

AMERIKA BOMBER

Evil Queen of the Skies

Strategic Bombing of America, 1947-48

Rules of Play

A Gregory M. Smith Design

Compass Games
New Directions in Gaming

TABLA DE CONTENIDOS

1.0 INTRODUCCION.....	2	6.5 EFECTOS DEL CLIMA.....	21	8.0 CONDICIONES DE VICTORIA.....	28
2.0 COMO JUGAR AL JUEGO	3	6.6 SALTO EN PARACAIDAS.....	21	9.0 REGLAS OPCIONALES.....	29
3.0 EQUIPAMIENTO DEL JUEGO.....	4	6.7 HABILIDADES TRIPULACIÓN.....	22	9.1 DIFICULTAD ENEMIGOS.....	29
4.0 CONFIGURACION JUEGO.....	11	6.8 PREMIOS CONDECORACIONES.....	23	9.2 MUNICIONES LIMITADAS.....	29
4.1 ASIGNACION BASE.....	11	6.9 PISTA DE RECONOCIMIENTO.....	25	9.3 ALCANCES DE COMBATE.....	29
4.2 OBJETIVOS RAID.....	11	6.10 RANGOS.....	25	9.4 CANADA NEUTRAL.....	29
5.0 SECUENCIA DE JUEGO.....	12	6.11 EVENTOS ALEATORIOS.....	26	NOTAS DEL DISEÑADOR.....	29
6.0 COMBATE.....	13	7.0 REASIG. NUEVA AERONAVE.....	27	HISTORIA ALTERNATIVA.....	30
6.1 NTERCEPCION.....	14	7.1 TIPOS DE BOMBARDEROS.....	27	RULES INDEX (GLOSARIO).....	36
6.2 PROCE. BOMBARDEO.....	14	7.2 MEJORAS DE MECANICA.....	27		
6.3 DAÑOS EN LA AERONAVE.....	18	7.3 RECUPERACION DE HERIDAS.....	27		
6.4 POST COMBATE.....	19	7.4DESPUES DE ESTRELLARSE.....	27		

-----1.0 INTRODUCCIÓN-----

Es 1947. Después de las aplastantes victorias alemanas en Stalingrado y Kursk, Rusia ha pedido la paz. Después del desastre aliado en Normandía, nada se interpone en el camino de la dominación alemana de Europa. Pero los obstinados estadounidenses se niegan a capitular y, a pesar de los repetidos intentos de una paz negociada, ha llegado el momento de llevar la guerra a sus costas y ver quién puede ganar la carrera hacia las armas atómicas ... Amerika Bomber: Evil Queen of the Skies es un juego en solitario que coloca al jugador al mando de un "Amerika Bomber" alemán en un escenario histórico alternativo de la Segunda Guerra Mundial. Al menos, el juego debería ilustrar por qué fue tan importante que derrotáramos al régimen nazi, no solo para nosotros, sino verdaderamente para el futuro de la humanidad. Amerika Bomber es una mirada aterradora a lo que podría haber sido. Cada turno consta de una semana, durante la cual se volará una misión de combate desde la base aérea propuesta en las Azores a un objetivo en América.

A medida que pasa el tiempo y los jugadores aumentan su experiencia, pueden utilizar los puntos de experiencia obtenidos para mejorar sus probabilidades de éxito comprando habilidades. El objetivo final del jugador es ganar la guerra devastando Estados Unidos con bombas atómicas.

Las reglas están numeradas y presentadas en conjuntos de secciones principales, cada sección dividida en numerosos casos principales y secundarios.

Las reglas de este juego se han arreglado para facilitar la comprensión en la primera lectura y para facilitar la consulta posterior. Primero mire cualquiera de los tableros de exhibición de aviones, el tablero de combate y las piezas de juego, luego lea las reglas rápidamente. No intente memorizarlos. Siga las instrucciones de configuración para jugar y luego lea la Sección 2.0 que describe el curso general del juego. La Sección 4.0 proporciona el marco para ayudarlo a comenzar. Cuando surjan preguntas, simplemente consulte las reglas. Después de unos minutos de juego, se familiarizará con la mecánica del juego.

El soporte para juegos en línea está disponible. Hay varias opciones para elegir:

Visítanos en la web:

<https://compassgames.com> (página de inicio de Compass Games) Contáctenos por correo electrónico:

sales@compassgames.com

Compass Games proporciona el servicio general al cliente y el soporte de piezas del juego (consulte la regla 3.8).

También le recomendamos que visite el tema de discusión oficial del juego en ConsimWorld para obtener soporte del juego, leer los informes posteriores a la acción y compartir su experiencia de juego con otros. Encontrará el tema del juego Amerika Bomber visitando talk.consimworld.com y navegando al área de discusión del juego individual Global o Multi-Front.

-----[2.0] CÓMO JUGAR EL JUEGO-----

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego es realizar numerosas incursiones como piloto de un “Amerika Bomber” alemán estacionado en las Azores e infligir el máximo daño posible a las instalaciones estadounidenses en la costa este y el medio oeste. El éxito de cada salida se refleja en el porcentaje total de precisión alcanzado durante el bombardeo y también en las misiones especiales completadas, que pueden resultar en ascensos y avances, que culminan en recibir la codiciada Cruz de Caballero. Te enfrentarás a riesgos implacables a medida que cada salida se vuelve más peligrosa debido al paso del tiempo y a los nuevos y más avanzados aviones enemigos con los que te enfrentarás, no para mencionar tener que viajar más profundamente en el corazón de Estados Unidos. El éxito final que logres depende considerablemente de las decisiones que tomes mientras realizas salidas a lo largo de tu carrera.

El nivel de victoria general se determina al final del juego según el “% “de precisión total logrado durante todos los bombardeos a lo largo de tu carrera (que también se puede determinar póstumamente si mueres en acción).

Los componentes clave del juego que se utilizan para facilitar el juego son las diversas tableros de visualización de aeronaves para rastrear el estado de su aeronave, el tablero de combate para cuando los combatientes estadounidenses lo están atacando y el mapa de operaciones aéreas que muestra su progreso a través de las zonas hacia su objetivo, y la hoja de registro de salida para realizar un seguimiento de la actividad y el éxito de cada uno. Los diversos tableros de ayuda al jugador se utilizan para resolver las funciones del juego.

VISIÓN GENERAL

En general, el juego gira en torno a la realización de numerosas misiones de salida y la resolución de cualquier encuentro hasta regresar a salvo a la base. Al completar cada salida, evalúa el éxito alcanzado consultando su Hoja de registro de salida, que puede resultar en una promoción / premio al jugador. Entre salidas, puede verificar si es elegible para volar un tipo de avión más avanzado. También es posible que necesite tiempo para recuperarse de cualquier lesión personal antes de poder realizar su próxima salida, o puede que tenga que esperar mientras se repara su avión.

REALIZANDO “SALIDAS” (sorties)

El tablero de visualización de su avión muestra el estado general de su avión mientras realiza salidas. Al realizar incursiones, su aeronave avanza a través de Zonas en el Mapa de Operaciones Aéreas, verificando

posibles encuentros cada vez, incluida la posibilidad de un evento aleatorio. Por lo general, los encuentros involucran aviones enemigos basados en portaaviones o en tierra que atacan a tu bombardero. Para cada encuentro debes decidir cómo enfrentar a los combatientes enemigos mientras te atacan. No puedes evitar el combate: los combatientes estadounidenses te atacarán. También registrará todas las aeronaves con las que te involucres durante el combate en la Hoja de registro de salida, anotando si las dañaste o las destruiste.

Mientras diriges el combate, infligirás y recibirás daño. Al final de un combate, debes decidir si continuar con tu misión o regresar a la base. Los daños de cualquier tipo son graves, pero tu bombardero es resistente. Independientemente, el daño debería influir en su decisión sobre cuándo es el momento de abortar su salida. Puede ser un largo camino de regreso a las Azores, y los submarinos Tipo XXI no siempre podrán encontrarte o recogerte si te lanzas al océano.

REGRESAR A BASE

Una vez que su avión complete su salida al regresar a la base, posiblemente reciba premios o condecoraciones, y verifique si hay un tipo de avión más avanzado disponible. La convalecencia debido a heridas recibidas puede retrasar su próximo vuelo.

Reparar su avión puede retrasar su próxima misión, si sufrió daños graves, o incluso puede ser desechado y recibir un nuevo avión.

FIN DEL JUEGO (condiciones)

Una vez que se han realizado todas las misiones de salida hasta marzo de 1948, el juego termina. Además, si mueres en acción, el juego termina inmediatamente. Tanto si sobrevive hasta su salida final como si no (a finales de marzo de 1948), cuente el porcentaje de precisión del bombardeo total para determinar el nivel de victoria alcanzado. Por lo general, para registrar una carrera completa, querrá anotar todos los aviones derribados, su rango final y los premios obtenidos. Por supuesto, si ha sido asesinado, los elogios y los resultados se reconocen póstumamente.

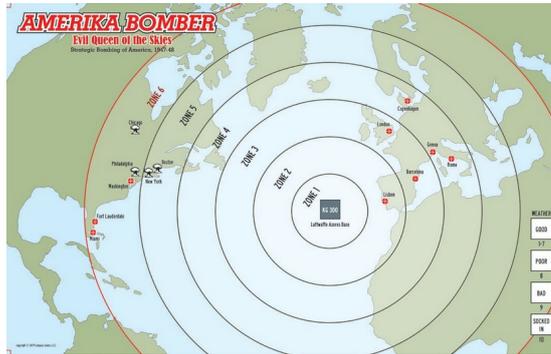
-----[3.0] EQUIPAMIENTO DE JUEGO-----

[3.1] TABLEROS DE VISUALIZACIÓN DE AVIONES

Las 3 tableros de visualización de aeronaves de doble cara (6 aeronaves) proporcionadas corresponden a cada tipo de aeronave disponible para el jugador. Este tablero ayuda a rastrear el estado de tus aviones y sistemas, incluidas las armas, bombas y municiones disponibles a su disposición. Seleccione su tablero correspondiente al tipo de aeronave que quiere jugar. Este tablero es la pieza central cuando se realiza el juego y se realizan salidas. El uso de este tablero se explica en la sección de reglas correspondiente.

