se ve alterada de la siguiente manera:

cuando llegue el momento de ejecutar maniobras, todos los pilotos heridos lo hacen y *planifican inmediatamente su próximo movimiento*; después, todos los pilotos ilesos ejecutan sus maniobras y se resuelven los disparos. Todos los pilotos ilesos planean sus próximas maniobras durante la fase de planteamiento del turno siguiente (como es habitual). Esto refleja el hecho de que los pilotos ilesos reaccionan mejor a las maniobras de los pilotos heridos.

Si un piloto herido es herido de nuevo, el avión es eliminado inmediatamente.



Las fichas con el símbolo indican que el motor está dañado. Este daño especial se mantiene en secreto. El avión no podrá usar indicadores de alta velocidad en lo que queda de partida. Si un avión sufre un segundo daño en el motor, es eliminado.



Las fichas con el símbolo indican que el avión va dejando un rastro de humo. El jugador debe anunciar este daño especial, y tendrá que colocar seis indicadores de humo en la sección de Daños del panel de mandos del avión. Debe descartar uno de estos indicadores al final de cada turno. El avión no puede ponerse a cola (ver más adelante) hasta que no haya retirado todos los indicadores de humo. Los demás aviones sí podrán ponerse a su cola. Si un avión que suelta humo recibe una segunda ficha de humo, se considera un indicador de llamas (ver más adelante): descarta todos los indicadores de humo y aplica seis de llamas en su lugar.



Las fichas con el símbolo indican que el avión se ha incendiado. El jugador debe anunciar este daño especial, coger seis indicadores de llamas y colocarlos en la sección de Daños del panel de mandos de su avión. Cada turno, antes de revelar su maniobra, el jugador retira un indicador de llamas y recibe una ficha de daño "A". Sólo se tienen en cuenta los puntos de daño y las explosiones; todos los demás daños especiales se ignoran. Además, el avión comienza a

echar humo: no podrá “ponerse a cola” (ver más adelante) hasta que no se hayan retirado todos los indicadores de llamas.

Cuando un avión recibe más de un daño especial de diferente tipo (ya sea al mismo tiempo o como consecuencia de varios disparos distintos), todos tienen efecto. Si un avión se incendia dos veces o su timón se atasca dos veces en la misma dirección, tan sólo se cuenta su efecto una vez; los efectos dobles de pilotos heridos, humos y daños al motor tienen efectos especiales que se describen más arriba. Si un avión recibe de nuevo daños de tipo no acumulable (humo o llamas, por ejemplo), se ignora el daño anterior y se aplica el nuevo. Por ejemplo, si un avión se incendiase y ya tuviera fichas de llamas, se reinicia el conteo de estas fichas a seis independientemente del número de fichas que tuviera el jugador en su panel de mandos.

## PONERSE A COLA

Algunas veces, un piloto puede colocarse en una posición de ventaja desde donde puede adivinar las maniobras que realizará su oponente. A esto se le llama “ponerse a cola”. Hay que comprobarlo al principio de cada turno.

Para ver si es posible ponerse a cola, se usa la regla para conectar el soporte de un avión con el soporte de cualquier otro avión (o aviones) que tenga delante. Si la regla une ambos soportes, pasa a través del frente de la base del avión perseguidor y la parte trasera de la base del avión perseguido, y no cruza la base de ningún otro avión situado entre ambos, el avión perseguidor podrá “ponerse a cola” del perseguido. Si un avión puede ponerse a cola de dos o más enemigos, tendrá que elegir a uno de ellos.



El avión perseguido debe mostrar al perseguidor la primera carta que tenga planeada boca abajo en su panel de mandos, pero sólo a él, y sólo la primera carta, no los indicadores de velocidad que pueda tener sobre ella.

Si el jugador perseguidor controla más de un avión, debe planificar el movimiento de todos los aviones que no tengas puestos a cola antes de mirar las cartas de maniobra de los aviones perseguidos.

## VUELO INSTINTIVO

Una vez que pongas cartas e indicadores de velocidad boca abajo en el panel de mandos durante el planteamiento, no podrás volver a mirarlos hasta que llegue el momento de revelarlos a todos los jugadores.

## SI SE NECESITAN MÁS FICHAS DE DAÑO

Si se agota completamente un grupo de fichas de daño:

- Se puede coger una “C” en lugar de una “B”.
- Se puede coger una “B” en lugar de una “C”.
- Se pueden coger dos “A” en lugar de una “B” o una “C”, así como dos “C” o dos “B” en lugar de una “D” (los daños especiales de la primera se ignoran).
- Se puede coger una “B” o una “C” en lugar de una “A”, o bien una “D” en lugar de una “B” o una “C”, reduciendo a la mitad los puntos de daño (redondeando hacia abajo). Para recordarlo, las fichas reducidas a la mitad se colocan en un montón aparte.

Otra opción consiste en que cada jugador escriba en un papel los puntos de daño totales y los daños especiales que afecten a sus aviones. Luego se pueden mezclar las fichas de daño para que queden disponibles.

# ALTITUD

Si deseas incorporar la altitud en tus partidas, incluye todas las reglas de esta sección.



CARTA DE TREPADA



CARTA DE DESCENSO

Para aplicar las reglas de altitud es preciso utilizar los cuatro soportes incluidos con cada miniatura, insertándolos y quitándolos para mostrar la altitud actual del avión.

Cada jugador coge también las dos últimas cartas de maniobra de cada avión (una de trepada y otra de descenso) y las añade a su mazo de maniobra. Estas cartas tienen flechas rojas, y se planean del mismo modo que las demás cartas de maniobra, pero tienen efectos especiales.

Cada avión comienza la partida a una altitud determinada, que se acuerda entre los jugadores antes de empezar la partida. Debe ser al menos 1, pero no superior a 3. Pon tantos soportes entre la base y la miniatura de cada avión como la altitud establecida para él, más un soporte adicional (de este modo, un avión que vuela a altitud 2 tendrá 3 soportes insertados).

Ningún avión puede volar a una altitud superior a 3; toda carta de maniobra que hiciera ascender a un avión a altitud 4 se considera no válida. La altitud mínima para los aviones en vuelo es de 0, siempre que tengan al menos un indicador de trepada asignado.

Un avión a 0 de altitud y sin indicadores de trepada se halla posado en el suelo. Para reflejarlo, el avión se retira de su soporte y se coloca directamente sobre la base.

## EJEMPLO

*El Mitsubishi vuela a altitud 2, por lo que se le deben insertar tres soportes a la base de la miniatura.*



# DESCENSO

En el momento de ejecutar un descenso, el avión pierde un nivel de altitud. Retira uno de los soportes de debajo de la miniatura por cada nivel descendido, y quita cualquier indicador de trepada que haya sobre el panel de mandos del avión.

Si un avión hace un descenso hasta nivel 0, déjale un único soporte y retira todos sus indicadores de trepada menos uno. Si no tiene ninguno, coloca un indicador de trepada sobre él.

La carta de descenso es parecida a la de movimiento recto, pero no se considera como tal en lo que concierne a otras reglas. Así, por ejemplo, un avión no puede efectuar un descenso, luego un giro Immelmann y finalmente un movimiento recto, ya que antes del giro Immelmann debe hacer un movimiento recto (y un descenso no se considera como tal).

# TREPADA

En el momento de ejecutar una trepada, el avión recibe un indicador de trepada. Cuando el número de indicadores de trepada es igual a la velocidad de trepada indicada en la tabla de la página 17, el avión gana un nivel de altitud. Se retiran todos sus indicadores de trepada y se pone un soporte adicional entre la miniatura y su base.

## EJEMPLO DE JUEGO

*Un Messerschmitt Bf.109 E-3 (velocidad de trepada 3) está a nivel 1 de altitud. En los turnos pasados ha recibido un indicador de trepada. Cuando el avión realiza una nueva trepada, recibe un segundo indicador de trepada. Al realizar otra trepada más en el tercer turno, recibe un tercer indicador de trepada. Al ser 3 su velocidad de trepada, el avión sube inmediatamente a nivel de altitud 2, recibe un nuevo soporte y pierde todos sus indicadores de trepada.*

La carta de trepada es parecida a la de pérdida, pero no se considera como tal en lo que concierne a otras reglas. Por ejemplo, un avión equipado con cohetes no puede

dispararlos después de una trepada, ya que sólo puede hacerlo tras un movimiento recto o una pérdida.

No se puede planear una trepada si con ello el avión ascendiera a altitud 4.

## GIROS IMMELMANN

El giro Immelmann se realiza del mismo modo que en el juego básico, pero el avión también recibe un indicador de trepada en cuanto lo ejecuta.

## S PARTIDA

La S partida es un giro Immelmann hacia abajo. Usa la carta normal de Immelmann. Cuando se planea esta maniobra, debe estar precedida por una pérdida y seguida de un movimiento recto (la S partida se distingue de un Immelmann en que el avión ha realizado antes una pérdida y no un movimiento recto). El avión debe estar volando a alta velocidad en el momento de efectuar el movimiento recto posterior a la S partida. Cuando se lleva a cabo esta maniobra, el avión pierde un indicador de trepada. Si no tiene ninguno, pierde un nivel de altitud (se le quita un soporte a la miniatura) y recibe tantos indicadores de trepada como su velocidad de trepada menos uno.

### EJEMPLO DE JUEGO

*Un Messerschmitt Bf.109 E-3 (velocidad de trepada 3) está en nivel 3 de altitud y no tiene indicadores de trepada. Planea hacer una pérdida y luego una S partida. Cuando el avión ejecuta la S partida, baja inmediatamente al nivel 2 de altitud y recibe 2 (3-1) indicadores de trepada. Un Grumman FM-1 Wildcat (velocidad de trepada 4) recibiría 3 (4-1) indicadores de trepada.*

Si un avión en altitud 0 pierde su último indicador de trepada debido a una S partida, se estrella contra el suelo y es eliminado.

## LÍNEA DE VISIÓN BLOQUEADA

Cuando un avión dispara a un objetivo que se encuentra a la misma altitud, su línea de visión sólo queda bloqueada por los aviones que estén a la misma altitud. Sólo cuentan los niveles de altitud, y no los indicadores de trepada que tengan en ese momento los aviones.

## DISPAROS

Cuando un avión dispara contra un objetivo que se encuentra un nivel de altitud por encima o por debajo de él, los disparos de corta distancia (media regla) se consideran disparos de larga distancia. Los aviones que se encuentran a un nivel de diferencia y a más de media regla de distancia, o a dos o más niveles de diferencia, no pueden dispararse entre sí.

## REGLAS OPCIONALES Y ALTITUD

Si utilizas otras reglas opcionales además de las de altitud, debes leer esta sección.

**Aceleración:** Cuando se ejecuta un descenso o una S partida, si el indicador de baja velocidad está boca arriba en el panel de mandos del avión, ha de sustituirse por el de alta velocidad, independientemente de lo que se tenga planeado. Cuando se ejecuta una trepada o un giro Immelmann, si el indicador de alta velocidad está boca arriba en el panel de mandos del avión, ha de sustituirse por el de baja velocidad, independientemente de lo que se tenga planeado

**Combustible:** Cuando se ejecuta una maniobra de altitud, no se tiene en cuenta el indicador de velocidad. Los descensos gastan un punto de combustible, y las trepadas gastan dos.

