

SENSUIKAN

海軍潜水艦

JAPANESE FLEET SUBMARINES IN WW2



a Solitaire Submarine Game
by Gregory M. Smith
and Brett Grimmond



Compass Games
New Directions in Gaming

INDICE DE CONTENIDOS

1 Introducción	3	[7.11] Entrega de pasajeros	15
2 Como jugar	3	[7.12] Desmontaje del cañón de cubierta /aviación y acceso a <i>Kaiten</i>	15
Objetivo del juego	3	[7.13] Cumplimiento de misiones especiales	15
Descripción general	4	[7.14] Marcadores de Grandes Eventos.....	15
Dirigiendo patrullas	4	[7.15] Lanzamiento y recuperación de aviones	15
Puesta a punto del submarino	4	[7.16] Módulo de submarinos de bolsillo	15
Fin del juego	5	[7.17] Módulo de aviación	16
3 Componentes de Juego	5	[7.18] Módulo <i>Kaiten</i>	17
[3.1] Hoja de Control del submarino	5	8 Combate	17
[3.2] Hoja de Combate del submarino	5	[8.1] Procedimientos Generales	17
[3.3] Las fichas de juego	5	[8.2] Encuentros con buques: Ataques contra objetivos navales	18
[3.4] Hojas de ayuda y Tablas	6	[8.3] Encuentros con aviación	21
[3.5] Hoja de Registro de patrulla.....	6	[8.4] Seguimiento de un convoy o buque	22
[3.6] Escala de juego	7	[8.5] Daños en el submarino	22
[3.7] Inventario	7	[8.6] Cancelar Patrulla.....	24
4 Preparación de la partida	7	[8.7] Habilidades y mejoras de la dotación.....	25
Norma general.....	7	[8.8] Condecoraciones	26
[4.1] Elección del modelo de submarino	7	[8.9] Ascensos	26
[4.2] Fecha de inicio.....	7	9 Reasignación a un nuevo submarino	27
[4.3] Preparación de la Hoja de patrulla.....	8	[9.1] Reasignación por estancia hospitalaria	27
[4.4] Configuración de la Hoja de Control del submarino	8	[9.2] Reasignación por puesta a punto prolongada	27
[4.5] Carga de torpedos (estiba)	9	[9.3] Reasignación por solicitud	27
[4.6] Marcadores de munición	9	10 Multijugador y Torneos	27
[4.7] Bases de operaciones.....	10	[10.1] Juego para dos jugadores	27
[4.8] Escuelas de adiestramiento	10	[10.2] Torneo de mayor tonelaje	27
5 Condiciones de victoria	10	[10.3] Torneo de supervivencia	27
[5.1] Finalización de la partida.....	11	[10.4] Torneo de submarinos mixtos	27
[5.2] Determinación de la victoria	11	11 Reglas Opcionales	27
6 Secuencia de juego.....	11	[11.1] Valores de tonelaje estándar.....	27
[6.1] Norma general	11	[11.2] Selección de objetivos históricos.....	27
[6.2] Esquema de juego	11	[11.3] Maniobras evasivas	28
7 Misiones especiales y eventos mayores	13	[11.4] Calidad variable de las escoltas	28
[7.1] Reconocimiento	13	[11.5] Calidad variable de la aviación	28
[7.2] Vigilancia (línea de descubierta)	13	[11.6] Identificación histórica de submarinos.....	28
[7.3] Ataque de submarino de bolsillo	13	[11.7] Habilidades especiales.....	29
[7.4] Transporte.....	13	[11.8] Generador opcional de nombres.....	30
[7.5] Transporte estratégico (A Europa).....	14	12 Ejemplo de juego.....	30
[7.6] Evacuación	14	Notas del diseñador	31
[7.7] Misión de bombardeo	14	Bibliografía recomendada	31
[7.8] Ataque <i>Kaiten</i>	14	Créditos.....	31
[7.9] Bombardeo costero.....	14	Índice alfabético	32
[7.10] Minado	14		