[3.2] TABLERO DE COMBATE Y MAPA DE OPERACIONES AÉREAS **(B2)**

El tapete de combate **[B2]** se usa para resolver el combate contra aviones y normalmente se coloca al lado del tapete del avión durante el juego. El uso de estos tableros se explica en la sección de reglas correspondiente. El Mapa de Operaciones Aéreas se utiliza para rastrear el progreso de su bombardero desde las Azores hacia su objetivo asignado y el objetivo en sí.



[3.3] TABLA DE ESTADO DE PILOTO Y TRIPULACIÓN (A2)

La Tabla de estado de piloto y tripulación **[A2]** se utiliza para realizar un seguimiento de las habilidades, premios y el estado de "As" de sus artilleros, si los hay. También contiene la pista de investigación (reconocimiento), donde el jugador decide cada mes cómo dirigir los esfuerzos de investigación para sistemas y electrónica más avanzados.



[3.4] COMPONENTES DE JUEGO

Hay 228 piezas de juego en una hoja troquelada incluida con Amerika Bomber. Estas piezas de juego se denominan marcadores (o contadores) y se colocan en el tapete de visualización del avión para rastrear el

estado de su avión y tripulación o en el tapete de combate. Se proporcionan marcadores para aeronaves individuales, miembros de la tripulación, rondas de munición, eventos aleatorios y el estado de la tripulación y los sistemas.

Nota: Se han impreso algunos marcadores adicionales (marcadores de daños, por ejemplo) como piezas de repuesto en caso de que falten o se dañen. También se proporcionan marcadores adicionales para el juego "Zeppelin Raider" según la solicitud del cliente. Además, se incluyen algunos marcadores corregidos / opcionales para el juego "Interceptor Ace". Si no posee ninguno de estos juegos

Note: Some extra markers (damage markers, for example) have been printed as spare parts should any become missing or damaged. Extra markers are also provided for the game "Zeppelin Raider" based on customer request. Additionally, some corrected/optional markers for the game "Interceptor Ace" are included. If you do not own either of these games, you may ignore these markers (as shown below).



[3.4.1] CÓMO LEER LOS MARCADORES

La mezcla de contadores de Amerika Bomber proporciona marcadores para rastrear el estado de su aeronave y para resolver enfrentamientos. Estos marcadores pueden incluir información, como modificadores de la tirada del dado, para facilitar el juego.

[3.4.2] MARCADORES DE JUEGO

Aeronave:

Los distintos marcadores de aeronaves corresponden al tipo que ha seleccionado y se colocan en el tapete de visualización de aeronaves (mientras está en el hangar) y en el mapa de operaciones aéreas (mientras está en misiones) para rastrear el progreso de su salida asignada.



Rango de oficial:

Se proporcionan ocho marcadores de rango de oficial (cuatro pares, izquierdo y derecho) para rastrear su nivel de promoción como oficial piloto.



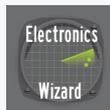
Medallas y premios:

Es posible que se le otorguen varios premios en función del éxito de su carrera. Estos se proporcionan principalmente por interés histórico.



Habilidades de tripulación y wingman:

A medida que adquieres experiencia, otra mecánica clave del juego es la mejora de tu piloto, piloto de flanco y tripulación mediante la adquisición de habilidades. Estas habilidades tienen un impacto directo en sus capacidades de combate y supervivencia. Tu piloto comienza el juego con un punto de experiencia, otorgado por haberse graduado de Flight School. Diferentes habilidades tienen diferentes costos de adquisición.



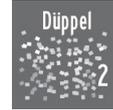
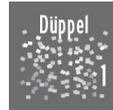
Eventos aleatorios:

Si bien la mayoría de los eventos aleatorios se resuelven de inmediato, algunos pueden usarse más tarde durante el juego y estos marcadores deben colocarse en la alfombrilla de exhibición del avión hasta que se usen.



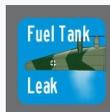
Armamento:

Los marcadores de munición representan típicamente munición de cañón que se lleva en tus armas, y tienen dos caras y muestran puntos de munición "1" o "2". Estos solo se utilizan opcionalmente [9.2]. También hay marcadores de "tiendas" para chaff (en alemán, "Düppel") que se utilizan siempre.



Dañar:

Se proporcionan marcadores de daño para rastrear los daños a las alas, la cola, la estructura del avión y cualquier posible daño a los motores y otros sistemas. Estos marcadores solo se colocan en el tablero de la aeronave cuando se produce un daño. Tienen un lado "INOP" para los sistemas que están fuera de servicio (específicamente, motores y armas).



Daño electrónico:

Los nueve sistemas electrónicos a bordo tienen sus propios marcadores para representar los daños. Los sistemas electrónicos dañados no pueden proporcionar sus beneficios normales



Estado de la tripulación:

Se proporcionan marcadores de estado de la tripulación para rastrear la gravedad de la lesión o los resultados de KIA.



Marcadores de mapa:

Se proporcionan marcadores para el mapa de operaciones aéreas para representar su ubicación actual, el clima y el objetivo actual.

La hoja de registro de salida se utiliza para registrar información para cada sesión de juego y aviones dañados o derribados. Siéntase libre de fotocopiar estas hojas según sea necesario.

Ejemplo de hoja de registro

El jugador ha elegido comenzar el juego con una Me 364 "St. Pauli's Girl". Su primera misión es la fábrica de DuPont en Zona 5. Después de rodar "en el objetivo", solo administra un 20% de daño al objetivo, pero esto es un éxito. Señala que su torreta superior y sus cañones de cola obtienen cada uno una muerte defensiva (lo que lo ayudará a rastrear su estado de As si pueden llegar a 5.) Sin embargo, el Me 364 recibe suficiente daño como para hacer que pierda la segunda salida de abril de 1947 debido a refacción. La segunda salida es a Hercules Powder Co., también en la Zona 5. Esta vez no llega a bombardear ya que es derribado en la Zona 3. La próxima salida es una Misión Especial a Boston, en la Zona 5. Su tirada de fotoreconocimiento (como una carrera de bombardeo) es del 30% por lo que el reconocimiento es un éxito y sus cañones de cola matan en el camino a casa.

[3.7] ESCALA DE JUEGO

Cada salida se lleva a cabo en un día, con (típicamente) 4 salidas por mes, lo que corresponde a la cantidad de incursiones importantes realizadas por los alemanes durante ese mes. Los marcadores seleccionados representan aviones individuales, miembros específicos de la tripulación y municiones.



[3.8] INVENTARIO DE PIEZAS (COMPONENTES DEL JUEGO)

Un juego completo de Amerika Bomber incluye los siguientes componentes:

- Una hoja de contador de unidades-contadores de 9/16 "(228 contadores)
- Tres tapetes de exhibición de aeronaves de 8.5 "x 11" (de doble cara, seis bombarderos en total)
- Cinco tarjetas de ayuda al jugador de 8.5 "x 11" (cuatro x doble cara, un solo lado)
- Un tapete de combate de 8.5 "x 11" (una cara)
- Tapete de exhibición de premios One Pilot de 8.5 "x 11"
- Un mapa de operaciones aéreas de 8.5 "x 11"
- Folleto de reglas con una extensa historia alternativa

Antecedentes

- Una hoja de registro de registro de salida de 8.5 "x 11"
- Dos matrices de 6 caras (diferentes colores) y una de 10 caras
- Caja y tapa

Si alguna de estas piezas falta o está dañada, comuníquese con el editor:

Correo electrónico: support @ compassgames.com

-----[4.0] CONFIGURACIÓN DEL JUEGO-----

REGLA GENERAL

La configuración del juego consiste en seleccionar el tipo de aeronave, preparar la hoja de registro de salida y colocar el tapete de exhibición de la aeronave correspondiente frente a usted para la colocación inicial del marcador antes de realizar su primera salida. También debes tener el Tapete de combate **[B2]** cerca, ya que se hará referencia a él al resolver enfrentamientos contra combatientes enemigos. Cerca también debería estar el Mapa de Operaciones Aéreas. Coloque su marcador de aeronave en la casilla "Hangar" en el tapete de exhibición de aeronaves.

[4.1] ASIGNACIÓN DE BASE

El juego comienza eligiendo el bombardero Me 364, He 277 o Fw 300 (los otros 3 tipos estarán disponibles más adelante en el juego). El juego consiste en ser el piloto de un solo bombardero en lugar de simular el control de formaciones más grandes. Todos los bombarderos del juego tienen su base en la base en las Islas Azores.

[4.2] OBJETIVOS RAID

El cuadro [A1] enumera el nombre real del objetivo, seguido de la Zona objetivo geográfica numerada a la que pertenece. Lo que importa para los propósitos del juego es saber en qué zona objetivo se encuentra el objetivo. Esto determinará qué tan lejos debe viajar el bombardero. Los objetivos reales son idénticos en términos de juego para propósitos de bombardeo, pero los nombres se incluyeron por interés histórico.

También es importante señalar que el Cuadro A1 se divide en 4 secciones, cada una de tres meses. Los jugadores deben consultar la parte correspondiente de la Tabla [A1] según la fecha de la misión.