**Ponerse a cola:** Un avión puede ponerse a cola de un enemigo que esté en su mismo nivel o en uno inferior, a distancia de una regla. Un avión no puede ponerse a cola de otro que esté en un nivel superior o a más de un nivel inferior.

# REGLAS OPCIONALES DE ALTITUD

Algunas o todas estas reglas sólo pueden incluirse en un escenario si están en uso las reglas de altitud.

## ATERRIZAJES, DESPEGUES Y ACCIDENTES

Si quieres disponer de una pista de aterrizaje, marca sus límites al inicio del juego. Debería tener al menos 9 x 27 cm. Dibújala sobre la superficie de juego o coloca sobre ésta un pedazo de papel con las dimensiones adecuadas.

Podría representar un verdadero aeródromo o simplemente un lugar llano donde alguien espera a ser rescatado.

**Aterrizaje:** Para aterrizar, un avión debe estar a nivel 0 de altitud con uno o más indicadores de trepada. El avión debe ejecutar las tres maniobras siguientes en orden: en primer lugar, realiza un descenso para descartar todos los indicadores de trepada (el avión toma tierra; retira todos los soportes y deja la miniatura directamente sobre su base), después realiza un movimiento recto, y finalmente una pérdida. El avión ya ha aterrizado.

**Despegue:** Para despegar, un avión debe comenzar la secuencia de despegue con el centro de su base dentro de la pista de aterrizaje. Luego debe ejecutar las tres maniobras siguientes en orden: en primer lugar una pérdida, luego un movimiento recto (en este punto todavía sigue en tierra), y finalmente una trepada para obtener un indicador de trepada (ya está en el aire; coloca un soporte bajo la miniatura). Si el avión está en el suelo con el centro de su base dentro de la pista de aterrizaje y se quiere amagar un despegue sin llegar a realizarlo, basta con planear cualquier maniobra que no sea una pérdida: el avión no podrá moverse ni girar en ese turno.

**Accidentes:** Si un avión que está en tierra termina una maniobra con el centro de su base fuera de la pista de aterrizaje mientras está despegando (después de la pérdida o del movimiento recto) o aterrizando (después del descenso, el movimiento recto o la pérdida), se estrella. Recibe 3 fichas de daño "A" si sucede con la pérdida, o 3 fichas de daño "C" si ocurre en el movimiento recto. Han

de tenerse en cuenta los puntos de daño, las explosiones y las llamas, pero los demás daños especiales se ignoran. El avión está en tierra y debe quedarse totalmente quieto durante el resto de este turno y todo el turno siguiente. Si no queda destruido, podrá moverse, girar o iniciar un nuevo despegue si logra volver a la pista. Si un avión pierde su último indicador de trepada mientras se encuentra en nivel 0 y el centro de su base está fuera de la pista de aterrizaje (por haber planeado mal las maniobras), se estrella y recibe 4 fichas de daño "C". Han de tenerse en cuenta los puntos de daño, las explosiones y las llamas, pero los demás daños especiales se ignoran.

**Aviones en tierra:** El jugador que controla un avión que se encuentra en tierra puede efectuar una maniobra y girarlo libremente cada tres turnos, empezando tres turnos después de que haya aterrizado. Para girarlo, se coloca un dedo sobre cualquier punto de la base de avión y luego se gira dicha base sobre el eje formado por ese punto. Mientras se encuentran en tierra, los aviones no pueden disparar, pero sí pueden servir de objetivo para otros aviones. Han de moverse antes de revelarse las maniobras de los aviones en vuelo para el mismo turno.

**Incendio en tierra:** Un avión no puede despegar si tiene indicadores de llamas. Si alguno de ellos recibe un daño "A" de 0, el piloto o el personal de tierra han logrado sofocar parte del incendio; retira un indicador de llamas adicional. Al final del turno, si un avión incendiado que esté en tierra se superpone a uno o más aviones en tierra que no lo estén, estos aviones también se incendian y reciben cada uno seis indicadores de llamas.

## COLISIONES

Dos aviones superpuestos colisionan si 1) se encuentran a la misma altitud, y 2) ambos tienen indicadores de trepada (da igual cuántos) **o bien ninguno** de los dos tiene.

Cada avión que colisione recibe una ficha de daño "C" por cada avión contra el que colisione (sea amigo o enemigo). Se han de tener en cuenta los puntos de daño y las explosiones, y se ignoran los demás daños especiales.

## PICADO

El descenso es una maniobra *compleja*, pero un avión puede planear un descenso justo después de una pérdida si lo continúa con un movimiento recto. Esta secuencia (pérdida, descenso, recto) se denomina picado.

En el momento de ejecutar el descenso, el avión pierde un nivel y se retiran todos los indicadores de trepada que tuviese. Al final del siguiente movimiento recto, pierde otro nivel.

Un picado también puede usarse para pasar de nivel 2 a nivel 0; en este caso, el avión conserva un indicador de trepada. Los aviones que se encuentran en nivel 1 ó 0 no pueden realizar picados; si planean uno por error, se estrellan contra el suelo y son eliminados.

## VOLAR MÁS ALTO

Si se usa esta regla opcional, cada partida comienza con un límite inferior de vuelo específico que se considera la altitud mínima a la que pueden volar los aviones. Si no se acuerda un límite inferior específico, será 0. El “techo” de vuelo es siempre 3 niveles de altitud por encima; así, si el límite inferior es de 0, el techo será 3; si la altitud mínima es 1, el techo máximo será 4, y así sucesivamente.

Cada avión comienza la partida a una altitud determinada, que se acuerda entre los jugadores antes de empezar. Debe ser al menos 1, igual o superior al límite inferior, y nunca más que el techo máximo establecido. Pon un soporte entre la base y la miniatura de cada avión, y luego añade un soporte adicional por cada nivel de altitud acordado.

Cada modelo de avión tiene también una altitud máxima a la que puede llegar (ver tabla de la derecha). Ningún avión puede subir por encima de su altitud máxima ni por encima del techo del escenario (el límite de 4 de las reglas básicas se reemplaza por el límite del techo). Ningún avión puede descender por debajo del límite inferior del escenario. Hacerlo por accidente tiene como consecuencia la eliminación del avión, de igual modo que si saliese de la superficie de juego.

Antes de planificar un turno, cualquier jugador puede proponer que se cambien el límite inferior y el techo del escenario. Se puede escoger cualquier altitud para el límite inferior, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo;

si un solo jugador no lo desea, el cambio no es posible. La elección de un nuevo límite inferior debe hacerse de modo que todos los aviones que siguen en juego estén en una altitud entre el límite inferior y el techo.

## EJEMPLO DE JUEGO

Un Mitsubishi A6M2 Reisen que se encuentra en una altitud de 5 y un Grumman FM-1 Wildcat que se encuentra en una altitud de 6 están jugando un escenario cuyo límite inferior es 4. Si ambos jugadores llegan a un acuerdo antes de planificar su siguiente turno, el límite inferior puede cambiarse inmediatamente a 3 ó 5; no puede estar por debajo de 3, ya que el Wildcat estaría por encima del nuevo techo, ni por encima de 5, ya que el Reisen estaría por debajo del nuevo límite inferior.

AVIÓN	ALTITUD MÁXIMA	VELOCIDAD DE TREPADA
SUPERMARINE SPITFIRE MK.II	12	3
DEWOITINE D.520	11	3
HAWKER HURRICANE MK.I / MK.IIB	11	3
MESSERSCHMITT BF.109 E-3 / E-4	11	3
SUPERMARINE SPITFIRE MK.I	11	3
GRUMMAN F4F-3 WILDCAT / MARTLET III	11	3
GRUMMAN FM-1/F4F-4 WILDCAT	11	4
MITSUBISHI A6M2 REISEN	10	3
AICHI D3A1 VAL	10	6
JUNKERS JU.87 B/R STUKA	8	6

## COBERTURA DE NUBES

Los jugadores pueden acordar que existe una cobertura de nubes por encima del techo inicial del escenario; por ejemplo, a una altitud de 4 si el techo acordado es 3. En este caso está permitido elevarse por encima del techo y alcanzar la cobertura de nubes.

Cuando un avión llega a la altitud de la cobertura de nubes, deja de moverse sobre la mesa de juego. El jugador sigue planificando maniobras de la forma habitual, pero la base del avión permanece en la misma posición a la que habría llegado la miniatura después de la trepada. No

puede disparar, no se puede disparar contra él, ni puede colisionar con otros aviones. Para planificar las maniobras de un avión oculto entre las nubes, se cogen todos los indicadores de velocidad que se necesiten o se anota en un papel el indicador que se va a usar cada turno. Si se está usando la regla opcional de aceleración, no se pueden planificar dos indicadores de alta velocidad seguidos ni tampoco dos de baja velocidad seguidos.

El avión no puede subir más, ni con una carta de trepada ni con un giro Immelmann. Sus maniobras se mantienen apiladas en un sólo mazo (o se escriben) hasta que se realice un descenso o una S partida. En esa fase, el jugador coge la pila de maniobras planificadas desde la trepada y las ejecuta todas inmediatamente, en el orden en el que las planificó, devolviendo la miniatura a la zona de juego. Si el avión sale de la zona de juego tras usar cualquier carta de maniobra, se retira del juego. En caso contrario, tan pronto como el avión realice el descenso o la S partida, se considera que está bajo el nivel de las nubes y ya puede disparar, se puede disparar contra él, y puede colisionar contra otros aviones normalmente.

Incluso si se mueve el techo del escenario, la cobertura de nubes permanece al mismo nivel.

## CAÑONES ANTIAÉREOS

Los cañones antiaéreos se colocan sobre la mesa al comienzo de la partida, y no pueden moverse ni girarse.

Los cañones antiaéreos utilizan fichas de daño D. Carecen de arco de fuego. Empiezan la partida con una ficha de artillería sobre ellos, en el centro de la carta, para indicar que están cargados.

Si un cañón antiaéreo está cargado al principio de un turno, podrá disparar durante el mismo. Al final de la fase de planteamiento, justo antes de revelar las maniobras, el jugador que controla el antiaéreo puede colocar la ficha de artillería en cualquier lugar de la superficie de juego, siempre que el borde de la ficha no esté a más de 2 reglas de distancia del punto rojo central de la carta del antiaéreo. La ficha de artillería no puede colocarse

sobre la carta del cañón. En la fase de disparo del siguiente turno, si las bases de uno o varios aviones (sean amigos o enemigos) se solapan aunque sea con parte de la ficha de artillería, cada uno de ellos recibe 1 ficha de daño "D". A continuación se retira la ficha de artillería de la superficie de juego.

El fuego de artillería se produce de forma simultánea a todos los demás disparos.