1.0 INTRODUCCION

Japón comenzó la Segunda Guerra Mundial con 64 submarinos; de estos, 21 eran modelos antiguos y obsoletos que resultarían de escasa utilidad más allá del adiestramiento. No obstante, al contar con más de 40 submarinos de primera línea, constituían una amenaza significativa para la Armada estadounidense. Sin embargo, la doctrina de empleo japonesa de sus submarinos nunca permitió explotar todo su potencial operativo. Forzados a realizar tareas de vigilancia, misiones de reconocimiento y al lanzamiento de aviones para bombardear el territorio continental americano con escaso impacto, el esfuerzo realizado minimizó los magros resultados obtenidos. Resulta de gran interés analizar qué habría podido lograr su fuerza submarina si se hubiera empleado de manera similar a la fuerza submarina estadounidense. La doctrina japonesa de preguerra dictaminaba que el propósito principal del submarino consistía en ejecutar ataques por sorpresa contra la fuerza principal del enemigo, actuando como fuerza de vanguardia para hostigar de nuevo a los núcleos de fuerza principales del adversario y proporcionar reconocimiento operacional. Nunca se contempló de forma explícita la utilización de los submarinos para su cometido más eficaz: la interrupción de las líneas de comunicación y de logística enemigas mediante la destrucción de su tráfico mercante.

Sensuikan: Japanese Fleet Submarines, 1941-45 es un juego en solitario a nivel táctico que sitúa al jugador al mando de un submarino de la flota japonesa durante la Segunda Guerra Mundial. La misión consiste en destruir la mayor cantidad posible de buques mercantes y grandes buques de guerra aliados, aunque el cometido primordial será llevar a cabo las misiones especiales asignadas por la Flota Combinada (*Rengō Kantai*). A lo largo de las partidas, se incrementará la habilidad de la dotación y aumentará el rango y las condecoraciones del comandante; todo ello mientras se gestiona el retorno a la base naval en medio de unas probabilidades de supervivencia cada vez menores a medida que avanza la guerra.

Los jugadores se enfrentarán al desafío de sobrevivir a un periodo de servicio completo desde 1941 hasta 1945, momento en el cual, si el comandante sigue con vida, se rendirá en puerto tras haber cumplido con su deber en el frente. Si se desea, es posible comenzar con un modelo de submarino más avanzado, lo que puede aumentar las probabilidades de supervivencia pero reducirá el tiempo disponible para obtener una mayor puntuación. Se puede iniciar la partida en cualquier mes o año, teniendo en cuenta que, mientras algunos submarinos están disponibles desde el principio, otros no aparecerán hasta más adelante. En determinadas circunstancias, los jugadores pueden ser reasignados a un modelo de submarino más nuevo, pero por lo general permanecerán en la misma nave hasta el final del juego o hasta ser hundidos.

Las reglas están numeradas organizadas en secciones principales, divididas cada una de ellas en numerosos casos principales y secundarios. Las reglas incluyen referencias cruzadas empleando paréntesis; así, por ejemplo, se puede leer: «El número total de torpedos estibados siempre será igual a la capacidad de la nave. Excepción: (7.10) Misión especial de minado.», lo que indica que el caso 7.10 está relacionado con

dicha regla. El reglamento de este juego se ha estructurado tanto para facilitar su comprensión en una primera lectura como para agilizar la consulta posterior.

Si el jugador no tiene experiencia o no está familiarizado con los juegos de simulación histórica, no debe alarmarse. En primer lugar, se recomienda examinar cualquiera de las hojas de control de los submarinos, las Tablas de combate y las fichas de juego; a continuación, se debe realizar una lectura rápida del reglamento. No se debe intentar memorizar las reglas. Se deben seguir las instrucciones de preparación de la partida y, posteriormente, leer la sección 2.0, la cual describe el desarrollo general del juego. La sección 4.0 proporciona el marco inicial para comenzar a jugar. A medida que surjan dudas, simplemente se debe recurrir de nuevo al reglamento. Tras unos minutos de juego, se logrará la familiarización con las mecánicas de la partida. Asimismo, es necesario tener en cuenta que la mayoría de las tablas del juego ni siquiera se emplean en algunas partidas, o bien solo se consultan una vez. No se debe percibir una sensación de saturación ante tal cantidad de tablas, ya que se utilizarán muy pocas de ellas en función del submarino elegido.