APR.-JUN 1947			JUL.-SEP 1947		
NO. 1	NO. 2	NO. 3	NO. 1	NO. 2	NO. 3
1	Aluminum (Boston, Mass.)	5	1	Aluminum (Cincinnati, Ohio)	6
2	Special Weapon *	*	2	American Carb. Foundry (Barnack, Penn.)	6
3	Ford Motor Co. (Dearborn, Mich.)	5	3	Special Weapon *	*
4	Boeing (Seattle, Wash.)	6	4	Standard Oil (New York, N.Y.)	5
5	Coca-Cola Bottling Co. (Atlanta, Ga.)	5	5	Wreck & Repair (New York, N.Y.)	5
6	Biggest Paper Mill (Worcester, Mass.)	6	6	Chrysler Corp. (Detroit, Mich.)	6
7	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	7	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
8	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	8	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
9	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	9	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
10	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	10	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
11	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	11	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
12	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	12	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
13	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	13	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
14	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	14	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
15	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	15	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
16	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	16	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
17	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	17	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
18	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	18	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
19	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	19	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
20	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	20	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
21	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	21	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
22	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	22	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
23	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	23	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
24	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	24	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
25	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	25	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
26	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	26	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
27	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	27	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
28	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	28	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
29	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	29	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
30	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	30	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
31	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	31	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
32	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	32	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
33	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	33	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
34	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	34	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
35	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	35	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
36	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	36	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
37	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	37	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
38	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	38	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
39	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	39	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
40	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	40	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
41	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	41	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
42	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	42	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
43	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	43	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
44	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	44	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
45	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	45	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
46	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	46	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
47	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	47	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
48	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	48	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
49	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	49	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
50	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	50	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
51	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	51	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
52	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	52	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
53	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	53	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
54	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	54	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
55	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	55	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
56	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	56	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
57	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	57	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
58	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	58	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
59	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	59	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6
60	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6	60	General Electric (Schenectady, N.Y.)	6

[5.0] SECUENCIA DE JUEGO

1) Obtenga el objetivo de la incursión comprobando la Tabla [A1]: el mes / año frente a 1d6 + 1d6 tirada.

Escriba esto en la hoja de registro de salida. Si se trata de una “Misión especial”, tira 1d6 para determinar cuál. (Consulte 6.2.5 para conocer los objetivos específicos en ese caso.)

2) Muévase de la base a cada Zona. No ocurre nada en Zone 1. Tira para un encuentro en la Carta [B1] en cada Zona, excepto en la Zona 1 y resuelve el encuentro (si lo hubiera).

3). En la zona objetivo de la incursión, tira para un encuentro en la tabla [B1] como de costumbre. Lleva a cabo un combate si ocurre una interceptación. Luego tira para fuego antiaéreo (AA) en la Tabla [B2a].

Bombardea el objetivo. Vuelve tirar para el fuego antiaéreo (AA).

4). Dar la vuelta y pasar a la siguiente Zona hacia la base, y repita el procedimiento de movimiento / encuentro hasta que la aeronave haya pasado por todas las cajas de resistencia o ha llegado a la base.

5). En la base, tira para el tiempo de aterrizaje en la Tabla [B6] y rueda para aterrizar la aeronave, aplicando los DRM aplicables (modificadores de la tirada del dado, números que aumentan o disminuyen el resultado).

6). Obtén premios y puntos de experiencia. Gasta puntos de experiencia si lo deseas. Actualice a un modelo más nuevo de Amerika Bomber si es posible / deseado. Si esta es la salida final del mes, investigue en la Ruta de investigación (reconocimiento) (Cuadro A2).

7). Repita el proceso en la siguiente línea de salida en la Hoja de registro de salida, hasta que sea derribado y asesinado, o hasta el último turno en marzo de 1948.

[6.0] COMBATE

[6.1] PROCEDIMIENTOS GENERALES

[6.1.1] RESUMEN DEL COMBATE

El combate se resuelve para cada Zona en la que se produzca una intercepción. Cada combate consta de posiblemente 3 rondas. Los luchadores enemigos se colocarán en el tapete de combate [B2] y atacarán desde distancias largas, medias y cercanas si es posible. Más de un luchador puede llegar desde la misma zona y altitud, dependiendo de tus tiradas.

[6.1.2] INTERCEPCIÓN

Después de moverse a una nueva Zona, tira para interceptar. Si no se obtiene ningún contacto en una Zona en particular en la Tabla [B1], entonces no ocurre nada. También es posible que los aviones de combate terrestres vuelen sobre el océano (zonas 2-4) o que los aviones basados en portaaviones vuelen sobre tierra (zona 6). En cualquiera de esos casos, se trata como "Sin contacto" y por lo tanto no ocurre nada. La (Zona 5) es única en el sentido de que tanto los encuentros terrestres como los basados en portaaviones resultan en una intercepción.

[6.1.3] CONFIGURACIÓN DE COMBATE

Para comenzar el combate, el jugador tira por cada avión que intercepta y lo coloca en el tapete de combate [B2]. Esta puede ser una de 26 ubicaciones (8 direcciones, con resultados Bajo, Nivel o Alto cada una, además de Inmersión vertical y Subida vertical). Esto se hace tirando un 1d10 + 1d6 (aunque las posiciones de Subida vertical y Inmersión vertical no requieren el 1d6, que da la altitud del caza enemigo.) Usa los

marcadores Bajo, Nivel o Alto junto a cada caza enemigo atacante para indicar esto. Luego, el jugador hace una tirada en busca de cobertura de "caza aliados" (aviones Me262 que operan desde las Azores, y posiblemente aviones Go229 si han sido investigados) para ahuyentar a algunos de los cazas estadounidenses. Esta tirada en la Tabla [B2] puede resultar en 1 o ningún caza enemigo eliminado. El jugador elige qué combatientes estadounidenses eliminar antes de que comience el combate. La cobertura de "cazas aliados" solo se aplica a las Zonas 2 y 3.

[6.1.4] REALIZAR ATAQUES Y FUEGO DEFENSIVOS (cazas enemigos)

1).El jugador dispara primero en todas las rondas de combate (Excepción: Daño al Radar de Búsqueda Aérea FuG245, Cuadro [B4] o Cuadro [C1] de Evento Aleatorio "¡Rebotado!". El jugador asigna todas las armas que desea disparar a los cazas entrantes, luego resuelve el fuego. Primero, tira para impactar a un caza (un 6, 5-6 o 4-6 dependiendo de la posición del luchador entrante). Si obtiene un impacto, vuelve a tirar para ver si el caza está dañado o "FP" en el Cuadro [B2] significa "potencia de fuego" y cada posición de torreta / arma en el bombardero tiene una calificación de FP, lo que afecta la tirada de daño a los cazas estadounidenses. Un caza que se daña dos veces (obviamente requiere dos cañones diferentes o torretas que lo hayan impactado) está destruido.

2).Después del fuego defensivo del bombardero, los cazas dañados disparan, pero luego se separan y son retirados del combate. Los cazas no dañados disparan y luego se acercan al bombardero (de largo alcance a medio, de medio a cercano) incluso si fallaron en la ronda anterior. (Excepción: cazas propulsados por hélices contra el Arado E555-1, que solo disparan una vez a larga distancia y luego se rompen debido a la falta de velocidad). En cada rango, el bombardero dispara y luego los cazas supervivientes disparan. A corta distancia, después del fuego defensivo del bombardero, los cazas supervivientes disparan y luego se separan.

3). Después de que todos los cazas se hayan dañado o hayan sido derribados, el combate termina. Los cañones defensivos tienen arcos de fuego limitados, y no todos pueden disparar contra todos los cazas entrantes. Se deben declarar y procesar simultáneamente varios ataques de fuego defensivo contra el mismo luchador entrante (no puede decidir disparar de nuevo con un arma diferente después de ver los

resultados del disparo de un arma anterior, y no puede "reorientar" un arma si un arma anterior ha destruido el caza.) La potencia de fuego no se combina; cada posición de arma defensiva dispara de forma independiente.

[6.1.5] FUEGO ANTI-AEREO

Un bombardero es atacado por fuego AA (Anti-Aereo) en la Carta [B2a] en la Zona de Objetivo (una vez antes de lanzar bombas y una vez después). Tira primero para ver si el AA es Ligero, Medio o Pesado.

La tirada de AA no es para ver si impacta, sino para ver qué tan precisa es y, por lo tanto, cuántos impactos recibe el bombardero. La tirada de fuego AA se reduce si es AA Ligero (-2) o AA Medio (-1). También puede reducirse Kettenhund AA Jammer (-2 si está operativo) y cada Düppel (la palabra alemana para Chaff) liberado (-2 cada uno, hasta un máximo de -4 si se utilizan ambos dispensadores de chaff). Finalmente, si el bombardero está volando a 10,000 pies y sufre daños en el sistema de presurización de oxígeno, la tirada está en +2.

Ejemplo AA: el jugador saca un 4 que indica que está a punto de disparar AA Medio. Esto le da un -1 DRM a la tirada AA. El jugador decide ir a lo seguro y usa 2 dispensadores de DUPPEL, lo que le da un -4 DRM adicional. Finalmente, su bloqueador Kettenhund está activo, para un -2 DRM final. Tira 2d6 para la tirada AA, obteniendo un resultado de 8. Esto se modifica con -7 DRM, para que el bombardero reciba 1 impacto aleatorio del fuego AA.

Nota histórica: Estados Unidos había desarrollado el cañón antiaéreo M1 de 120 mm antes del final de la guerra para complementar el cañón M2 de 90 mm. Fue apodada la "pistola estratosfera" debido a su capacidad para alcanzar los 60.000 pies. Algunos fueron enviados a Filipinas en 1945, pero nunca se utilizaron realmente. Habrían representado una amenaza significativa para cualquier ofensiva de bombardeo estratégico alemán.

[6.1.6] USO DE MUNICIONES

Si juegas con reglas opcionales, cada arma gasta 1 punto de munición cada vez que dispara. Los dispensadores de munición "disparan" a Düppel durante los ataques antiaéreos y tienen 2 usos cada uno por salida (coloque un marcador "2 doppel" en cada dispensador al comenzar una salida). Gasta una

municion cada vez que los uses contra el fuego antiaéreo (ya sea que estés jugando con reglas opcionales, el gasto de la municion se registra).

***Nota del diseñador** : la munición de las armas rara vez se gastaba por completo durante las pruebas que se hizo evidente que no valía la pena rastrearla. Sin embargo, si lo desea, puede hacerlo con los marcadores de munición según la regla opcional 9.2.*

[6.2] PROCEDIMIENTO DE BOMBARDEO

[6.2.1] EJECUCIÓN DE BOMBARDEO

El bombardero hace una tirada para ver si está dentro o fuera del objetivo. Gráfico [B10]. Si el Navegador está gravemente herido o muerto, esta tirada es de +1. Si el Bombardeador está gravemente herido o muerto, o si la ayuda de navegación PeilG 6 o el altímetro FuG 104 están dañados, el bombardeo se desvía automáticamente del objetivo.