Al final de la primera fase de planteamiento posterior al disparo del antiaéreo, éste comienza a recargar. Se coge la ficha de artillería y se coloca junto a su correspondiente carta de antiaéreo. En el próximo turno, al final de la fase de planteamiento, la ficha vuelve a colocarse sobre la carta del antiaéreo para indicar que ya está cargado y listo para disparar de nuevo. A partir del turno siguiente, el cañón podrá abrir fuego otra vez y colocar la ficha de artillería en cualquier parte de la zona de juego.

### EJEMPLO DE JUEGO

*Al comenzar el turno 7, un cañón antiaéreo está cargado y un Supermarine Spitfire Mk.I ha planeado un movimiento recto. El Spitfire coloca un resbalé a la derecha, y luego el artillero coloca la ficha de artillería sobre la superficie de juego. Durante la fase de movimiento, el Spitfire ejecuta el movimiento recto. En la fase de disparo no ocurre nada; ninguno de los aviones que se hayan solapado con la ficha de artillería sufre daños.*

*En la fase de planteamiento del turno 8, el Spitfire planea un resbalé a la izquierda; durante la fase de movimiento ejecuta el resbalé a la derecha y su carta queda por encima de la ficha de artillería. En la fase de disparo se retira la ficha de artillería y el Spitfire recibe 1 ficha de daño "D". Si el Spitfire no se hubiera solapado con la ficha de artillería, ésta se habría retirado de igual modo (pero sin causar daños a ningún avión).*

*En la fase de planteamiento del turno 9, la ficha de artillería se pone a un lado de la carta del antiaéreo. En la fase de planteamiento del turno 10 se traslada al centro de la misma, y al final de la fase de planteamiento del turno 11 la ficha podrá ponerse de nuevo sobre la zona de juego a no más de 2 reglas de distancia del antiaéreo.*

Los aviones que estén en vuelo pueden realizar ataques de ametrallamiento contra los antiaéreos, causando un daño similar al que infligirían a un avión enemigo (dependiendo de la distancia que los separe). Las fichas de daño recibidas por un antiaéreo se colocan boca arriba junto a su carta. Si un antiaéreo sufre 8 puntos de daño o más, o si recibe una ficha de daño de explosión, queda silenciado y se considera eliminado a efectos del escenario.

## FUEGO AMIGO DE ARTILLERÍA

El fuego de artillería antiaérea resulta más interesante y realista si los cañones los controla un jugador que no lleve ningún avión. A veces los artilleros solían abatir aviones de su mismo bando por error; es más probable que esto suceda en una partida si el jugador que controla la artillería no controla ningún avión.

## REGLAS OPCIONALES DE CAÑONES ANTIAÉREOS

En esta sección se incluyen reglas opcionales para el uso de cañones antiaéreos en escenarios concretos.

### AJUSTAR EL DISPARO

Normalmente, cuando se coloca una ficha de artillería sobre la superficie de juego, los disparos alcanzan a sus objetivos en el turno siguiente, una vez ejecutadas dos maniobras. Pero si se utiliza esta regla, al comienzo de todo turno en que haya una ficha de artillería sobre la superficie de juego se puede declarar una corrección del tiro. Al final de la fase de planteamiento, el propietario del antiaéreo puede desplazar la ficha de artillería hasta a una regla de distancia (respetando siempre la distancia máxima de dos reglas respecto al antiaéreo). Si se mueve la ficha, el fuego de artillería no se efectuará en la fase de disparo de ese turno, sino en la del siguiente.

El propietario también puede tocar la ficha, dejarla donde está y declarar que piensa retrasar el disparo. De este modo se considera que sí la ha movido; los disparos alcanzarán la

zona ocupada por la ficha en el turno posterior a aquél en que el jugador haya declarado el retraso.

El propietario también puede retirar la ficha de artillería y volver a ponerla sobre la carta del antiaéreo. Esto significa que el cañón ya no está apuntando a ningún objetivo y que por tanto podrá disparar en la fase de planteamiento del siguiente turno, empezando todo el proceso desde el principio.

### PONERSE A COLA BAJO FUEGO AMIGO DE ARTILLERÍA

Si hay jugadores controlando antiaéreos y aviones, y además se están usando las reglas opcionales para ponerse a cola (ver página 13), podría darse el caso de que la artillería se beneficiara injustamente de la información obtenida por un avión puesto a cola de otro. Esto podría suceder si el mismo jugador que controla un antiaéreo también controla un avión puesto a cola de otro que esté dentro del alcance del antiaéreo (es decir, que está en posición de colocarse en un destino posible para la ficha de artillería). Si se da el caso, ha de seguirse este procedimiento.

En primer lugar, el avión que está siendo perseguido debe planear su movimiento junto con todos los demás aviones que no estén implicados en el seguimiento. En segundo lugar, el jugador que controle el antiaéreo deberá decidir si va a dispararlo o no, y en caso afirmativo colocar la ficha de artillería. Si la ficha ya había sido colocada, deberá decidir si va a corregir el tiro o retrasar el disparo. En tercer lugar, el propietario del avión a cuya cola se ha puesto el otro deberá mostrar su primera maniobra al propietario del avión que se ha puesto a su cola. Por último, el jugador que ha puesto el avión a cola del otro elige su propia carta de maniobra.

### ESCENARIOS EN SOLITARIO Y CAÑONES ANTIAÉREOS

Cuando se juega un escenario en solitario, hay que aplicar estas reglas para el uso de cañones antiaéreos enemigos.

A diferencia de las reglas habituales para varios jugadores, los cañones no se disparan tan pronto están cargados. En vez de ello hay que esperar una ronda, y luego disparar en el momento en que cualquier parte de la base de un avión enemigo esté dentro del alcance del antiaéreo (a dos reglas de distancia). Tampoco hay que colocar la ficha de artillería en la

superficie de juego; en su lugar, se roba una ficha de daño “A” para comprobar si los disparos de la batería de cañones han alcanzado a su objetivo. Si es una ficha de daño “2” (tenga o no daños especiales), el objetivo es alcanzado: se ignora el resultado de la ficha de daño “A” y se roba una “D”. Con cualquier otro resultado de la ficha “A”, el antiaéreo habrá errado el tiro. En ambos casos, la ficha de daño “A” se mezcla de nuevo con las demás no usadas.

No dispare a ese objetivo si alguna parte de la base del avión se encuentra a una distancia de media regla o menos del centro de un avión amigo.

Si se puede disparar contra más de un objetivo, elige uno al azar, a no ser que el escenario que hayas diseñado contenga una regla específica sobre qué aviones son más importantes. Los biplazas, que pueden estar asignados a una de varias funciones posibles, pueden parecer más importantes para los cañones antiaéreos que los cazas, por ejemplo.

## CAÑONES ANTIAÉREOS Y REGLAS OPCIONALES DE ALTITUD

En esta sección se ofrecen reglas nuevas que deberán usarse en escenarios con cañones antiaéreos y reglas de altitud (página 16).

Cuando se coloca la ficha de artillería en la mesa, el jugador debe declarar la altitud a la que apunta el disparo (nivel mínimo 1, nivel máximo 5). Sólo se ven afectados los aviones en ese nivel de altitud, mientras que los que se solapan a ellos en otros niveles quedan a salvo del fuego del cañón. Resta media regla de alcance por cada nivel adicional por encima del 1: el marcador puede ponerse a 2 reglas de distancia en nivel 1 de altitud, 1 regla y media a nivel 2, 1 regla a nivel 3, media regla a nivel 4, y solapándose al menos un poco a la carta del cañón a nivel 5. Esta regla tiene preferencia sobre la descrita en la página 18 que estipula que la ficha de artillería no puede colocarse sobre la carta del antiaéreo.

Si se usa la regla opcional de ajustar el disparo (página 19) junto con las de altitud, se puede mover la ficha, o subir o bajar su altitud en un nivel (si la nueva altitud es válida para la distancia que separa a la ficha del antiaéreo). El efecto es el mismo, de modo que los disparos efectuados por la ficha se resuelven en el turno siguiente.

# REGLAS DE ASES

Cuando juegues un escenario, puedes decidir que los aviones estén pilotado por un as. Establece un cierto número de habilidades especiales (por ejemplo, una o dos) que cada jugador pueda elegir libremente para el piloto o el observador de cada avión. Ningún as puede tener dos copias de una misma habilidad (a excepción del Toque dorado). Dos o más pilotos pueden elegir la misma habilidad, si lo desean. Se proporcionan indicadores con el ícono de cada habilidad para colocarlos en el panel de mandos y recordar así las habilidades de cada piloto. Las habilidades de los pilotos y las de los observadores deben asignarse por separado.

Al crear un tipo distinto de escenario, es posible decidir que uno o más aviones estén tripulados por ases con una habilidad específica: no es necesario que estén distribuidas equitativamente. Esto puede hacerse para dar mayor variedad a los escenarios, o incluso para compensar a los aviones más débiles.

## RECUPERACIÓN

Algunas habilidades proporcionan indicadores de recuperación cuando se usan. Estos indicadores se colocan en el panel de mandos, y se descarta uno tras cada maniobra ejecutada; la habilidad no podrá volver a usarse hasta el final del turno en el que se haya retirado el último indicador.

Si el as posee varias habilidades que requieren del uso de indicadores de recuperación, su uso ha de registrarse por separado utilizando diferentes montones de indicadores en el panel de mandos (cada montón se coloca sobre el ícono de la habilidad correspondiente). Los indicadores cogidos para el uso de una habilidad específica sólo evitan el uso de dicha habilidad hasta haber sido retirados; entre tanto, las demás habilidades podrán usarse sin problemas. Si la habilidad implica maniobras, el as podrá planearlas aunque aún haya indicadores de recuperación sobre ella, pero tendrá que ejecutarla cuando todos ellos hayan sido retirados (de lo contrario se considera una maniobra ilegal).

# HABILIDADES ESPECIALES

## HABILIDADES DE MANIOBRA



**Piloto acrobático:** puedes realizar una maniobra que no sea movimiento recto después de un giro Immelmann o una S partida. Cuando uses esta habilidad, coge cinco indicadores de recuperación.



**Temerario:** puedes realizar dos maniobras *complejas* seguidas. Coge cuatro indicadores de recuperación después de realizar la segunda maniobra *compleja*.



**Piloto excepcional:** puedes usar la misma carta de maniobra dos veces seguidas. Coge el indicador de velocidad que tiene el símbolo de esta habilidad y ponlo junto a los demás. En el momento de planificar el movimiento, puedes poner cualquier carta sobre el panel de mandos como sueño (no importa cuál) y el indicador mencionado sobre ella; al revelarla, usa la carta de maniobra que utilizarás antes en vez de la que acabas de revelar. La velocidad sigue siendo la misma que la de la última maniobra. Pon el indicador de velocidad otra vez con los demás.



Esta habilidad también puede usarse para efectuar una maniobra *compleja* aun careciendo de la habilidad Temerario, pero en este caso has de coger cuatro indicadores de recuperación después de efectuar la segunda maniobra *compleja*. Para maniobras *no complejas*, no se coge ningún indicador de recuperación.