Se ofrece asistencia al juego en línea. Existen varias opciones disponibles:

Visitar el sitio web:

compassgames.com (Página principal de Compass Games)

Contacto por correo electrónico:



Support@compassgames.com

Compass Games proporciona el servicio de atención al cliente general y la asistencia para la reposición de componentes de juego (véase la regla 3.7).

A lo largo del reglamento se incluirán numerosas secciones sangradas como esta. Estos apartados contienen ejemplos, aclaraciones, consejos de juego, notas de diseño y otros apuntes de utilidad con el fin de facilitar la comprensión del texto.

OBJETIVO DEL JUEGO

2.0 COMO JUGAR

El objetivo del juego consiste en llevar a cabo numerosas patrullas como comandante de un submarino japonés, ejecutar misiones especiales y hundir buques enemigos. El éxito de cada patrulla se refleja en el tonelaje total de buques hundidos o en la consecución de cualquier misión especial, lo que puede dar lugar a mejoras de nivel y al desarrollo de habilidades de la dotación, culminando con la obtención de la muy codiciada condecoración de la Orden del Milano dorado (*Kinshi Kunshō*). El submarino y su dotación se enfrentarán a riesgos implacables, ya que cada patrulla será más peligrosa debido al incremento de la eficacia de la guerra antisubmarina (ASW) aliada a medida que transcurra el tiempo. El éxito definitivo que

se logre dependerá considerablemente de las decisiones que se tomen al realizar las patrullas a lo largo de la carrera militar. La evaluación de la victoria global se determina al final de la partida en función del tonelaje total hundido, modificado por las misiones especiales completadas con éxito (lo cual también puede determinarse a título póstumo si el capitán resulta muerto en combate).

Los componentes clave del juego utilizados para facilitar el desarrollo de la partida son la Hoja de Control, para realizar el seguimiento del estado del submarino y de la dotación junto con las casillas de trayecto de cada patrulla asignada; las Tablas de combate, para resolver los encuentros con buques; y la Hoja de Registro de patrulla, para anotar la actividad y el éxito de cada misión. Las distintas tarjetas de ayuda al jugador se emplean para resolver las funciones del juego.

DESCRIPCIÓN GENERAL

En líneas generales, el desarrollo del juego se articula en torno a la realización de numerosas patrullas asignadas y a la resolución de los encuentros en el mar hasta retornar de forma segura a puerto. Al concluir cada patrulla, se evalúa el éxito alcanzado consultando la Hoja de Registro, lo que puede derivar en un ascenso o condecoración para el capitán, o en una posible mejora de la pericia de la dotación. Entre las patrullas asignadas, el submarino se someterá a un período de mantenimiento y puesta a punto durante uno o más meses, en función de los daños sufridos. Asimismo, puede necesitar tiempo adicional para la recuperación de cualquier herida personal antes de quedar en condiciones de llevar a cabo la siguiente patrulla.

DIRIGIENDO PATRULLAS

La Hoja de Control del submarino muestra el estado general de este y de su dotación, incluido el armamento. Al realizar patrullas, el submarino avanza a través de las casillas de trayecto en las rutas de patrulla asignada, comprobando la existencia de posibles encuentros en cada casilla de trayecto en la que se entre, incluyendo la posibilidad de un evento aleatorio.

Por lo general, los encuentros implican contactos con buques o con aviación. Los encuentros con buques especifican si los barcos enemigos se encuentran bajo escolta, lo cual desempeña un papel fundamental al entablar combate con ellos, ya que el submarino puede ser detectado y quedar expuesto a repetidos ataques con cargas de profundidad. Para cada encuentro con buques en el que se decida entablar combate, se tomarán decisiones para determinar el momento del día, si se realizará un combate en superficie o en inmersión, y a qué distancia se entablará combate con los buques objetivo y se dispararán los torpedos. Asimismo, se anotarán en la Hoja de Registro todos los buques con los que se combata, anotando si resultaron dañados o hundidos. Al realizar enfrentamientos en superficie contra buques sin escolta, también se pueden emplear los cañones de cubierta si el submarino dispone de ellos.

A medida que se desarrolla el combate, se efectuará una tirada para determinar la cantidad de daños infligidos contra los buques objetivo mediante los torpedos (siempre que estos no hayan resultado fallidos) y/o disparando con el cañón de cubierta.