[6.2.2] RESULTADOS

Después de determinar si el bombardero está dentro o fuera del objetivo, haz una consulta cruzada de la columna apropiada en la Tabla [B11] versus una tirada de 2d6 y aplique el DRM de carga de bombas (modificador de tirada). Cada uno de los 6 tipos de bombarderos tiene una clasificación numérica diferente para las bombas convencionales, como se indica en el tablero de visualización del avión. El resultado es el porcentaje de bombas lanzadas a menos de 1,000 pies del objetivo y sirve como medida para el éxito de la misión.



[6.2.3] MISIONES DE BOMBARDEO ATÓMICO

Al final del juego, puedes recibir una misión para lanzar una bomba atómica en una ciudad de EE. UU. Tales misiones no requieren ninguna tirada en absoluto: si las puertas de la bodega de bombas no están atascadas, puedes soltar un artefacto nuclear. La misión es un éxito.

[6.2.4] ÉXITO DE LA MISIÓN

Cualquier resultado superior a "cero" en la Tabla de resultados del bombardeo [B11] significa que la misión fue un éxito. Un resultado cero, o no caer, significa un fracaso de la misión. Las bombas atómicas que caen son siempre un éxito de misión y cuentan como un resultado de "100".

[6.2.5] MISIONES ESPECIALES

Las misiones especiales no atómicas se asignan aleatoriamente mediante: La tirada de 1D6

1-2 Entrega de agentes de Abwehr

3-4 Bombardeo de Propaganda

5-6 Reconocimiento estratégico.

Los objetivos de la misión especial se definen a continuación. Si no se cumplen los objetivos de la misión especial, la misión es un fracaso, independientemente de cualquier bombardeo que ocurra. Si la misión especial es un éxito, su misión también lo será, independientemente de las bombas lanzadas, si las hay. El éxito de una misión especial da como resultado un premio de 100 puntos de bombardeo por motivos de victoria, promoción y premios.

[6.2.5.1] ENTREGA DEL AGENTE ABWEHR

Usando técnicas de "HALO" recientemente desarrolladas, lanzará un agente en paracaídas en el corazón de Estados Unidos. Bombardeará Nueva York, luego continuará hasta la Zona 6 y dejará caer al agente. Si el agente muere o resulta gravemente herido antes de que puedas dejarlo, la misión es un fracaso.

[6.2.5.2] BOMBARDEO DE PROPAGANDA

Básicamente estás "bombardeando" con folletos de propaganda. No tienes bombas ni Düppel (los dispensadores de chaffs se han modificado para expulsar los folletos de esta misión).

Tira 1d6 para la ciudad objetivo:

1-2 Nueva York (Zona 5)

3-4 Filadelfia (Zona 6)

5 Boston (Zona 5)

6 Chicago (Zona 6)

Si ambos dispensadores de municion se dañan antes de que pueda caer, esta misión se considera un fracaso. Encontrará fuego AA al llegar a la ciudad objetivo, antes y después de realizar el bombardeo de propaganda.

[6.2.5.3] RECONOCIMIENTO ESTRATÉGICO

Se le ha equipado con cámaras adicionales en la bahía de bombas (reemplace la carga de bombas con el marcador de cámara Rb 50/30).

Tira 1d6 para la ciudad objetivo:

1-2 Nueva York (Zona 5)

3-4 Filadelfia (Zona 6)

5 Boston (Zona 5)

6 Chicago (Zona 6)

Está realizando un reconocimiento fotográfico posterior al ataque en una de esas ciudades. Tira para ver si "sobre el objetivo" o "fuera del objetivo" como una bomba normal, la misión es un éxito si el porcentaje de bombardeo (en este caso, precisión fotográfica) es superior a cero. Utilice el DRM de "24 bombas" de +2 cuando obtenga el porcentaje de bombardeo al realizar esta misión. Si ambas cámaras se dañan antes de llegar a casa, la misión es un fracaso. Para una misión de reconocimiento, los impactos en la bodega de bombas que golpearían las bombas dañan la cámara.

[6.3] DAÑO A LA AERONAVE

Si un avión alcanza su umbral de daño para el fuselaje, las estructuras de las alas de cualquiera de los lados, el timón, pierde ambos planos de cola o tiene todos los motores averiados, se considera derribado.

Un incendio en los tanques de combustible también resulta en una aeronave perdida, ya que toda la tripulación se rescata. Una explosión en los tanques de combustible es catastrófica y también resulta en la pérdida de la aeronave. Una explosión en la bahía de bombas también destruye un bombardero. Consulte la Tabla [B4] para conocer los resultados específicos del daño. Además, si un bombardero tiene 3 o más motores averiados, debe abortar inmediatamente y regresar a la base. En su lugar, un segundo resultado de daño contra un sistema que ya no exista es "sin efecto". Solo puedes matar al piloto una vez, por ejemplo. Sin embargo, la mayoría de los sistemas (Wing Roots, Airframe, etc.) requieren múltiples resultados de daño para destruirlos. Los daños catastróficos (explosiones de la bodega de bombas o del tanque de combustible) dan como resultado un KIA inmediato para toda la tripulación y el juego termina.

[6.4] POST COMBATE

Un jugador puede abortar su salida después del combate o en cualquier momento si lo desea, debido a daños u otros problemas. El daño al sistema de oxígeno obliga a un avión a descender a 10,000 pies. El daño no puede ser reparado mientras está en el aire (Excepción: habilidad de "Mago de la Electrónica" Electronic Wizard).

Después del aterrizaje, las reparaciones en el bombardero se realizan de la siguiente manera:

1 a 6 IMPACTOS - DAÑOS LEVES, PUEDES HACER LA SIGUIENTE SALIDA

7 a 12 IMPACTOS – DAÑOS SEVEROS, PIERDES LA PROXIMA SALIDA PARA HACER REPARACIONES.

13+ IMPACTOS – DAÑOS CATASTROFICOS, RETIRA TU AERONAVE DEL JUEGO, CAMBIA DE AERONAVE.

[6.4.1] PROCEDIMIENTO DE ATERRIZAJE

El aterrizaje puede ser un procedimiento peligroso si el avión está dañado o el piloto está herido. Suma todos los modificadores y tira en la carta de aterrizaje [B7] y luego aplica los resultados, si los hay.

[6.4.2] ATERRIZAJE FORZOSO

Puede ser que un bombardero sea derribado después de un combate (por ejemplo, si todos los motores se dañan y se apagan, o la aeronave está en llamas o hay un motor fuera de control). En tales casos, la aeronave no podría regresar a la base.

El jugador tiene dos opciones:

1). Si está sobre las Zonas 5 o 6, puede hacer un aterrizaje forzoso en un campo de emergencia o camino en algún lugar con +1 DRM. Si el jugador elige hacer esto (tal vez para intentar salvar la vida de un tripulante herido), debe sumar sus modificadores de aterrizaje y tirar en la Tabla [B7]. Incluso si aterriza con éxito, toda su tripulación es capturada y el juego termina.

2). Toda la tripulación puede rescatar y rodar para sobrevivir si está sobre el agua (Zonas 1-4). Tenga en cuenta que si se ve obligado a rescatar, la tripulación no obtiene ninguna balsas salvavidas y se aplica el DRM de supervivencia -4 (igual que si las balsas salvavidas se dañaron), consulte la Tabla [B9].

Alternativamente, el jugador puede intentar amerizar en el agua. Haga una tirada para aterrizar. Aplique las posibles heridas por el impacto, luego la tripulación hace una tirada para sobrevivir debido a que está en el agua.

[6.4.3] ATERRIZAJES BRUSCOS Y ACCIDENTES

Una mala tirada en la carta de aterrizaje [B7] puede resultar en un aterrizaje brusco (cada miembro de la tripulación recibe una herida leve y la aeronave pierde 1 salida para reparaciones) o en un aterrizaje grave (cada miembro de la tripulación recibe una herida – tirada de gravedad. La aeronave se da de baja como destruida). En el extremo más alejado de la carta de aterrizaje [B7] (una tirada de 18+) la aeronave se destruye durante el aterrizaje y toda la tripulación muere.

[6.4.4] LESIÓN A LA TRIPULACIÓN

El bombardero suele tener entre 7 y 10 tripulantes, según el modelo. Las lesiones de cada tripulante pueden resultar en pérdida de tiempo o reemplazo. También puede estar a bordo un agente de la Abwehr. Una tirada que exige una lesión a un tipo específico de artillero cuando uno no está presente se trata como

"sin efecto". Pueden ocurrir tres resultados por lesiones de la tripulación: Herida leve (LW), Herida grave (SW) y Muerto en acción (KIA).

[6.4.5] DURACIÓN Y EFECTOS DE LAS LESIONES

LW (light wound): Pierde la proxima salida. Si se trata de cualquier otro tripulante que no sea el piloto, utilice un tripulante temporal como reemplazo.

SW (severed wound): Si esto le ocurre al piloto, el copiloto es ahora el piloto del bombardero. Si el copiloto también es SW o KIA, el ingeniero pilotara la aeronave. Los artilleros que son SW no pueden realizar sus funciones. Otros miembros de la tripulación que son SW otorgan modificadores negativos a ciertas rutinas, como bombardeo y tiradas dentro / fuera del objetivo.

Después de aterrizar, tira 2d6 en la Tabla de resolución de heridas graves [C2] para determinar el número de salidas perdidas por ese tripulante. Si se trata de cualquier otro tripulante que no sea el piloto, utilice un tripulante temporal como reemplazo.

KIA (Killing In Action): Si se trata de alguien excepto el piloto, simplemente reemplácelo con un tripulante nuevo para la próxima misión. Si el piloto es KIA, el juego termina en ese punto.