Si esta habilidad se usa para efectuar dos maniobras *complejas* seguidas, no podrás efectuar una tercera si no posees la habilidad Temerario.

Para todas las demás maniobras, las restricciones de la carta sustituta siguen aplicándose. Así, por ejemplo, no puedes usar esta habilidad después de un Immelmann, pues tienes que hacer un movimiento recto antes y otro después.



**Toque dorado:** esta habilidad sólo se aplica si se usa la regla opcional de aceleración. Al principio de la partida, puedes coger un indicador adicional de alta o baja velocidad (a tu elección). Puedes elegir esta habilidad dos veces, para poder obtener uno de cada.

## HABILIDADES DE EVASIÓN



**Bueno esquivando:** puedes ignorar una única ficha de daño en toda la partida tras haberla visto. La ficha ignorada se baraja de nuevo en el mazo de su grupo. Para recordar que ya se ha usado la habilidad, se pone el indicador boca abajo.



**Bueno despistando:** puede impedir que se pongan a su cola durante la partida. El oponente no podrá ponerse a su cola a no ser que sea un as con la habilidad Bueno despistando.

## HABILIDADES PERSONALES



**Control perfecto:** el as ignora la regla opcional de "vuelo instintivo" si está en uso.



**As supremo:** descartas dos indicadores de recuperación (y no uno) por cada habilidad con cada maniobra.

## HABILIDADES TÉCNICAS



**Ojo técnico:** el jugador puede mirar los indicadores de daño de un avión amigo o enemigo de su elección. El avión no puede estar a más de una regla de distancia del avión del as, en cualquier dirección (desde su soporte hasta cualquier lugar del avión examinado). Si se usa esta habilidad durante el movimiento, podrá emplearse antes de que se mueva ningún avión o cuando todos hayan terminado su movimiento. Cuando uses esta habilidad, coge cuatro indicadores de recuperación.

## HABILIDADES DE COMBATE



**Mira perfecta:** el tripulante puede decidir usar la bonificación por apuntar de una ficha A incluso aunque no haya disparado contra el mismo avión en la fase anterior. Debes declarar el uso de esta habilidad antes de que tu adversario robe las fichas de daño. Esta habilidad no surte efecto si estás utilizando la regla opcional de apuntar y el as disparó contra el mismo avión en la fase anterior. Cuando uses esta habilidad, coge tres indicadores de recuperación.



**Francotirador:** cuando el as dispara a un avión enemigo, puede intentar un tiro de precisión. Esto significa que al disparar, en vez de una de las fichas que ha de robar su oponente, el as puede coger *dos* fichas de daño con la misma letra: la mira, entrega al adversario la que más le interese y devuelve la otra al grupo. Si el adversario tiene que robar varias fichas de daño, deberá robar las demás de la forma habitual. Una vez usada esta habilidad, se han de coger cuatro indicadores de recuperación.



**Fuego rápido:** los ases con esta habilidad resuelven sus disparos *antes* que los demás tripulantes. El jugador dispara primero, y todo daño que inflja tiene efecto inmediato (y si el avión objetivo es derribado, no podrá disparar si su piloto carece de la habilidad Fuego rápido). Coge cuatro indicadores de recuperación. Los ases que poseen esta habilidad pueden disparar normalmente (para no tener que coger indicadores de recuperación), y también pueden disparar normalmente si su habilidad de Fuego rápido tiene indicadores de recuperación asignados.

## REGLAS DE CAMPAÑA: COMPENSAR LAS VICTORIAS

Cuando las mismas personas juguéis varias partidas seguidas, dad un nombre a cada piloto y observador, y llevad la cuenta del número de “victorias” de cada uno. Contad una victoria por cada avión derribado. Si varios tripulantes dañan al mismo avión en la fase en la que es eliminado, cada uno de ellos recibe una victoria.

Los aviones que salen de la zona de juego no cuentan como victorias a menos que estén incendiados. Si alguno estaba ardiendo, se roban las fichas de daño que habría recibido en los turnos posteriores: si los daños bastan para eliminarlo, el último tripulante (o los últimos, si han sido más de uno) que le haya alcanzado se apuntará una victoria.

Si un avión es derribado, su tripulación no podrá ser usada de nuevo en esta campaña, y en la próxima partida el avión tendrá una tripulación nueva con las victorias a cero.

Si un tripulante resulta herido, al final de la partida baraja las fichas de daño “A” y roba una de ellas. Si la ficha es un 0 o una explosión, el tripulante queda incapacitado permanentemente y en la próxima partida el avión tendrá que ser tripulado por uno nuevo con las victorias a cero. En otro caso, la cantidad de daños indica el número de partidas durante las cuales no se podrá usar al mismo tripulante: después ya no se considera herido. Mientras tanto, habrá que usar a otro tripulante con las victorias a cero.

Un tripulante con cinco o más victorias se considera un as. Los ases pueden adquirir una habilidad especial por cada cinco victorias obtenidas. Las habilidades adquiridas puedes utilizarse a partir de la partida posterior a su adquisición.

# BIPLAZAS

En futuras expansiones se incluirán aviones biplazas para poder jugar escenarios más variados como reconocimientos aéreos, bombardeos y demás. Todos los aviones que tengan arcos de fuego delanteros y traseros son aviones biplazas. El segundo tripulante de cada avión es un observador y va sentado tras el piloto; en esta sección se explican las reglas que se les aplican.

## ARCO DE FUEGO SECUNDARIO

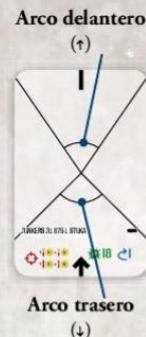
Todos los aviones biplazas tienen dos grupos distintos de datos de disparo en sus bases, con una flecha que indica a qué arco de fuego hacen referencia: la flecha que apunta hacia arriba representa la ametralladora delantera (columna izquierda), y la que apunta hacia abajo representa la ametralladora trasera (columna derecha).

El observador sigue las mismas reglas de disparo, pero utiliza el arco de fuego de la parte trasera del avión. Los biplazas pueden disparar contra dos objetivos distintos tras cada movimiento. Uno de ellos debe estar en el arco de fuego delantero (como el resto de los cazas), pero el otro debe estar en el trasero.

## OBSERVADOR HERIDO - DAÑO ESPECIAL

Si se están usando las reglas opcionales de Daños especiales, cuando un biplaza reciba una ficha con el símbolo

Se roba una ficha de daño "A": si indica 2 puntos de daño o más (tenga o no daños especiales), el piloto habrá sido alcanzado y se aplican las reglas normales para pilotos heridos. Si es una ficha de daño de 0 ó 1, significa que es el observador del biplaza el que ha resultado alcanzado. En este caso, el daño especial se mantiene en secreto: el avión ya no podrá disparar su ametralladora trasera. Si un biplaza tiene una misión específica, al jugar el escenario deberás decidir si puede o no ser llevada a cabo por un avión con el observador incapacitado



(por ejemplo, algunas cámaras podrían ser utilizadas por el piloto). Es posible seguir realizando bombardeos en picado sin observador, ya que el mecanismo que suelta las bombas lo controla el piloto. Si la ficha de daño robada muestra una explosión, tanto el piloto como el observador habrán sido heridos y se aplican las reglas a ambos.

Sea cual sea el caso, los daños obtenidos en la ficha "A" se ignoran, y ha de volver a mezclarse con las demás fichas sin usar.

Un segundo resultado de observador herido en el mismo observador carece de efectos adicionales.

## APUNTAR

Si se va a utilizar la regla opcional de Apuntar, la bonificación que proporciona sólo se aplica a un biplaza si dispara contra el mismo avión enemigo en el mismo arco de fuego durante múltiples fases seguidas, y no si el objetivo pasa a un arco de fuego diferente.

*Por ejemplo, si un Aichi D3A1 Val dispara a un Grumman F4F-3 Wildcat en su arco delantero de fuego y luego vuelve a disparar a distancia corta en su turno siguiente y en el mismo arco delantero, en este nuevo turno el Wildcat recibirá 2 fichas de daño: la ficha de daño "A" habitual y otra "A" por la bonificación de disparo apuntado. Si después de la próxima maniobra el Wildcat se encuentra en el arco trasero del Val, éste podrá volver a disparar, pero esta vez sin bonificación por apuntar (puesto que su objetivo se halla en un arco de fuego distinto).*

## PUNTOS CIEGOS PARA AMETRALLADORAS TRASERAS - REGLA OPCIONAL

Si queréis añadir más realismo a las partidas y hacer que los biplazas no sean tan poderosos, podéis aplicar esta regla a todas las ametralladoras traseras, independientemente del número de arcos de fuego que tenga un avión.

La ametralladora trasera de los aviones biplazas tiene un punto ciego justo en la parte trasera de la cola. Usa la regla para conectar el centro del

biplaza con el centro del posible objetivo. Si la regla pasa por la parte trasera de la base del biplaza y toca cualquier punto de la base del avión objetivo con su primera mitad, el disparo no es posible.

Si vais a jugar con las reglas opcionales de altitud, esta regla del punto ciego sólo deberá aplicarse contra objetivos que estén a una altitud equivalente o inferior (se ignoran si está a una altitud superior al atacante).

## BIPLAZAS Y REGLAS OPCIONALES DE ASEES

Si vais a usar las reglas de ases de la página 20, podéis estipular que el as de un biplaza sea el piloto, el observador o ambos.

Las habilidades de maniobra y evasión sólo pueden asignarse a pilotos. Las habilidades personales, técnicas y de combate también pueden asignarse a observadores. Las habilidades de combate del piloto sólo se aplican a los disparos efectuados en el arco delantero del avión, y las del observador sólo se aplican al arco trasero.

Si un biplaza derriba a otro avión, se concede la victoria tanto al piloto como al observador independientemente de quién haya efectuado el disparo final. Si vais a usar las reglas de campaña para compensar las victorias (página 22), es preciso llevar la cuenta de las victorias de cada tripulante por separado, ya que podrían cambiar de una partida a otra. También hay que llevar la cuenta por separado del número de turnos que deberán permanecer fuera de juego si ambos son heridos.

# REGLAS DE ESCENARIOS

Estas reglas pueden utilizarse en escenarios específicos.

## BOMBARDEO EN VUELO HORIZONTAL

Para jugar un escenario de bombardeo con un avión bombardero que no los efectúe en picado, hay que incluir las reglas de esta sección.



## CÓMO BOMBARDEAR

Al principio del escenario se decide la carga del bombardero. Puede ser una única carga, o bien dividirse en varios grupos de bombas. Cada grupo infinge una determinada cantidad de puntos de daño al objetivo (o proporciona puntos de victoria para el escenario).

Antes de revelar ninguna maniobra, el bombardero puede decidir soltar uno o más grupos de bombas, o incluso toda la carga. Si lo hace, coge una carta de bomba que representa todas las bombas que se han soltado en ese turno.