Aunque los buques sin escolta son objetivos relativamente fáciles, si no se hunden rápidamente, se corre el riesgo de que las escoltas aparezcan en escena al intentar rondas adicionales de combate para rematarlos.

Los enfrentamientos de combate contra buques escoltados, típicamente al atacar un convoy, están llenos de riesgos, especialmente si se decide entablar combate a corta distancia (en cuyo caso las escoltas pueden intentar la detección antes de que se pueda disparar cualquier salva de torpedos). Las escoltas tendrán la oportunidad de detectar al submarino y, una vez detectado, el submarino puede quedar expuesto a repetidos ataques con cargas de profundidad hasta que se logre escapar de una mayor detección. Incluso se puede intentar exceder la profundidad de prueba para tratar de librarse de las escoltas. Los resultados de daños, incluidas las heridas a la dotación, exponen a un riesgo mayor mientras se está bajo ataque e intentando escapar de la detección de las escoltas.

Una vez que se escapa de la detección de las escoltas, se intentará reparar cualquier sistema dañado; las reparaciones fallidas darán como resultado sistemas inoperativos, lo que podría causar potencialmente la cancelación de la patrulla. Una vez que termina un enfrentamiento contra buques escoltados, se tiene la opción de realizar automáticamente el seguimiento de cualquier buque dañado, o intentar entablar combate de nuevo con todo el convoy.

Si se asigna una misión especial, los jugadores, en la casilla de trayecto donde se debe llevar a cabo la misión, consultarán posiblemente uno de los tres módulos de juego. Estos módulos pueden considerarse «subrutinas» temporales del juego donde se aplican reglas especiales para operar con submarinos de bolsillo, el lanzamiento y recuperación de aviones a bordo, y las operaciones de *kaiten* o «torpedos tripulados suicidas». Algunas misiones especiales simplemente utilizan las rutinas normales del juego, como la tarea de vigilancia.

Los encuentros con aviación enemiga ponen al submarino en riesgo inmediato, mientras se intenta una inmersión de emergencia para evitar un ataque inminente. En caso de que un ataque aéreo tenga éxito, se emplearán las armas antiaéreas con la esperanza de poder dañar o derribar el avión enemigo. Si no se logra dañar o destruir el avión, se corre el riesgo de sufrir ataques aéreos adicionales, o incluso de que las escoltas lleguen a la zona para dar caza al submarino.

PUESTA A PUNTO DEL SUBMARINO

Una vez que el submarino completa su patrulla al regresar a la base (tras cualquier posible encuentro en la última casilla de trayecto del indicador de patrulla), se somete a un período de mantenimiento y puesta a punto. La duración del mantenimiento y puesta a punto depende de la clase del submarino y de la cantidad de daños en el casco y sistemas inoperativos que requieran reparación. Además, la convalecencia del capitán del submarino puede provocar retrasos. Existe la posibilidad de que se asigne un submarino más nuevo o de perder a parte de la dotación (debido a que necesiten más tiempo para recuperarse de sus heridas). Durante el mantenimiento y puesta a punto, también es posible evaluar el éxito relativo de la patrulla, lo cual puede dar como

resultado la mejora del nivel de la dotación o un ascenso, incluyendo varias condecoraciones. Tras el mantenimiento y puesta a punto, antes de que el submarino comience su siguiente patrulla, todos los sistemas estarán operativos y la nave estará completamente abastecida de armamento y con la dotación al completo. El submarino también podría ser bombardeado durante el mantenimiento y puesta a punto a partir de enero de 1944.