[6.5] EFECTOS DEL CLIMA

El clima fue obviamente lo suficientemente bueno como para montar una incursión, pero las grandes distancias involucradas significan que el clima al aterrizar puede ser peor o ha cambiado para peor. El clima afecta negativamente a la pista de aterrizaje con cualquier otro resultado que no sea el "buen" clima. Aplique el modificador apropiado (-1 a -3) si el clima del aterrizaje no es "bueno".

[6.6] SALTO EN PARACAIDAS

En algunas situaciones, será derribado por un "caza enemigo" estadounidense o Fuego AA. En tales casos, la tripulación puede intentar lanzarse en paracaídas. a la seguridad. Tira para cada miembro de la tripulación

en la Tabla [B8]. En este punto, suponiendo que sobrevivas a la tirada del paracaídas, tendrás que tirar para rescatarte sobre el agua (zonas 1-4).

Si te derriban y te lanzas en paracaídas en las (zonas 5 y 6), todos son prisioneros de guerra.

[6.7] HABILIDADES DE LA TRIPULACIÓN

La tripulación puede aumentar sus habilidades durante el transcurso del año. Por cada 4 salidas realizadas, la tripulación gana un punto de experiencia, que el jugador puede gastar para "comprar" habilidades. Las salidas que se omiten debido a una lesión del piloto, la reparación del avión u otras razones no cuentan para ganar puntos de experiencia. Las habilidades cuestan diferentes cantidades de puntos de experiencia para comprar. El jugador comienza con 1 punto de experiencia. Las habilidades confieren varios beneficios durante el juego, como se enumera a continuación. El costo de comprar cada habilidad aparece después del nombre de la habilidad entre paréntesis.

HABILIDADES tripulacion (SKILLS):

Ace Gunner (5 muertes): +1 al fuego defensivo. (Habilidad de artillero, se aplica por artillero con más de 5 bajas). No comprado, pero ganado al derribar combatientes estadounidenses. Esto se rastrea por artillero; si el artillero es SW o KIA, se pierde la habilidad para esa posición. (aclaración) otorga el +1drm a la tirada de "impactar", no a la tirada de daño.

HABILIDADES ADQUIRIDAS (COSTE en puntos experiencia):

Experiencia compartida (1): Sin penalización para el copiloto o el ingeniero para aterrizar el avión.

Sexto sentido (4): El piloto ha desarrollado una extraña sensación de peligro inminente. Cualquier "6" natural obtenido por un caza enemigo por el número de impactos aleatorios se convierte en un 3.

ACM (air combat maneuvers) (3): Maniobras de combate aéreo. El bombardero ignora el primer impacto aleatorio en cada zona.

Liderazgo (1): La tirada de promoción tiene -2 DRM.

Precisión (3): la tirada de resultados de bombardeo tiene un +1DRM

Navegación (3): La tirada de ejecución de bombardeo en el objetivo / fuera del objetivo tiene un -2 DRM .

Si un navegador es SW o KIA y se reemplaza, esta habilidad se pierde, se puede volver a adquirir.

Mantenimiento de armas (2): el primer resultado de INOperativo de un arma en una salida se ignora. Si TODOS los artilleros de una tripulación son SW o KIA, esta habilidad se pierde y se debe volver a comprar si aún se desea.

Asistente de electrónica (2): El oficial de guerra electrónica puede reparar un sistema electrónico dañado por salida. Si se convierte en KIA, esta habilidad se pierde, se puede volver a adquirir.

Paracaídas (1): Cada tripulante recibe "-1" cuando a la tirada para saltar debido al entrenamiento de la tripulación.

Aterrizaje (1): La tirada de aterrizaje recibe un "-1".

[6.8] PREMIOS - CONDECORACIONES (awards)

Los diversos premios en el juego son representativos de los principales premios otorgados a los pilotos alemanes. Se incluyen simplemente por rigor histórico.

[6.8.1] LA INSIGNIA DeI CONVALECIENTE

Este premio se otorgó en 3 clases, Negro, Plata y Oro. Para recibir la Insignia del convaliente en Negro, el piloto del jugador debe haber resultado herido durante el combate (no por lanzarse en paracaídas desde un avión dañado o durante un mal aterrizaje). Mantenga un registro de una segunda herida girando la insignia de la herida en negro hacia el lado "2". Al recibir una tercera herida, el jugador recibe la Insignia del convaliente en Plata, colocada en el lado "3". Haz un seguimiento de una cuarta herida girando la ficha de Herida en plata hacia el lado "4". Finalmente, al recibir una quinta herida, el jugador recibe la Insignia del convaliente en oro. No se requiere más seguimiento en ese momento.

[6.8.2] LA CRUZ DE HIERRO DE 2ª CLASE

El Eisernes Kreuz 2 (o EK2) se otorgó al completar la primera misión de bombardeo exitosa.

[6.8.3] LA CRUZ DE HIERRO DE 1ª CLASE

El Eisernes Kreuz 1 (o EK1) se otorgó al completar la quinta misión de bombardeo con éxito.

[6.8.4] EL ESCUDO AMERIKA

Esta insignia hipotética se habría usado en la manga izquierda, similar al Escudo Narvik. Se otorga después de 5 misiones (exitosas o no).

[6.8.5] EL CLASP DE VUELO OPERACIONAL (Frontflugspange)

Este broche se entregó en 3 clases: Bronce (después de 20 vuelos); Plata (después de 60 vuelos) y Oro (después de 100 vuelos).

Nota del juego: los cierres de vuelo operativos en plata y oro no se pueden obtener dentro de los 12 meses del juego, ya que en teoría solo hay 48 vuelos, pero se incluyen por interés histórico y / o variantes del jugador.

[6.8.6] LA CRUZ ALEMANA EN ORO

Este premio a veces se denominaba despectivamente "Huevo frito de Hitler" debido a su tamaño y diseño llamativo. Se otorga automáticamente después de 10 misiones exitosas.

[6.8.7] LA CRUZ DEL CABALLERO

Este premio tan codiciado (la Cruz de Caballero) fue otorgado a los pilotos exitosos. Aunque en realidad el premio se obtuvo en muchos niveles de logro, y más a menudo para los pilotos de combate, para este período de la guerra se utilizará la siguiente fórmula: Sume los resultados del bombardeo "% ". Al 300% total bombardeo, el jugador recibe la Cruz de Caballero.

-Para recibir las hojasroble a la Cruz de Caballero, el jugador debe tener un 600% de resultados totales de bombardeo.

-Para recibir las hojasroble y espada del caballero cruzado, los jugadores deben tener un 750% de resultados totales de bombardeo.

-Para recibir las hojas de roble, espadas y diamantes en la Cruz de Caballero, los jugadores reciben automáticamente la medalla al lanzar su primera bomba atómica.

[6.8.8] ESTADO "AS"(ace)

Al alcanzar el estado de "As" (5 muertes), un artillero recibe un +1DRM cuando dispara a los cazas enemigos (solo al impactar) . Este efecto ocurre inmediatamente después de alcanzar 5 muertes. Si ese artillero "As" en particular es posteriormente SW o muerto, el efecto se pierde hasta que el nuevo artillero logre 5 muertes.

[6.9] PISTA DE RECONOCIMIENTO

[6.9.1] SOLICITUDES DE RECONOCIMIENTO:

Al finalizar la salida final de cada mes (ya sea que vuelas o no), el jugador puede solicitar que la investigación en un área determinada en el Cuadro [A2]. Coloque un marcador numérico en el cuadro que desea que los científicos investiguen. Este es el nivel de investigación actual para esa área. Los jugadores pueden agregar un "1" a un área que tiene un nivel de investigación de cero, o pueden aumentar un nivel de investigación existente en uno. Luego tira 1d6 por cada casilla con un nivel de investigación superior a cero. Si se obtiene el nivel de investigación actual o menos, se ha logrado ese avance. Cada área solo puede lograrse una vez. Una vez que tenga éxito, coloque un marcador de "Avance logrado" en la Tabla [A2] para indicar que está en efecto.

[6.9.2] COMPROBACIONES DE INVESTIGACIÓN

Los jugadores comprueban los avances en la investigación solo una vez al mes, después se ha colocado el nuevo marcador numérico.

[6.10] PROMOCIONES

A diferencia de la mayoría de los aviones de combate y de los bombarderos pequeños convencionales, a un oficial subalterno no se le habría encomendado pilotar un bombardero Amerika recién salido de la escuela de vuelo. Por lo tanto, los jugadores comienzan el juego con el rango de Hauptmann (Capitán en el rango de EE. UU.).

[6.10.1] RANGOS

Los rangos de oficiales son:

Hauptmann: el oficial normal y más bajo posible del jugador rango inicial. Sin habilidades especiales.

Mayor: permite al jugador elegir su objetivo entre las incursiones disponibles en un momento dado con una tirada de 1d6 de "1". No tiene que intentar hacer esto, puede tirar normalmente y recibir un objetivo aleatorio.

Oberstleutnant: permite al jugador elegir su objetivo entre las incursiones disponibles en un momento dado con una tirada de 1d6 de "1-2". No tiene que intentar hacer esto, puede tirar normalmente y recibir un objetivo aleatorio.

Oberst: no hay impacto en el juego, ya que ocurre al final del juego, sin embargo, se incluye como otra métrica por la cual los jugadores pueden juzgar su desempeño.

[6.10.2] PROMOCIÓN de MECANICOS:

El primer intento de ascenso se realiza después del cuarto mes de servicio (después de la última salida de julio de 1947) y el segundo intento después del octavo mes de servicio (después de la última salida de noviembre de 1947). El último intento de promoción se realiza al final del juego (después de la última salida de marzo de 1948).

La promoción al siguiente rango más alto ocurre con una tirada exitosa de 1d6 de 1-4, con los siguientes modificadores:

-2 para la concesión de la Cruz de Caballero (se aplica a todos los intentos de promoción).

-1 por cada 10 misiones exitosas durante el período.

-1 por premio de la Cruz de Hierro de 1ª Clase o la Cruz Alemana en Oro durante el período.