Ejecuta la maniobra y, antes de resolver los disparos de las armas, pon las bombas en juego. Si la última maniobra del bombardero fue una pérdida, coloca una pérdida frente al avión; luego pon la carta de bomba de modo que la flecha de su parte trasera esté en contacto con la de la maniobra de pérdida. Si la última maniobra del avión no fue una pérdida, coloca un movimiento recto frente a él: usa la flecha larga si el avión iba a alta velocidad, y la corta si iba a baja velocidad.

Tan pronto se colocan sobre la mesa, las bombas alcanzan el suelo. Si el punto rojo de una carta objetivo queda completamente cubierto por la carta de bomba, el objetivo recibe el daño completo (o bien el jugador consigue todos los puntos de victoria). Si el punto rojo no queda totalmente cubierto, pero parte de la carta objetivo sí (por pequeña que sea), el daño (o la puntuación) se reduce a la mitad. Si no queda cubierta ninguna parte de la carta objetivo, el ataque falla. En cualquiera de los tres casos, la carta de bomba se retira. Queda totalmente prohibido tomar cualquier tipo de medida durante la partida (aparte de las estrictamente necesarias) para comprobar disparos, posiciones a cola y demás: no se pueden tomar medidas para verificar si las bombas impactarán o no sobre el objetivo.

No pueden soltarse bombas justo después de un Immelmann o una S partida.

## BOMBARDEO EN VUELO HORIZONTAL Y ALTITUD

Si se incluyen las reglas de altitud es preciso utilizar también las siguientes reglas para los bombardeos en vuelo horizontal.

Se puede efectuar un bombardeo desde cualquier altitud superior al nivel 0.

Si el avión se encuentra en altitud 1 al soltar las bombas, alcanzarán el suelo de inmediato: se sigue la misma regla descrita anteriormente. Si el avión está por encima de altitud 1 al soltar las bombas, coloca indicadores sobre la carta de bomba al ponerla sobre la mesa. Coloca 1 indicador si la altitud es de 2 ó 3, 2 indicadores si está entre 4 y 6, 3 indicadores si está entre 7 y 10, y 4 indicadores si es superior a 10. Las bombas no alcanzarán el suelo al colocarse sobre la mesa, y tampoco se retira su carta. En vez de eso, en cada fase subsiguiente volverán a moverse con la misma carta de maniobra con la que fueron colocadas (pérdida, movimiento recto corto o largo), y en cada ocasión se retirará uno de los indicadores. Se ignora todo efecto que puedan tener las bombas al solaparse sobre cualquier carta (objetivo, de avión y demás) mientras estén en el aire. Cuando se muevan y se retire el último indicador, las bombas alcanzarán el suelo con los efectos indicados en el apartado anterior.

Para recordar la velocidad que llevan las bombas, coloca los indicadores en la parte delantera de la carta de bomba si has de usar la flecha larga, en el centro si has de usar la flecha corta, y en la parte trasera si se trata de una pérdida.

#### EJEMPLO DE JUEGO

*Un Messerschmitt Bf.109 E-3 tiene una bomba de 250 kg que se considera una única carga. El jugador obtendrá 4 puntos de victoria en el escenario si logra bombardear un edificio específico con ellas. El avión se coloca frente a la carta de objetivo y, tras un giro de 60º a la derecha a altitud 4 y alta velocidad, suelta la bomba. En esa misma fase, el jugador coloca una carta de movimiento recto frente al Bf.109, y una carta de bomba en contacto con la punta de su flecha larga. Como la altitud es 4, coloca dos indicadores sobre la carta de bomba, en la parte delantera. En las próximas dos fases de movimiento, coloca una carta de movimiento recto frente a las bombas y luego las mueve hasta colocarlas en la punta de la flecha larga, para luego retirar un indicador. Al final de la segunda fase de movimiento, las bombas aterrizan: como la carta de bomba cubre parte de la carta objetivo, pero no su punto rojo, el jugador sólo obtiene 2 puntos de victoria.*

## BOMBARDEO EN PICADO



Todos los biplazas de los Packs de Avión de la Serie 2 (Junkers Ju 87 Stuka y Aichi D3A1 Val) son también bombarderos en picado (tal y como indica el símbolo de sus bases). Estos bombarderos no pueden efectuar bombardeos en vuelo horizontal: en su lugar han de realizar bombardeos en picado normales. El Junkers Ju 87 Stuka puede elegir entre bombarderos en picado normales y bombardeos en picado verticales.

Al principio del escenario se decide la carga del bombardero. Puede ser una única carga, o bien dividirse en varios grupos de bombas. Cada grupo infinge una determinada cantidad de puntos de daño al objetivo (o proporciona puntos de victoria para el escenario).

## BOMBARDEO EN PICADO NORMAL



Los bombarderos en picado tienen dos cartas de descenso especial marcadas con el símbolo . Estas cartas deben añadirse al mazo de maniobra incluso aunque no vayan a utilizarse las reglas de altitud. La siguiente carta planeada tras una de ellas debe ser la otra o una maniobra no compleja de alta velocidad.

Antes de revelar ninguna maniobra, si tanto la última que llevó a cabo como la próxima que tiene planeada son descensos especiales, el bombardero puede soltar uno o varios grupos de bombas, o incluso toda la carga. A continuación se ejecuta la maniobra planeada y luego, antes de resolver los disparos, se coloca una carta de bomba delante de la base del avión, con el lado trasero pegado al lado delantero del avión. Las bombas alcanzan el suelo en cuanto son colocadas sobre la superficie de juego. Si el punto rojo central de una carta de objetivo queda completamente cubierto por la carta de bomba, el objetivo recibe el daño completo (o bien el jugador se anota todos los puntos de victoria). Si el punto rojo no queda completamente cubierto por la carta de bomba, pero al menos parte de la carta de objetivo sí, el daño (o la puntuación) se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo). Si la carta de bomba no se solapa en absoluto con la de objetivo, el bombardeo ha fallado.

## BOMBARDEO EN PICADO NORMAL CON REGLAS DE ALTITUD

Si se están usando las reglas de altitud, la sección anterior debe reemplazarse por las reglas descritas a continuación.

Las dos cartas de descensos especiales señaladas con el símbolo  se utilizan como descensos. La siguiente carta jugada tras una de ellas debe ser la otra, una maniobra no compleja de alta velocidad o una trepada. Si la trepada se utiliza justo después de jugar al menos dos cartas de descenso especial seguidas, el jugador podrá ascender 1 nivel de altitud en vez de añadir el indicador de trepada proporcionado por las cartas de trepada.

Antes de revelar ninguna maniobra, si la que tiene planeada es uno de los descensos especiales y su altitud es de 1 ó 2, el bombardero puede soltar uno o varios grupos de bombas, o incluso toda la carga. A continuación se ejecuta la maniobra planeada, después se ajusta la altitud a 1 ó 0, y luego, antes de resolver los disparos, se coloca una carta de bomba delante de la base del avión, con el lado trasero pegado al lado delantero del avión. Las bombas alcanzan el suelo en cuanto son colocadas sobre la superficie de juego. Si el punto rojo central de una carta de objetivo queda completamente cubierto por la carta de bomba, el objetivo recibe el daño completo (o bien el jugador se anota todos los puntos de victoria). Si el punto rojo no queda completamente cubierto por la carta de bomba, pero al menos parte de la carta de objetivo sí, el daño (o la puntuación) se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo). Si la carta de bomba no se solapa en absoluto con la de objetivo, el bombardeo ha fallado.

## BOMBARDEO EN PICADO VERTICAL

El Junkers Ju 87 Stuka puede realizar un bombardeo en picado normal o uno vertical. Al principio de la partida, cada Stuka recibe 2 indicadores de velocidad especiales.

Cuando un jugador utiliza una carta de descenso especial, puede optar por asignarle (o no) uno de estos indicadores especiales de velocidad. Pero si la carta anterior era un descenso especial con un indicador de velocidad de Stuka sobre ella, la nueva carta de descenso especial también deberá tener uno de estos indicadores. Cuando se usa una carta de descenso especial con un indicador de velocidad de Stuka sobre ella, en el momento de ejecutar

la maniobra la base del avión no se mueve: debe quedarse donde está.

Si un Stuka decide soltar bombas después de jugar una carta de descenso especial con un indicador de velocidad de Stuka sobre ella, no es necesario usar ninguna carta de bomba: si el punto rojo de una carta de objetivo está completamente cubierto por la base del avión, el objetivo recibe el daño completo (o bien el jugador se anota todos los puntos de victoria). Si el punto rojo no queda completamente cubierto, pero al menos parte de la carta de objetivo sí, el daño (o la puntuación) se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo). Si la carta de bomba no se solapa en absoluto con la de objetivo, el bombardeo ha fallado.

Aparte del hecho de que la base del avión no deba moverse y que los efectos del bombardeo se determinen por el solapamiento de la base del avión con la del objetivo en lugar de recurrir a una carta de bomba, el bombardeo en picado vertical se resuelve exactamente de la misma forma que el normal.

## CARGA COMPLETA - REGLA OPCIONAL

Un avión que aún no ha soltado sus bombas ni sus depósitos desechables (ver más adelante) se considera con la carga completa. No podrá efectuar giros Immelmann, deberá realizar al menos dos maniobras no complejas en lugar de una entre complejas, y su velocidad de trepada aumenta en 1.

Todas estas restricciones dejan de aplicarse en cuanto suelte todas las bombas. Pero si en ese momento el avión tiene suficientes indicadores de trepada como para ascender 1 nivel de altitud, deberá quedarse en su nivel actual y descartar 1 de estos indicadores.

## EJEMPLO DE JUEGO

*Un Messerschmitt Bf.109 E-3 (velocidad de trepada 3) va cargado con una bomba de 250 kg y vuela a una altitud de 1 con 2 indicadores de trepada acumulados de turnos anteriores. Realiza una trepada: como aún tiene que soltar su bomba, su velocidad de trepada se considera 4 en lugar del 3*

*habitual, por lo que en vez de ascender de altitud recibe un indicador de trepada.*

*En su siguiente turno, el Bf.109 suelta la bomba. Su velocidad de trepada se ajusta nuevamente a 3, pero el avión no ascenderá al siguiente nivel de altitud por tener 3 indicadores de trepada: en vez de eso, deberá descartar uno de ellos y quedarse con sólo 2 indicadores.*

Los aviones monoplazas con bombas o depósitos de combustible sufren una restricción adicional: no pueden planificar maniobras con indicadores de alta velocidad. Si se están usando las reglas de aceleración descritas en la página 15, comienzan la partida con el indicador de baja velocidad sobre el panel de mandos, y si pasan a alta velocidad como consecuencia de un descenso, deberán planificar una maniobra con un indicador de baja velocidad en una de las dos fases de planteamiento siguientes.

## DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE DESECHABLES



Si vais a utilizar la regla opcional de combustible (ver página 15) y la de carga completa (ver más arriba), podéis optar por equipar a uno o varios aviones del escenario con depósitos de combustible desechables. Estos depósitos incrementan la autonomía del avión, y pueden soltarse cuando se agotan o cuando la situación exige maniobrar con mayor agilidad en combate.