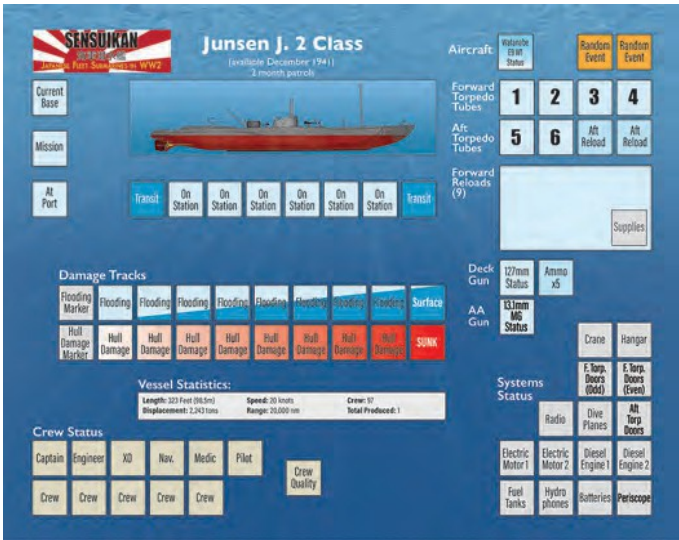
FIN DEL JUEGO

Una vez que se hayan llevado a cabo todas las asignaciones de patrulla hasta julio de 1945, el juego termina. Además, si el jugador, como capitán, muere en combate, es capturado, o si el submarino es hundido, barrenado o capturado, la partida termina inmediatamente. Tanto si se sobrevive hasta la patrulla final como si no (finalizando después de julio de 1945), se contabiliza el tonelaje total de los buques hundidos para determinar el nivel de victoria alcanzado y se ajusta según las misiones especiales completadas con éxito. Por lo general, para registrar una carrera militar completa, se deberá anotar todos los buques hundidos (incluyendo los grandes buques de guerra), el rango final y las condecoraciones obtenidas. Por supuesto, si el jugador se ha hundido con su submarino, cualquier galardón y resultado se reconocerán a título póstumo.

3.0 COMPONENTES DEL JUEGO

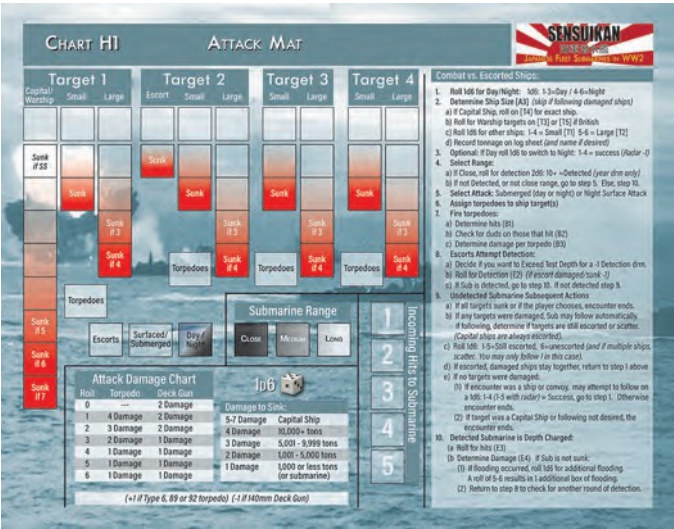
[3.1] HOJA DE CONTROL DEL SUBMARINO

Las 9 Hojas de Control de Submarino (impresas por ambas caras, para un total de 18 hojas) corresponden a cada clase de submarino japonés disponible para los jugadores. Estas incluyen las rutas de patrulla específicas con sus respectivas Casillas de Trayecto para realizar el seguimiento del progreso de la misión. Esta hoja permite monitorizar y registrar el estado de la dotación y de los sistemas, incluyendo el armamento disponible. El jugador selecciona la Hoja de Control correspondiente al tipo de submarino elegido para la partida. Dicha hoja constituye el elemento central al desarrollar el juego y ejecutar las misiones de patrulla. El uso de este componente se detalla en la sección correspondiente del reglamento.



[3.2] HOJA DE COMBATE DEL SUBMARINO

La **Hoja de Combate [H1]** se utiliza para resolver el combate contra los objetivos navales y, por lo general, se coloca junto a la Hoja de Control del submarino durante el desarrollo de la partida. El uso de este tablero táctico se detalla en la sección de reglas correspondiente.



[3.3] LAS FICHAS DEL JUEGO

Las fichas o marcadores del juego incluidas con *Sensuikan* se suministran en dos planchas de fichas troqueladas. Estas fichas o marcadores se colocan en la Hoja de Control del submarino para realizar el seguimiento del estado del submarino y de la dotación, o en la Hoja de Combate al resolver los enfrentamientos. Se proporcionan fichas para buques individuales, aviación, miembros de la dotación, torpedos individuales, proyectiles de munición, eventos aleatorios y el estado de la dotación y los sistemas.