-2 piloto tiene la habilidad "Liderazgo" (se aplica a todas las promociones intentos). Un jugador puede tener varios modificadores + o - dependiendo de cómo pasó el período.

[6.11] EVENTOS ALEATORIOS :

La primera vez que se obtiene un "12", por salida, en la lista de intercepción, ocurre un Evento Aleatorio. Esto reemplaza el encuentro normal que se enumera allí (si sacas un segundo "12" más adelante en la salida, el encuentro enumerado sucedería normalmente en ese punto). Estos van desde muy buenos a muy malos. Algunos le darán al jugador un marcador que puede usarse en un momento futuro del juego. Coloque este marcador en el tablero de la aeronave. Otros eventos aleatorios deberán procesarse de acuerdo con el texto del evento (puede ser atacado, etc.) Después de procesar el evento aleatorio, avance un cuadro y continúe su misión.

-----[7.0] REASIGNACIÓN A UNA AERONAVE MÁS NUEVA-----

Un jugador puede ser reasignado a un modelo de avión más nuevo cuando esté disponible, bajo ciertas circunstancias:

[7.1] TIPOS DE BOMBARDEROS y fecha operacional:

Hay 6 aviones en el juego. El Me 364, He 277 y el Fw 300 son aviones de "arranque". A partir de agosto de 1947, el Ju 390 está disponible. En diciembre de 1947, el Ta 400 y el Arado E555-1 están disponibles.

[7.2] MEJORA DE MECÁNICA

Si desea un modelo de avión más nuevo y está disponible (por fecha), el jugador simplemente cambia a ese avión. Pierde una salida a tiempo mientras entrena en el nuevo tipo de aeronave.

[7.3] RECUPERARSE DE HERIDAS

Si está gravemente herido, el jugador recibe automáticamente un nuevo avión "gratis" después de salir del hospital. Obtiene una nueva tripulación que comienza sin ninguna habilidad de "Ace", "Precisión", "Navegación", "Asistente de electrónica" o "Mantenimiento de armas". Esos, si se compraron previamente, tendrían que volverse a comprar si aún se desea.

[7.4] DESPUÉS DE ESTRELLARSE

Un jugador que aterriza su avión o es derribado (y presumiblemente sobrevive) recibe un nuevo avión del mismo tipo. Sin embargo, podría actualizarse en ese momento si lo deseaba y había un avión más nuevo disponible. Si actualiza, pierde 1 salida mientras entrena en el nuevo avión

-----[8.0] CONDICIONES DE VICTORIA-----

Supongo que la mayoría de los jugadores simplemente disfrutarán superando sus actuaciones anteriores cuando jueguen. Sin embargo, para aquellos que deseen una "vara de medir" general para sus esfuerzos, les ofrezco estas condiciones de victoria: (Aunque derribar a los cazas enemigos. ciertos beneficios del juego y cuentan como "muertes", notará que no forma parte de las condiciones de victoria). Además de las condiciones enumeradas, cualquier juego en el que un jugador arroje un total de 3 o más bombas atómicas en América resulta en una victoria decisiva.

DERROTA 50 o menos precisión total - Eres una vergüenza para la Luftwaffe, tu familia y para ti mismo.

Después de la guerra, regresa a casa y se vuelve alcohólico (si aún no lo era).

VICTORIA SIN GLORIA .. 51-100 o menos precisión total - Has cumplido con tus obligaciones con la nación y es un exitoso piloto de bombarderos. Sin embargo, las ofertas de libros y películas después de la guerra probablemente no estén en las cartas.

VICTORIA ... 101-500 o menos precisión total - Has disfrutado de un gran éxito como piloto de bombarderos. Tu eres uno de los mejores pilotos asignados actualmente a la Luftwaffe's Strategic Bomber. Tu tripulación respeta tus habilidades y el cuartel general te pone en entrenamiento a finales de 1948.

VICTORIA SUSTANCIAL 501-750 o menos precisión total - Eres uno de los principales pilotos de bombarderos de la Luftwaffe y te has ganado el respeto de tus compañeros, tu tripulación y comandantes. A menudo se le menciona en los periódicos de la nación y se le ofrece el mando de una División Aérea a finales de 1948.

VICTORIA DECISIVA 751 o más precisión total - Eres el azote de Estados Unidos y el orgullo de toda la Luftwaffe. Tus legendarias hazañas te colocan en la cima de la élite de la Luftwaffe y se mencionan de manera prominente en los esfuerzos de propaganda como el "Hombre que puso a Estados Unidos de

rodillas". Tus compañeros están asombrados por tus nervios de acero y tu habilidad para volar. Te retiras pacíficamente después de la guerra.

-----[9.0] REGLAS OPCIONALES-----

[9.1] DIFICULTAD PILOTOS ENEMIGOS

Para aquellos que quieran encontrar "ases" enemigos, les ofrezco lo siguiente.

Tira 1d6 cuando te encuentres con combatientes estadounidenses:

<u>EPOCA</u>	<u>1d6 para la DIFICULTAD ENEMIGO</u>		
1947 de abril – A junio	1-4 Entrenados	5 = Veterano	6 = As
1947 de julio - A marzo de 1948	1-3 Entrenado	4-5 = Veterano	6 = As

Los pilotos "Entrenados" son los predeterminados. Los pilotos "Veteranos" realizan 1 impacto aleatorio adicional. Los pilotos "As" hacen 1 impacto aleatorio adicional y también reciben -1 de los artilleros alemanes cuando les disparan.

[9.2] MUNICIONES LIMITADAS

Si usa esta regla, rastree y gaste munición para las diversas posiciones de armas usando los marcadores de munición y los valores en los tableros de visualización de la aeronave. Se gasta un punto de munición cada vez que se dispara una posición de un arma.

[9.3] ALCANCE EN EL COMBATE

Los jugadores pueden querer aumentar la dificultad del juego usando efectos de rango en combate. Si se usa esta regla, los cazas enemigos infligen +1 impacto aleatorio a corta distancia (si causan daño).

[9.4] CANADÁ NEUTRAL

Un Canadá neutral (después del fracaso del Día D y la paz negociada con Inglaterra, etc.) podría ser una posibilidad. Para representar esto, los jugadores PUEDEN aterrizar un bombardero lisiado en la Zona 5 o 6.

La tripulación sobreviviente está internada, pero se considera que regresa sigilosamente a través de la Embajada de Suiza , haz una tirada de 2d6, Resultado de 2 – 3 puedes volver a volar con una penalización de 4 salidas perdidas, con un Resultado de 4 a 12, quedan arrestados en Canada. FIN DEL JUEGO

NOTAS DEL DISEÑADOR

Después de haber completado Nightfighter Ace, tuve esta loca idea sobre cuál era el verdadero opuesto de B-17: Queen of the Skies, y por lo tanto nació Amerika Bomber: Evil Queen of the Skies. Algunas personas podrían decir que es una estafa de B-17: Queen of the Skies. A eso, yo diría alegremente, "¡CULPABLE!" Para mí, este juego (además de ser una fantasía absurda) se trata realmente de rendir homenaje al probablemente mejor sistema de solitario original jamás creado. Creo que todos los jugadores de guerra en solitario tienen una deuda de gratitud con Glen Frank por haber creado un sistema tan divertido en el B-17 original. Sin embargo, no solo quería aplicar ingeniería inversa directamente al B-17. Muchas de las rutinas de combate se han simplificado. También he incluido la capacidad de rastrear directamente todos los daños en la alfombra del bombardero. Hay un sistema de experiencia y un sistema de investigación para darle al jugador algunas decisiones más que tomar: debe decidir si mejorar su supervivencia o sus capacidades ofensivas. Hay algunos otros cambios, pero traté de hacer que el corazón del juego pareciera familiar a los jugadores de B-17. Lo más extraño que encontré, al investigar, fue la sorprendente cantidad de datos históricos que existían para muchas aeronaves que nunca pasaron de la mesa de dibujo. Estoy seguro de que recibiré algo de dolor por hacer un juego en el que uno de los objetivos es lanzar armas atómicas sobre Estados Unidos, pero al menos, muestra por qué fue tan importante para nosotros derrotar a la Alemania nazi. El juego está destinado a ser divertido, ya que obviamente es una fantasía. No se equivoque, está jugando a los malos.

HISTORIA ALTERNATIVA QUE LLEVA A AMERIKA BOMBER

Para que la situación en Amerika Bomber: Evil Queen of the Skies sea una posibilidad, se deben realizar varios cambios en la línea de tiempo tal como la conocemos. Básicamente, Alemania tendrá que ser la ganadora de la guerra europea, derrotando o al menos neutralizando a Gran Bretaña, Francia y, muy especialmente, a la Unión Soviética. Para crear estas condiciones, se hace referencia a las líneas de tiempo de la Segunda Guerra Mundial tal como se presentan en Wikipedia. Gran parte de la línea de tiempo puede permanecer intacta; cuando los cambios se realizan año tras año, se indican a continuación. Los cambios comienzan muchos años antes del comienzo real de la guerra. Para hacer un cambio tan grande en nuestra línea de tiempo, debemos comenzar temprano.

1932 - La hambruna en la Unión Soviética es más severa y afecta negativamente los niveles de población de hombres en edad militar. Además, el manejo de la hambruna por parte del gobierno soviético provoca disturbios políticos que burbujan justo debajo de la superficie.

1934 - Stalin responde a los continuos disturbios políticos purgando al ejército de elementos "poco fiables". Esto no solo hace que los militares sean menos efectivos, sino que simplemente se suma al malestar político. Empiezan a estallar pequeñas insurrecciones. La crueldad de las medidas utilizadas para recuperar el control no hace más que aumentar el malestar. **1935** - El Reichstag aprueba las Leyes de Nuremberg, que legalizan la discriminación judía. En nuestra nueva línea de tiempo, aunque los judíos son legalmente ciudadanos de segunda clase, no se reducen al nivel subhumano como sucedió realmente. La retórica nazi es más anticomunista que específicamente antisemita. Hay demasiada experiencia disponible en la comunidad judía y Hitler lo reconoce. La extensa red de campos de concentración y el genocidio sistemático de los judíos no ocurre en la nueva línea de tiempo.