Un avión con depósitos de combustible desechables puede cargar con más combustible, pero debe dividirlo en dos partes: una en depósitos desechables y otra en el depósito principal. Las fichas numéricas correspondientes a la parte que va en los depósitos desechables se ponen bajo un indicador de depósito desechable; se utiliza siempre un único montón de fichas bajo un solo indicador, aun cuando históricamente el avión en cuestión estuviera equipado con más de un depósito desechable. El combustible de los depósitos desechables se consume en

primer lugar; una vez agotado, los depósitos desechables se consideran vacíos.

### EJEMPLO DE JUEGO

*Un Mitsubishi A6M2 Reisen tiene 50 puntos de combustible: 20 en un depósito desechable y 30 en el depósito principal. Al comienzo de la partida, el jugador divide el combustible en dos montones, uno de 20 puntos que pone bajo el indicador de depósito desechable, y otro de 30 puntos junto al anterior, sin ningún indicador encima.*

*En los primeros 15 turnos, el Reisen consume 19 puntos de combustible del montón correspondiente al depósito desechable. Ahora queda 1 solo punto bajo este indicador, pero los 30 del depósito principal siguen ahí.*

*A continuación, el Reisen efectúa una trepada que consume 2 puntos de combustible. El jugador descarta el último punto del depósito desechable y luego consume 1 más del depósito principal. El desechable está vacío, mientras que al principal aún le quedan 29 puntos de combustible.*

Un avión puede soltar sus depósitos desechables al final de cualquier turno, tanto si están llenos como si están vacíos. Para ello se descarta el indicador y todas las fichas que tenga debajo. Hasta que el depósito se suelte, el avión se considera a carga completa con todas las restricciones aplicables, tal y como se describe en el apartado Carga completa (ver más arriba). Si un avión tiene depósitos desechables y bombas, las restricciones se seguirán aplicando hasta que haya soltado tanto los depósitos como las bombas.

## RECONOCIMIENTO AÉREO

Uno de los aviones de un escenario puede equiparse con una cámara y tener asignada una misión de reconocimiento. Coloca una o más cartas de objetivo en la zona de juego.

Para fotografiar un objetivo, el avión debe sobrevolarlo, y en algún momento la base del avión o su carta de maniobra

deben solaparse con el punto rojo del centro de la carta de objetivo. En ese momento, el avión debe ir a baja velocidad.

Si se usan las reglas de altitud, la imagen debe tomarse a una altitud de 3 o inferior.

## AMETRALLAMIENTO



En algunos escenarios, los objetivos pueden definirse como tropas terrestres. Los aviones en vuelo pueden ametrallar objetivos, causando los mismos daños que si se tratase de un avión enemigo (en función de su alcance de fuego). Las fichas de daño se mantienen boca arriba junto a la carta de tropa. Cuando una carta de tropa sufre 5 puntos de daño o más, o si recibe una ficha de explosión, queda silenciada y cuenta como eliminada a efectos del escenario. Además, ya no podrá disparar contra aviones enemigos. Las cartas de tropa ignoran otros daños especiales que no sean explosiones.

Si el centro de la base de un avión se encuentra a una regla de distancia de una carta de tropa (o incluso la solapa), la infantería podrá disparar contra él. El avión recibe una única ficha de daño de la letra que figure en la carta de tropa, sea cual sea la distancia. Se han de tener en cuenta tanto los puntos de daño como los daños especiales obtenidos, como si fueran disparos de otro avión. Cada carta de tropa puede efectuar un único disparo por ronda: si hay varios objetivos posibles, el jugador que controla la carta tendrá que elegir entre ellos.

Si se están usando las reglas de altitud, la carta de tropa se considera un avión a altitud 0. Su alcance de fuego es de una regla de distancia si el avión objetivo está a altitud 0, media regla de distancia si está a altitud 1. Es imposible disparar contra un avión que esté a altitud 2 o superior. La diferencia de altitud afecta de igual forma al alcance del avión: el largo alcance es a media regla si se encuentra a altitud 1, y resulta imposible disparar desde altitud 2.

Los bombarderos no pueden ametrallar objetivos en el mismo turno en el que sueltan bombas.

## COHETES



Algunos aviones están equipados con cohetes aire-tierra. Cuando vayas a crear un escenario, puedes decidir que uno o varios aviones lleven cohetes. De ser así, pon un indicador de cohetes en el panel de mandos de estos aviones.

Para disparar un cohete, el avión debe realizar una maniobra recta o de pérdida y tener un objetivo en su arco de fuego delantero a una regla o menos de distancia. La regla debe colocarse con un extremo pegado al soporte del avión atacante, en el centro de su base, y ha de tocar cualquier parte del objetivo sin que se interponga ninguna otra carta o base de miniatura en el aire (los demás objetivos terrestres y los aviones que hayan aterrizad no bloquean la línea de tiro de los cohetes).

Un avión puede disparar sus armas normales y sus cohetes al mismo tiempo, pero todos contra el mismo objetivo terrestre. Las reglas específicas de cada escenario estipulan si las armas convencionales afectan al objetivo, o si únicamente puede ser destruido con bombas o cohetes.

Cuando dispara cohetes, se descarta el indicador para dejar constancia de su uso; el jugador ya no podrá volver a lanzarlos en el mismo escenario. El objetivo recibe una ficha de daño "C" si ha recibido un impacto a distancia larga, y una ficha "D" si ha sido a distancia corta.

## COHETES Y REGLAS OPCIONALES

Si estás usando las reglas opcionales de altitud, los cohetes sólo podrán ser disparados por aviones que vuelen a una altitud de 0. Además, también podrán dispararse después de utilizar una maniobra de descenso (y no sólo tras un movimiento recto o una pérdida).

Las restricciones descritas en la sección Carga completa no se aplican a los aviones equipados con cohetes cuando se usa dicha regla.

# Wings of War™

## ESCENARIOS



### ESCENARIOS INCLUIDOS

Los escenarios descritos en las siguientes páginas se dividen en dos tipos: “básicos” y “avanzados”. Los escenarios básicos (páginas 30-34) pueden jugarse con el contenido de esta caja, mientras que los avanzados (página 35) podrían requerir Packs de Avión adicionales de la primera o segunda serie de expansiones de Wings of War WWII. Estos últimos también son necesarios para la mayoría de las variantes de los escenarios básicos.

En todos los escenarios se proporciona la longitud mínima recomendada de la zona de juego, desde el lado del Eje hasta el lado Aliado (siempre empiezan en lados opuestos). En el primer escenario, al ser un combate cerrado sin ningún objetivo especial, se recomienda cambiar las posiciones iniciales, colocando a los equipos en lados adyacentes o incluso mezclando los aviones de diferentes equipos en el mismo lado de la mesa.

Las cartas de los aviones del Eje tienen el dorso negro, mientras que las de los aviones Aliados los tienen verdes. Algunos modelos de aviones fueron utilizados por ambos bandos (como el Dewoitine D.520), por lo que tienen cartas distintas con los esquemas de color de los Aliados y el Eje. No es obligatorio usar aviones Aliados en un bando y del Eje en el otro, pero ayuda a los jugadores a distinguir amigos de enemigos.

En cada escenario se indican las reglas necesarias para jugar. Se puede añadir cualquier regla opcional si todos los jugadores se muestran de acuerdo al principio de la partida.

Esta caja contiene un surtido de aviones variado e interesante, pero históricamente incorrecto. Los jugadores pueden utilizar las demás miniaturas de los Packs de Avión para darle un sabor más histórico a sus escenarios, enfrentando tal vez a dos Wildcats contra dos Reisens, o a dos Bf.109 contra dos Spitfires.

## INVENTAR ESCENARIOS NUEVOS

Una vez que estés familiarizado con el juego, tómate la libertad de inventar tus propios escenarios, usando como ejemplos los que se incluyen a continuación. Si dispones de diferentes sets de juego, podrás diseñar situaciones de juego mucho más interesantes. En primer lugar, ten en cuenta la potencia de fuego de los aviones involucrados: las fichas de daño “B” y “C” poseen un daño equivalente de efecto medio, y son el doble de potentes que las “A”, mientras que las fichas de daño “D” causan el doble de daño que una “B” o una “C”: por ejemplo, un Dewoitine D.520 con capacidad de fuego  |  tiene la misma potencia de fuego media que un Hawker Hurricane Mk.I con capacidad de fuego  |  . También has de tener en cuenta la cantidad de puntos de daño y la maniobrabilidad de cada avión, determinada sobre todo en función de la cantidad de cartas de maniobra que tienen disponibles y la diferencia en longitud entre sus flechas de alta y baja velocidad, pues una mayor diferencia implica una mayor maniobrabilidad. Los aviones que son más débiles en general pueden recibir una o más habilidades de as para compensar.

No dudes en compartir tus nuevos escenarios, reglas opcionales e ideas con nosotros en la página de **Wings of War** de Edge Entertainment:

[www.wingsofwar.edgeent.com](http://www.wingsofwar.edgeent.com)

## ESCENARIOS BÁSICOS

### PATRULLA EN EL ALBOR DE LA GUERRA DOS PATRULLAS SE ATACAN MUTUAMENTE EN EL FRENTE

**Jugadores:** 2–4, divididos en dos equipos iguales. En partidas de tres jugadores, uno lleva los dos aviones de un bando y los adversarios llevan un avión del bando opuesto cada uno.

**Superficie de juego:** 90 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** un Messerschmitt Bf.109 E-3 y un Mitsubishi A6M2 Reisen, a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador(es) Aliado(s):** un Supermarine Spitfire Mk.I y un Grumman FM-1 Wildcat, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas. Si van a usarse las reglas de altitud, hay que acordar la altitud inicial de los aviones.

**Condiciones de victoria:** gana el bando que aún tenga aviones en vuelo cuando todos los aviones enemigos salgan de la zona de juego o sean derribados.

**Variantes:** si tenéis más Packs de Avión, podéis enfrentar parejas de modelos similares en este escenario; por ejemplo, dos Spitfire Mk.I contra dos Messerschmitt Bf.109 E-3. También se puede añadir una cantidad similar de aviones a cada bando para hacer un total de 4 aviones; de este modo podéis jugar más de 4 personas. Incluid cualquier cantidad de Supermarine Spitfire Mk.I, Grumman F4F-3 / FM-1 Wildcat/Martlet III, Hawker Hurricane Mk.I y Dewoitine D.520 para el bando Aliado, y el mismo número de Messerschmitt Bf.109 E-3, Mitsubishi A6M2 Reisen y Dewoitine D.520 para el Eje.

### CARA A CARA

### DOS CAZAS AISLADOS, QUE PATRULLAN SOBRE EL FRENTE, SE ENCUENTRAN E INICIAN UN DUELO

**Jugadores:** 2

**Superficie de juego:** 80 cm de largo y 80 cm de ancho.

**Jugador del Eje:** un Mitsubishi A6M2 Reisen, a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador Aliado:** un Grumman FM-1 Wildcat/Martlet III, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas. Reglas de ases en algunas variantes. Si van a usarse las reglas de altitud, hay que acordar la altitud inicial de los aviones.