1936 - El general Walther Wever no muere en un accidente aéreo. Esto es importante porque el general Wever fue Jefe de Estado Mayor en los años 30 de la naciente Luftwaffe y, lo que es más importante, fue un firme defensor del bombardeo estratégico. Jugó un papel decisivo en la promoción del desarrollo de una fuerza de bombarderos estratégicos para la Luftwaffe, un hecho que será más importante en unos pocos años. Comienza la Guerra Civil Española. Alemania brinda un apoyo significativo a Franco, una deuda que debe pagarse más tarde. Tiene lugar otra purga soviética. El ejército está severamente debilitado y el gobierno civil es algo caótico, lo que fomenta más disturbios.

1938 - Aumentan los enfrentamientos fronterizos entre las fuerzas soviéticas y japonesas en el Lejano Oriente, lo que aleja la atención y los recursos de Europa. Se anexan Austria y los Sudetes. Kristalnacht, sin embargo, no tiene lugar como en nuestra línea de tiempo. Una vez más, los comunistas, los bolcheviques y los anarquistas son más los objetivos.

1939 - La Guerra Civil española termina, con un gobierno fascista firmemente establecido. Los soviéticos y los japoneses luchan en la batalla de Khalkin-Gol, que en la nueva línea de tiempo resulta en una victoria estrecha para los japoneses. La pérdida soviética resulta en más purgas y más disturbios políticos. La atención soviética se dirige hacia el este. El Lejano Oriente soviético se vuelve inquieto, con una seria desconfianza en el gobierno de Moscú. El gobierno japonés, recordando las victorias de 1905, comienza a mirar hacia el norte en busca de oportunidades de expansión.

En septiembre, los alemanes invaden Polonia, dando inicio a la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, debido al estado precario del ejército y la situación política incierta en toda la Unión Soviética, los soviéticos no invaden Polonia desde el este. Alemania es libre de tomar todo el país, estableciendo un estado tampón.

Hitler está intrigado por las posibilidades que presentan las armas maravillosas. Brinda un apoyo especial a dos tecnologías que se muestran muy prometedoras: aviones a reacción y bombas atómicas. La investigación, bajo el patrocinio del Führer, avanza a buen ritmo.

1940 - Los alemanes giran hacia el oeste y derrotan a Francia en seis semanas. Sin embargo, Dunkerque no es el milagro para los británicos como en nuestra línea de tiempo. Los panzers continúan rodando y la Luftwaffe se desata. Los británicos no solo pierden su equipo, sino que también pierden a la mayoría de sus hombres. Franco, animado por esto, invade Francia desde el suroeste en los últimos días de la campaña, uniéndose a los italianos que llegan desde el sureste. Francia está dividida entre los tres estados fascistas. Inglaterra está sola, sin ejército.

Tiene lugar la Batalla de Gran Bretaña. La RAF es empujada al límite, pero maneja lo que es, en efecto, un empate. Se subraya la necesidad de una fuerza de bombarderos pesados alemana creíble, y el desarrollo avanza a un ritmo acelerado. Hitler no siente suficiente confianza en la Kriegsmarine para vencer a la todavía potente Royal Navy y permitir una invasión a través del Canal. En cambio, Hitler declara un bloqueo alrededor de las Islas Británicas, que se impondrá mediante una guerra submarina sin restricciones. La batalla del Atlántico comienza en serio.

1941 - Franco y Mussolini dirigen su atención conjunta al norte de África. Se proporciona poco apoyo alemán. Malta está invadida y aislada por fuerzas aéreas y navales hispano-italianas. Las explotaciones británicas en Oriente Medio están aisladas de las islas de origen. Esto permite una fuerza más fuerte para la Operación Barbarroja. Sin un ataque italiano a Grecia, la operación puede llevarse a cabo en el calendario original.

Los enfrentamientos fronterizos en el protectorado polaco, así como las solicitudes de asistencia de las Repúblicas Bálticas y Ucrania, proporcionan un pretexto para la acción.

Japón se está concentrando en operaciones desde Manchukuo contra China y se está moviendo hacia Indochina. India, que ha estado luchando por la independencia durante varios años, declara neutralidad en la guerra. Se abordan acuerdos comerciales con Japón, en nombre de la naciente Esfera de Co-Prosperidad del Sudeste Asiático. Pearl Harbor, significativamente, no es atacado en 1941. El

movimiento por la paz en los Estados Unidos sigue creciendo. El presidente Roosevelt, que ha estado autorizando la cooperación encubierta con los británicos, además de promover un mayor comercio de materiales de guerra, es rechazado cuando propone la ley Préstamo-Arrendamiento para formalizar la ayuda a Gran Bretaña y la URSS. Sin embargo, la situación mundial es tan desalentadora que se autoriza una expansión y mejora significativa de las fuerzas militares estadounidenses. El desarrollo es pateado a toda velocidad. Las palomas desean ser lo suficientemente fuertes como para no ser arrastradas a la guerra, y los halcones quieren ser lo suficientemente fuertes para poder tener un efecto positivo cuando Estados Unidos inevitablemente, en su opinión, sea atraído.

1942 - *La invasión de la Unión Soviética continúa más o menos según lo programado. Después de sufrir durante el invierno, las operaciones activas se reanudan en la primavera. Bombarderos alemanes de largo alcance bombardean las comunicaciones con el Lejano Oriente soviético. Las fábricas que habían sido retiradas a los Urales ante los avances alemanes de 1941, se encuentran cada vez más incapaces de operar debido al corte de suministros y a la destrucción física provocada. Las Repúblicas Bálticas esencialmente cambian al amo soviético por los nazis. Sin embargo, en Ucrania, Hitler reconoce la utilidad del fuerte movimiento nacionalista ucraniano. Ucrania se convierte en un estado cliente. Las fuerzas ucranianas, reforzadas con unidades alemanas clave, se utilizan para proteger el flanco sur de las fuerzas alemanas que avanzan. Leningrado está completamente investido por las fuerzas alemanas y finlandesas, con alguna ayuda de los estados bálticos. El grueso de las fuerzas alemanas sigue dirigido a Moscú. Hitler mantiene su enfoque, con la intención de cortar el corazón de la resistencia soviética. La desastrosa batalla de Stalingrado no se lleva a cabo. En cambio, se utiliza una fuerza combinada germano-ucraniana para mantener la presión en este frente. Otra batalla de cerco, con Moscú en el centro, se perfila para el Grupo de Ejércitos Centro. Stalin ve el peligro que se avecina, pero se encuentra en una posición precaria. Debido a la actividad japonesa y al control político cada vez más tenue que tiene el gobierno central en el Lejano Oriente soviético, las divisiones siberianas no están disponibles para reforzar el frente soviético que enfrenta a las fuerzas alemanas que convergen en Moscú. El suministro se convierte en un problema grave, ya que American Lend-Lease no existe en esta línea de tiempo, y las fábricas de Ural están bajo una presión cada vez mayor por parte de la Luftwaffe Langstreckenbomber Kraft. Finalmente, al final de la temporada operativa de 1942, el ala norte del Grupo de Ejércitos Centro se encuentra con las unidades del ala sur del Grupo de Ejércitos Centro, justo al oeste de la ciudad de Novgorod. Moscú, Stalin y el gobierno central soviético están rodeados. Aunque se llevan a cabo varias batallas salvajes cuando los soviéticos intentan romper el cerco nazi, fracasan.*

1943 - *Aumentan las tensiones con Estados Unidos. Una combinación de apoyo encubierto a Gran Bretaña, la presión de Estados Unidos contra las acciones expansionistas japonesas y la mayor confianza de Hitler en los resultados en Rusia significan que las*

unidades navales estadounidenses y alemanas chocan cada vez con más frecuencia en el Atlántico. Las tropas terrestres estadounidenses están estacionadas en Gran Bretaña por primera vez. La actividad naval en el Pacífico también se vuelve más agresiva. La soga se aprieta alrededor del cerco de Moscú, pero los soviéticos se niegan a rendirse.

1944 - En febrero, los delegados del gobierno soviético en Moscú se ponen en contacto con las fuerzas alemanas; se propone un armisticio. Casi simultáneamente, las repúblicas soviéticas del sur, así como el Lejano Oriente soviético, declaran su independencia de Moscú. La Unión Soviética se disuelve. Hitler exige que Stalin esté presente durante las negociaciones, pero no se le encuentra por ninguna parte. Surgen rumores de que fue liquidado por sus propios guardias el día de Año Nuevo. El resto de 1944 es relativamente pacífico, ya que se llevan a cabo negociaciones para establecer la nueva frontera entre la Gran Alemania y Rusia. Los soviéticos del sur (las repúblicas "Khan") y el nuevo país de Siberia, negocian tratados que reconocen el control alemán de la Rusia europea. El ejército alemán está agradecido por el descanso; Es necesario un amplio reabastecimiento y reacondicionamiento después de las brutales batallas a fines de 1942 y los continuos partidos de 1943.

Gran Bretaña está sola en oposición a Alemania, con el apoyo de Estados Unidos. Las fuerzas estadounidenses ocupan Islandia, con la intención de que sea una base aérea y naval avanzada para operaciones contra Europa. Alemania protesta por esta acción y se suspenden las relaciones diplomáticas. El ritmo de las operaciones navales aumenta. El resto del mundo está en crisis. El Medio Oriente está cayendo en el caos, con Turquía comenzando a ejercer influencia en el sur. India ha declarado su independencia. Los países ANZAC son nominalmente todavía parte de la Commonwealth, pero son esencialmente independientes. África subsahariana está en un estado de cambio, con Sudáfrica ejerciendo una influencia cada vez mayor en las colonias británicas y francesas del norte. El hemisferio occidental se ha acercado más bajo el paraguas estadounidense, por temor a lo que ven que está ocurriendo en Europa. Alemania es suprema desde el Atlántico hasta el Volga, con un mosaico de aliados, estados clientes y territorios conquistados por completo para administrar. Las fuerzas de ocupación siguen ocupando la mayoría de las fuerzas terrestres alemanas, incluso si las operaciones de combate activas han caído temporalmente en una pausa. La Kriegsmarine y la Luftwaffe son las principales armas ofensivas que le quedan a Hitler; la Wehrmacht está demasiado estirada para hacer mucho más en la actualidad. La atención de Hitler se devuelve al oeste con la conclusión de la Operación Barbarroja. La administración de los territorios orientales se deja a hombres menores. Desafortunadamente, estos hombres no tienen la delicadeza de un Hitler, y sus tácticas cada vez más duras comienzan a causar más problemas a las fuerzas de ocupación. Esto ata un gran número de tropas y recursos, manteniendo el orden en el este. Hitler quiere eliminar a Inglaterra como la espina clavada en el costado de Europa. Él ve la independencia continuada inglesa de su

visión de una Unión Europea (dominada por la Gran Alemania) como el principal obstáculo para lograr su objetivo final. A finales de 1944, los activos de la Luftwaffe se transfieren de regreso a Francia y los Países Bajos, y la guerra aérea contra Inglaterra se intensifica. Sin embargo, los ingleses no se han quedado inactivos. Las defensas aéreas de las ciudades inglesas se han incrementado exponencialmente desde su estado en 1940, y la RAF ha mejorado después de una intensa investigación y desarrollo. Se ha emprendido una campaña de bombardeos contra objetivos europeos desde 1941 y los ingleses han aprendido de sus experiencias. Se inicia la segunda batalla de Inglaterra.

1945 - A fines de enero ocurren dos incidentes que cambian la naturaleza de la guerra. Uno es el hundimiento por un submarino alemán de un carguero estadounidense fuera de la zona de bloqueo declarada. Aunque no es la primera vez que esto ocurre en los últimos años, esta toma la naturaleza de "la gota que colmó el vaso" con el público estadounidense porque uno de los tripulantes era hijo de una famosa estrella de cine estadounidense. Siguiendo de cerca este incidente, el embajador mexicano revela que su gobierno ha recibido comunicaciones secretas del gobierno alemán; esencialmente, es una repetición del telegrama de Zimmerman de la Primera Guerra Mundial. El público estadounidense ha tenido suficiente; después de protestas, editoriales y más protestas, en abril se declara la guerra a Alemania. La guerra ha entrado en una nueva fase.

El ejército estadounidense no ha estado inactivo en los últimos cinco años. Aunque carecen de experiencia general, los miembros clave han estado sirviendo durante años como observadores y oficiales de enlace con las fuerzas británicas y rusas. Se han aprendido lecciones y estas lecciones se han aplicado a la tecnología de la guerra. Aviones de combate avanzados literalmente salen en tropel de las bases de avanzada en Islandia, para instalarse en Inglaterra. También vienen aviones bombarderos de largo alcance, B-17 y B-24. La Luftwaffe está sorprendida por la respuesta estadounidense. Los objetivos costeros en Francia, los Países Bajos y Bélgica están devastados, e incluso los objetivos en Alemania sienten el aguijón de los bombarderos estadounidenses. Debido a la preparación previa, la curva de aprendizaje de las tropas estadounidenses es corta y aguda. La Luftwaffe sigue siendo la número 1, con la RAF en un cercano segundo lugar, pero los estadounidenses están aprendiendo rápido. ¡Y hay tantos!

La industria estadounidense responde de la misma manera. La producción de material de guerra de las fábricas estadounidenses es asombrosa. Aviones, tanques, camiones, artillería, rifles, equipos salen de las fábricas. Quizás lo más importante es que los hombres usen el equipo también. Una organización de reserva activa ha estado en funcionamiento durante los últimos años y el ciclo de formación se ha reducido considerablemente. Dos grandes convoyes de tropas llegan a Inglaterra por barco, después de haber

diezmado las manadas de lobos en el Atlántico en su camino a Inglaterra. Hitler está furioso por estos reveses. Exige que la patria estadounidense esté sujeta al mismo tipo de castigo que están recibiendo sus territorios europeos. El programa Amerika Bomber de repente se convierte en la primera prioridad.

1946- La guerra aérea continúa sin cesar. Aparece una nueva arruga en los cielos de Europa. Aparece un nuevo bombardero estadounidense, el B-29, que sale de Islandia y también aparece desde el sur, aparentemente volando desde las bases en el África subsahariana. El norte de Europa está siendo golpeado, así como el sur de Francia, España e Italia. Sin embargo, no todo es unilateral. La costa de Inglaterra está devastada. Las fábricas se han trasladado al oeste de Inglaterra o bajo tierra. El establecimiento de la defensa aérea en Inglaterra es intenso. Finalmente, en otoño de 1946, Hitler escucha la noticia que deseaba escuchar: el programa Amerika Bomber ha dado sus frutos. Es necesaria una base en las Azores, pero desde allí será posible bombardear el corazón de Estados Unidos. Se ejerce presión sobre Portugal para permitir la construcción de una gran base aérea en las Azores. Hitler no espera. Se envían los hombres y el material necesarios y, a principios de 1947, la base está lista.

En abril de 1947, las primeras misiones están listas para volar. La Amerika

Bomber es una realidad.

(Historia alternativa cortesía de Frederick Ellsesser)

RULES INDEX

Abwehr Agent Delivery [6.2.5.1].....	8	Combat Mat and Air Operations Map [3.2].....	3	Medals & Awards Markers [3.4.2].....	4
Aircraft Damage [6.3].....	9	Combat Overview [6.1.1].....	7	Officer Rank Markers [3.4.2].....	4
Aircraft Display Mats [3.1].....	3	Combat Setup [6.1.3].....	7	Random Events Markers [3.4.2].....	4
ALTERNATE HISTORY BACKDROP	13	Conduct Defensive Fire and Attacks [6.1.4]	7	Game Scale [3.7]	6
Ammunition Expenditure [9.2].....	13	Crew Injury [6.4.4].....	9	GAME SETUP [4.0]	6
Ammunition Use [6.1.6].....	8	Crew Skills [6.7].....	10	HOW TO PLAY THE GAME [2.0]	2
Anti-Aircraft Fire [6.1.5].....	7	Ace Gunner Skill [6.7].....	10	How to Read the Markers [3.4.1].....	4
Atomic Bombing Missions [6.2.3].....	8	Accuracy Skill [6.7].....	10	Injury Duration and Effects [6.4.5].....	9
Awards [6.8].....	10	Air Combat Maneuvering Skill (ACM) [6.7]... 10		Interception [6.1.2].....	7
"Ace" Status [6.8.8].....	11	Electronics Wizard Skill [6.7].....	10	INTRODUCTION [1.0]	2
Amerika Shield [6.8.4].....	10	Landing Skill [6.7].....	10	Killed in Action (KIA) [6.4.5].....	10
German Cross in Gold [6.8.6].....	11	Leadership Skill [6.7].....	10	Landing Procedure [6.4.1].....	9
Iron Cross 1st Class [6.8.3].....	10	Navigation Skill [6.7].....	10	Leaflet Drop [6.2.5.2].....	8
Iron Cross 2nd Class [6.8.2].....	10	Parachute Skill [6.7].....	10	Light Wound (LW) [6.4.5].....	9
Knight's Cross [6.8.7].....	11	Shared Expertise Skill [6.7].....	10	<i>Logsheet Example [3.6]</i>	5
Operational Flight Clasp [6.8.5].....	11	Sixth Sense Skill [6.7].....	10	Mission Success [6.2.4].....	8
Wound Badge [6.8.1].....	10	Weapons Maintenance Skill [6.7].....	10	Neutral Canada [9.4].....	13
Base Assignment [4.1].....	6	DESIGNER'S NOTES	13	OPTIONAL RULES [9.0]	12
Bomb Run [6.2.1].....	8	Extra Markers [3.4].....	4	Parachuting to Safety [6.6].....	10
Bomb Run Results [6.2.2].....	8	Forced Landing [6.4.2].....	9	Parts Inventory [3.8].....	6
Bomber Types [7.1].....	12	GAME EQUIPMENT [3.0]	3	Pilot and Crew Status Chart [3.3]	4
Charts and Tables [3.5].....	5	Game Markers [3.4.2].....	4	Playing Pieces [3.4].....	4
COMBAT [6.0]	7	Aircraft Markers [3.4.2]	4	Post Combat [6.4]	9
Armaments Markers [3.4.2].....	5	Damage Markers [3.4.2].....	5	Promotion Mechanics [6.10.2].....	11
Crew and Wingman Skills Markers [3.4.2].....	4	Electronics Damage Markers [3.4.2].....	5	Promotions [6.10].....	11
Crew Status Markers [3.4.2].....	5	Map Markers [3.4.2].....	5	Raid Targets [4.2].....	6
				Random Events [6.11].....	12
				Range Effects in Combat [9.3].....	13
				Ranks [6.10.1].....	11
				Hauptmann [6.10.1].....	11
				Major [6.10.1].....	11
				Oberstleutnant [6.10.1].....	11
				Oberst [6.10.1].....	11

REASSIGNMENT TO NEW AIRCRAFT [7.0]	12
Research Checks [6.9.2].....	11
Research Requests [6.9.1].....	11
Research Track [6.9].....	11
Rough and Crash Landings [6.4.3].....	9
SEQUENCE OF PLAY [5.0]	7
Serious Wound (SW) [6.4.5].....	9
Sortie Log Sheet [3.6].....	5
Special Missions [6.2.5].....	8
Strategic Reconnaissance [6.2.5.3].....	9
Upgrade After a Serious Wound [7.3].....	12
Upgrade After Crashing [7.4].....	12
Upgrade Mechanics [7.2].....	12
Variable Pilot Quality [9.1].....	12
VICTORY CONDITIONS [8.0]	12
Weather Effects [6.5].....	10

TRADUCCION Y MONTAJE A LA LENGUA DE CERVANTES POR “EXARCA”.