**Condiciones de victoria:** el jugador que es derribado o sale de la zona de juego, pierde.

**Variantes:** el jugador del Eje puede usar un Messerschmitt Bf.109 E-3 en lugar del Reisen, y el jugador Aliado puede pilotar un Supermarine Spitfire Mk.I.

Si disponéis de más Packs de Avión, el jugador del Eje puede volar en un Mitsubishi A6M2 Reisen, un Messerschmitt Bf.109 E-3 o un Dewoitine D.520. El jugador Aliado usaría un Hawker Hurricane Mk.I, un Grumman FM-1 / F4F-3 Wildcat/Martlet III, un Supermarine Spitfire o un Dewoitine D.520.

Otra opción consiste en que el jugador del Eje use un Mitsubishi A6M2 Reisen pilotado por un as con dos habilidades. El jugador Aliado volará en un Grumman F4F-4 Wildcat.

Y aún otra opción podría ser que el jugador del Eje usara un Messerschmitt Bf.109 E-4 pilotado por un as con dos habilidades. El jugador Aliado volaría entonces con un Hawker Hurricane Mk.IIb o con un Grumman F4F-4 Wildcat.

Se recomienda que los jugadores más experimentados jueguen una Patrulla en el albor de la guerra con dos aviones cada uno, en lugar de este escenario.

## MUERTE DESDE EL CIELO

### UNA PATRULLA ES ENVIADA A ATACAR UNAS TROPAS TERRESTRES

**Jugadores:** 2-4

**Superficie de juego:** 120 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** un Messerschmitt Bf.109 E-3 y un Mitsubishi A6M2 Reisen, a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador(es) Aliado(s):** un Supermarine Spitfire Mk.I y un Grumman FM-1 Wildcat, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas, ametrallamiento. Si van a usarse las reglas de altitud, los aviones empiezan a altitud 3.

**Condiciones de victoria:** se elige el bando atacante y se colocan dos cartas de tropa de infantería (disparos "A", resisten 5 puntos

de daño cada una) a una regla de distancia del lado defensor, y a la misma distancia tanto entre ellas como respecto a los lados neutrales del campo de juego. La partida termina cuando todos los aviones de un bando hayan sido derribados o abandonen la zona de juego. Todo punto de daño infligido a una carta de tropa es un punto de victoria (hasta un máximo de 5 por carta). Cada jugador pierde 12 puntos por cada avión que sea destruido o salga del campo de juego, pero el jugador atacante podrá marcharse por su lado sin penalización cuando ambos objetivos hayan sido silenciados. Gana el bando que consiga más puntos.

**Variantes:** si disponéis de más Packs de Avión, podéis elegir cualesquiera de las combinaciones de aviones sugeridas para el escenario Patrulla en el albor de la guerra, incluso con más de dos aviones por bando.

## ECHA UN VISTAZO

### UN AVIÓN DE RECONOCIMIENTO ALEMÁN ES ENVIADO PARA FOTOGRAFIAR POSIBLES OBJETIVOS

**Jugadores:** 2-4 (6 o más con la variante)

**Superficie de juego:** 120 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** un Messerschmitt Bf.109 E-3 y un Mitsubishi A6M2 Reisen, a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador(es) Aliado(s):** un Supermarine Spitfire Mk.I y un Grumman FM-1 Wildcat, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas, reconocimiento aéreo. Si se van a usar las reglas de altitud, los aviones empiezan a altitud 4.

**Condiciones de victoria:** coloca tres cartas de objetivo a una regla de distancia del lado Aliado, y a la misma distancia tanto entre ellas como respecto a los lados neutrales del campo de juego. La partida termina cuando todos los aviones de un bando hayan sido derribados o abandonen la zona de juego. Cada jugador pierde 12 puntos por cada avión que sea destruido o salga del campo de juego. Si el Messerschmitt fotografía al menos dos de los objetivos, los aviones del Eje podrán salir por su lado sin penalización. Si el Messerschmitt toma las fotografías y no es derribado, el bando del Eje gana 5 puntos por cada fotografía (incluso aunque el avión salga por otro lado de la zona de juego).

**Variantes:** El Spitfire es el avión de reconocimiento que debe tomar las fotografías de los tres objetivos, que se colocan a una regla de distancia del lado del Eje y a la misma distancia

tanto entre ellos como respecto a los lados neutrales del campo de juego. Los aviones Aliados son los que pueden salir por su lado si logran fotografiar dos objetivos, y es el bando Aliado el que consigue los 5 puntos de bonificación por cada objetivo fotografiado con éxito.

Si disponéis de más Packs de Avión, podéis elegir cualesquiera de las combinaciones de aviones sugeridas para el escenario Patrulla en el albor de la guerra, incluso con más de dos aviones por bando. Antes de empezar la partida, decidid qué aviones (Aliados o del Eje) llevarán las cámaras y tendrán que tomar las fotografías.

## UNA PESADA CARGA UNOS AVIONES DEL EJE INTENTAN BOMBARDEAR POSICIONES ENEMIGAS

**Jugadores:** 2-4 (6 con la variante)

**Superficie de juego:** 120 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** un Messerschmitt Bf.109 E-3 y un Mitsubishi A6M2 Reisen, a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador(es) Aliado(s):** un Supermarine Spitfire Mk.I y un Grumman FM-1 Wildcat, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas, bombardeo. Si se van a usar las reglas de altitud, los aviones empiezan a altitud 4.

**Condiciones de victoria:** coloca una carta de objetivo a una regla de distancia del lado Aliado. El Messerschmitt lleva una bomba que debe soltar como una carga única. La partida termina cuando todos los aviones de un bando hayan sido derribados o abandonen la zona de juego. Cada jugador pierde 12 puntos por cada avión que sea destruido o salga del campo de juego. Si el Messerschmitt logra bombardear con éxito el objetivo, el Eje gana 12 puntos de victoria si alcanza el centro de las cartas de objetivo, y 6 si sólo alcanza parte de ellas (pero no el centro). Si el objetivo no llega a ser bombardeado, el jugador Aliado gana 8 puntos. Si el Messerschmitt alcanza al menos parte del objetivo con la bomba, los aviones del Eje podrán marcharse por su lado por la mitad de la penalización (6 puntos en lugar de 12).

**Variantes:** Si disponéis de más Packs de Avión, podéis elegir cualesquiera de las combinaciones de aviones sugeridas para el escenario Patrulla en el albor de la guerra, incluso con más de dos aviones por bando. Antes de empezar la partida, decidid qué aviones (Aliados o del Eje) llevarán las bombas para destruir el objetivo; las condiciones de victoria y la ubicación del objetivo se invierten si el bombardero es un avión Aliado.

## CONTRA LA CABEZA DE PUENTE UNA PATRULLA DE RECONOCIMIENTO DEL EJE DEBE VERIFICAR LAS SUPUESTAS POSICIONES DE DEPÓSITOS ALIADOS EN LA COSTA, PARA PREPARAR UN ATAQUE CONTRA ELLOS

**Jugadores:** 2-6 (los seis aviones se reparten entre los jugadores como se prefiera)

**Superficie de juego:** 120 cm de largo y 120 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** un Messerschmitt Bf.109 E-3 y un Mitsubishi A6M2 Reisen, a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador(es) Aliado(s):** un Supermarine Spitfire Mk.I y un Grumman FM-1 Wildcat, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas, reconocimiento aéreo, ametrallamiento, bombardeo. Si se van a usar las reglas de altitud, los aviones empiezan a la altitud que elijan los jugadores. Al comienzo de la ronda, el jugador del Eje elige primero la altitud de cada uno de sus aviones, y luego el jugador Aliado hace otro tanto. Cada jugador puede elegir distintas altitudes para sus aviones.

**Condiciones de victoria:** para la primera ronda, se colocan tres cartas de objetivo a una regla de distancia del lado Aliado, y a la misma distancia tanto entre ellas como respecto a los lados neutrales del campo de juego. El jugador Aliado ha de anotar en secreto en una hoja de papel cuáles son las dos posiciones reales: la otra es un seíuelo. Los aviones del Eje pueden ametrallar las cartas de objetivo. Cada jugador pierde 12 puntos por cada avión que sea destruido o salga

del campo de juego, pero si el Messerschmitt fotografía al menos un objetivo, los aviones del Eje podrán marcharse por su lado sin penalización. El Messerschmitt Bf.109 E-3 puede fotografiarlos, y si no es derribado gana 1 punto por cada objetivo fotografiado (incluso aunque se marche por un lado de la zona de juego que no sea el suyo).

La primera ronda termina cuando todos los aviones de un bando hayan sido derribados o hayan abandonado la zona de juego. Se anotan los puntos de victoria de cada jugador siguiendo las indicaciones anteriores. Todo daño provocado a los objetivos se mantiene, pero si el Messerschmitt Bf.109 E-3 no ha sido derribado, el jugador Aliado debe revelar si cada uno de los objetivos fotografiados era real o un señuelo (en el último caso, se retira de la mesa). Los objetivos silenciados (tras recibir 5 puntos de daño o una explosión) también se retiran. Los depósitos reales que no hayan sido silenciados o fotografiados se dejan donde están.

A continuación se juega la segunda ronda. Fueran cuales fuesen los resultados de la primera ronda, la segunda se juega con cuatro aviones intactos dispuestos de igual modo sobre la mesa. El Messerschmitt Bf.109 E-3 tiene una carga única de bombas que pueden silenciar a un objetivo si alcanzan su centro o le infligen 4 puntos de daño al alcanzar parte de su carta.

De nuevo, la ronda termina cuando todos los aviones de un bando hayan sido derribados o hayan abandonado la zona de juego. Al final de la segunda ronda, cada jugador pierde 12 puntos por cada avión que haya sido destruido o abandone el campo de juego, pero si todas las cartas de objetivo que había en la zona de juego (tanto las reales como los señuelos) han sido silenciadas, los aviones del Eje podrán marcharse por su lado sin penalización. Al final de la partida, el jugador Aliado revela cuáles eran los objetivos reales y cuáles los señuelos. El jugador del Eje gana 8 puntos por cada objetivo real silenciado, y 1 punto por cada punto de daño infligido a una carta de objetivo real que no fuera silenciada. El jugador Aliado gana 4 puntos por cada carta de objetivo que no haya resultado dañada en absoluto. Las cartas señuelo no proporcionan puntos a nadie. La puntuación de la ronda anterior se suma a la de ésta. Gana el jugador que haya obtenido más puntos totales, fuera cual fuese la puntuación parcial de cada una de las dos rondas.

## SOBREVOLANDO LA BATALLA

### AVIONES DE AMBOS BANDOS PARTICIPAN EN UN COMBATE ENTRE TROPAS TERRESTRES

**Jugadores:** 2-4

**Superficie de juego:** 120 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** una carta de tropa de disparo "B" y una carta de antiaéreo a una regla de distancia del lado del Eje y al menos una regla de distancia de los lados neutrales; un Messerschmitt Bf.109 E-3 y un Mitsubishi A6M2 Reisen a media regla de distancia del lado del Eje y a altitudes comprendidas entre 3 y 5.

**Jugador(es) Aliado(s):** una carta de tropa de disparo "B" y una carta de antiaéreo a una regla de distancia del lado Aliado y al menos una regla de distancia de los lados neutrales; un Supermarine Spitfire Mk.I y un Grumman FM-1 Wildcat a media regla de distancia del lado Aliado y a altitudes comprendidas entre 3 y 5.

**Reglas necesarias:** reglas básicas, altitud, cohete, ametrallamiento, cañones antiaéreos. Para la variante, biplazas y bombardeo en picado.

**Condiciones de victoria:** el jugador del Eje coloca una de sus propias cartas terrestres, luego el jugador Aliado hace otro tanto, después el jugador del Eje coloca su restante carta terrestre y finalmente el jugador Aliado pone la última de las suyas. La altitud inicial de cada avión debe estar comprendida entre 3 y 5; el jugador Aliado escoge primero para cada uno de sus aviones, y luego cede el turno al jugador del Eje.

Tanto el Reisen como el Wildcat están equipados con cohetes que infligen una ficha de daño "D" a distancia corta y una ficha "C" a distancia larga.

La partida termina cuando todos los aviones de un bando han sido derribados o abandonan la superficie de juego. Todo punto de daño infligido a una carta de tropa se premia con 1 punto de victoria (hasta un máximo de 5 por carta). Todo punto de daño infligido a una carta de antiaéreo no silenciada se premia también con 1 punto de victoria, y si resulta silenciada (8 puntos de daño o

más) proporcionará un total de 10 puntos de victoria. Cada jugador pierde 12 puntos por cada uno de sus aviones que sea destruido o salga del campo de juego, pero los aviones de ambos bandos podrán marcharse por sus respectivos lados sin penalización si las dos cartas terrestres del enemigo han quedado silenciadas. Gana el bando que consiga más puntos.

## ¡ACABAD CON ESAS TROPAS!

### DOS AVIONES DEL EJE ATACAN POSICIONES DE TIERRA DESPROVISTAS DE DEFENSA AÉREA

**Jugadores:** 1

**Superficie de juego:** 90 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador del Eje (humano):** un Mitsubishi A6M2 Reisen y un Messerschmitt Bf.109 E-3, a media regla de distancia del lado del Eje y a altitud 5.

**Jugador Aliado (virtual):** una carta de tropa de disparo “B”, a una regla de distancia del lado Aliado y a una regla de distancia del lado izquierdo de la superficie de juego; una carta de tropa de disparo “B”, a una regla de distancia del lado Aliado y a una regla de distancia del lado derecho de la superficie de juego; una carta de antiaéreo a una regla y media del lado Aliado y a una regla y media del lado izquierdo de la superficie de juego; una carta de antiaéreo a una regla y media del lado Aliado y a una regla y media del lado derecho de la superficie de juego.

**Reglas necesarias:** reglas básicas, altitud, ametrallamiento, cañones antiaéreos, cohetes, bombardeo en vuelo horizontal, escenarios en solitario y cañones antiaéreos. Para la variante, biplazas y bombardeo en picado.

**Condiciones de victoria:** el Reisen tiene cohetes que infligen una ficha de daño “D” a distancia corta y una ficha de daño “C” a distancia larga. El Messerschmitt llevará una bomba que podrá soltar mediante bombardeo en vuelo horizontal como una única carga; infligirá 6 puntos de daño si alcanza el centro de la carta de objetivo, y 3 si únicamente se solapa con parte de dicha carta (pero no el centro). Este Messerschmitt no podrá soltar la bomba desde una altitud superior a 4.

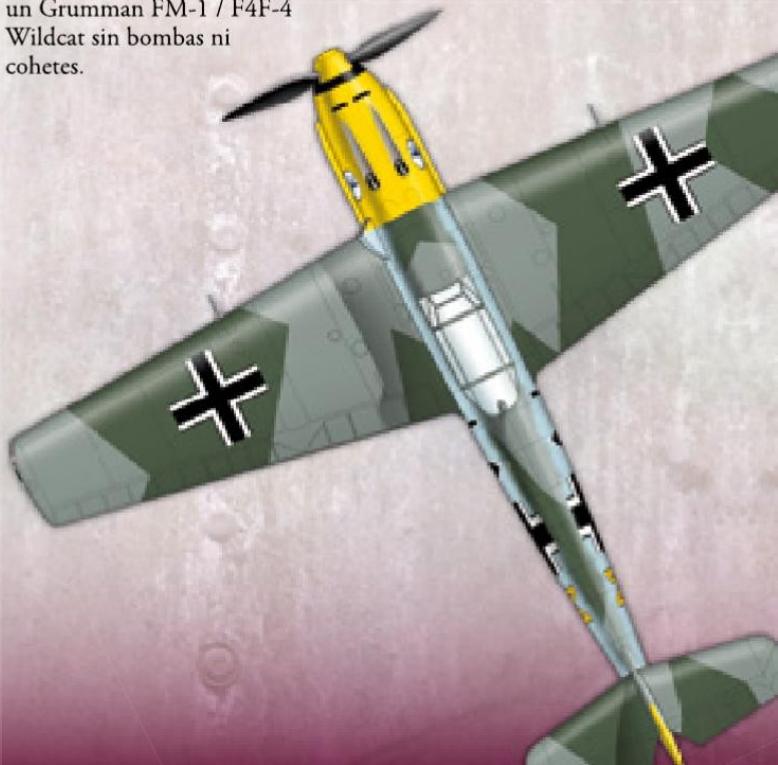
La partida termina cuando todas las cartas de objetivo han sido silenciadas, o bien cuando todos los aviones de un bando han sido derribados o abandonan la superficie de juego. Todo punto de daño infligido a una carta de tropa se premia también con 1 punto de victoria (hasta un máximo de 5 por carta). Todo punto de daño infligido a una carta de antiaéreo no silenciada se

premia también con 1 punto de victoria, y si resulta silenciada (8 puntos de daño o más) proporcionará un total de 10 puntos de victoria. El jugador pierde 12 puntos por cada uno de sus aviones que sea destruido o salga del campo de juego por un lado que no sea el suyo, y también pierde 3 puntos por cada avión que resulte dañado pero no destruido al final de la partida. También pierde 2 puntos por cada carta terrestre que no haya resultado dañada al final de la partida. El jugador gana la partida si su puntuación final es positiva.

**Variante:** Usa un Junkers Ju 87 Stuka y un Messerschmitt Bf.109 E-3, a media regla de distancia del lado del Eje y a altitud 5. El Stuka tiene una carga única de bombas que infligen 10 puntos de daño si alcanzan el centro de la carta de objetivo, y 5 si alcanza parte de ella (pero no el centro). El Messerschmitt lleva una bomba que funciona como en el escenario básico.

Otra variante consiste en que el Eje sea un jugador virtual; el jugador humano se enfrenta a él como Aliado usando un Hawker Hurricane IIb con cohetes y un caza a elegir entre un Grumman FM-1 / F4F-3 Wildcat/Martlet III y un Dewoitine D.520 sin bombas ni cohetes.

Y aún hay otra variante en la que el Eje es también un jugador virtual, y el jugador humano se enfrenta a él como Aliado usando un Allied Grumman F4F-3 Wildcat/Martlet III con cohetes y un Grumman FM-1 / F4F-4 Wildcat sin bombas ni cohetes.



# ESCENARIOS AVANZADOS

## UN ENCUENTRO DESIGUAL

### DOS CAZAS SE VEN SORPRENDIDOS POR UN NÚMERO MUY SUPERIOR DE ENEMIGOS MÁS DÉBILES

**Jugadores:** 5

**Superficie de juego:** 100 cm de largo y 100 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** un Messerschmitt Bf.109 E-3 y dos Mitsubishi A6M2 Reisen , a media regla de distancia del lado del Eje.

**Jugador Aliado:** un Spitfire Mk.I y un Grumman F4F-4 Wildcat, a media regla de distancia del lado Aliado.

**Reglas necesarias:** reglas básicas. Si van a usarse las reglas de altitud, hay que acordar la altitud inicial de los aviones.

**Condiciones de victoria:** gana el bando que aún tenga aviones en vuelo cuando sendos aviones enemigos salgan de la zona de juego o sean derribados.

**Variantes:** opcionalmente, el jugador Aliado puede usar un Hurricane Mk.I o un Dewoitine D.520 en lugar del Spitfire, y/o un Hurricane Mk.IIb en lugar del Grumman F4F-4 Wildcat. El jugador del Eje puede sustituir cualesquiera de sus tres cazas por un Messerschmitt Bf.109 E-3, un Mitsubishi A6M2 Reisen o un Dewoitine D.520.

## BOMBARDEO EN PICADO

### UN BOMBARDERO ESCOLTADO ATACA UN OBJETIVO

#### ENEMIGO

**Jugadores:** 2-4

**Superficie de juego:** 120 cm de largo y 90 cm de ancho.

**Jugador(es) del Eje:** Un Junkers Ju 87 Stuka y un Messerschmitt Bf.109 E-4, a media regla de distancia del lado del Eje y a altitud 5. El jugador del Eje asigna una habilidad de as a un tripulante (piloto u observador) de su elección.

**Jugador(es) Aliado(s):** Una carta de objetivo situada a una regla de distancia del centro del lado Aliado; dos cazas a elegir entre un Supermarine Spitfire Mk.I, un Hawker Hurricane Mk.I, un Grumman FM-1 / F4F-3 Wildcat/Martlet III y un Dewoitine D.520, a media regla de distancia del lado Aliado y a altitud 5.

**Reglas necesarias:** Reglas básicas, altitud, biplazas, bombardeo en picado.

**Condiciones de victoria:** El bombardero tiene una única carga de bombas que infinge 10 puntos de daño si alcanza el centro de la carta de objetivo, y 5 si únicamente se solapa con parte de dicha carta (pero no el centro).

La partida termina cuando todos los aviones de un bando han sido derribados o abandonan la superficie de juego. La carta de objetivo puede ser bombardeada, pero no ametrallada. Todo punto de daño infligido a la carta de objetivo se premia con 1 punto de victoria. Cada jugador pierde 12 puntos por cada uno de sus aviones que sea destruido o salga del campo de juego, pero los aviones del Eje podrán marcharse por su lado sin penalización si la carta de objetivo recibe daños. Cada jugador pierde 4 puntos de victoria por cada uno de sus aviones que resulte dañado pero no destruido al final de la partida (tanto si salen de la superficie de juego como si no). Gana el bando que consiga más puntos.

**Variantes:** El jugador del Eje puede usar un Aichi D3A1 Val y un Mitsubishi A6M2 Reisen, con un total de 2 habilidades de as.