Nota: se han impreso fichas adicionales —como, por ejemplo, fichas de torpedo adicionales— a modo de repuestos en caso de que alguna se pierda o se dañe.

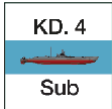
[3.3.1] COMO LEER LAS FICHAS

El conjunto de fichas de *Sensuikan* proporciona marcadores para realizar el seguimiento del estado del submarino y para resolver los combates. Estos marcadores pueden incluir información, como modificadores a la tirada de dados, para facilitar el desarrollo de la partida. A continuación, se detalla una explicación de cada tipo de ficha.

[3.3.2] FICHAS DE JUEGO

Submarino:

La ficha de submarino corresponde al modelo que el jugador haya seleccionado y se coloca en la Hoja de Control del submarino para realizar el seguimiento del progreso de la ruta de patrulla asignada. Cada uno de los 17 marcadores de submarino indica su tipo correspondiente.



Rango de oficial:

Se proporcionan tres marcadores numerados de rango de oficial (del 1, el más bajo, al 3, el más alto) para realizar el seguimiento del nivel de ascenso del jugador como capitán de submarino.



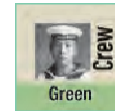
Medallas y Condecoraciones:

Se pueden conceder diversas medallas, condecoraciones e insignias al jugador en función del éxito de su carrera militar.



Calidad de la dotación:

La calidad de la dotación corresponde a la experiencia y al rendimiento de la dotación del jugador. La dotación comienza en el nivel «Adiestrada». Este nivel puede ascender a «Veterana» y luego a «Élite», o bien puede descender a «Novata».



Eventos aleatorios:

Aunque la mayoría de los eventos aleatorios se resuelven de inmediato, algunos se pueden utilizar más adelante durante la partida, por lo que estos marcadores se deben colocar en la Hoja de Control del submarino hasta que se usen.



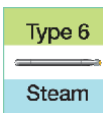
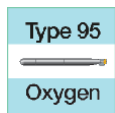
Habilidades:

Las fichas de habilidades aumentan las probabilidades de supervivencia y éxito del jugador, y se obtienen en la escuela de submarinos o por elección del jugador cada 3 misiones exitosas.



Armamento:

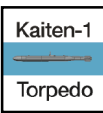
Los marcadores de torpedo representan los torpedos individuales según su tipo. Estos son: Tipo 89 (vapor), Tipo Año 6 (vapor), Tipo 95 (oxígeno) o Tipo 92 (eléctrico).



Los submarinos de bolsillo utilizan un torpedo más pequeño de 18 pulgadas, el Tipo 97. Las fichas de munición registran la cantidad de proyectiles disponibles para cada cañón de cubierta.

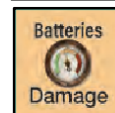
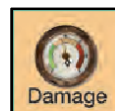
Marcadores adicionales:

Los marcadores adicionales incluyen suministros, submarinos de bolsillo, *Kaiten*, aviación y una gran variedad de otros elementos.



Daño:

Se proporcionan marcadores/ fichas para registrar los daños en el casco, el nivel de inundación y cualquier posible daño en los motores y otros sistemas. Estos marcadores solo se colocan en la Hoja de Control del submarino cuando se producen daños.



Nota: se proporcionan tanto fichas específicas con el nombre de cada sistema como fichas genéricas. Se recomienda utilizar los marcadores de daños específicos para realizar un mejor seguimiento de qué sistema o sistemas están dañados o inoperativos (lo cual resulta útil en caso de que la Hoja de Control se mueva accidentalmente y los marcadores se desplacen).

Estado de la dotación:

Se proporcionan marcadores de estado de la dotación para registrar la gravedad de las heridas o los resultados de bajas en combate (KIA). Los miembros especializados de la dotación también pueden ascender al nivel «Experto» (11.1), lo que proporciona ciertos beneficios durante el desarrollo de la partida.



Marcadores de la Hoja de combate:

Se proporcionan marcadores para la **Hoja de Combate del submarino [H1]** al resolver los avistamientos. Estos marcadores incluyen Día/Noche, distancia del enfrentamiento, tipo de buques fijados como objetivo, y marcadores para la calidad de las escoltas y de la aviación. Se debe tener en cuenta que los marcadores de torpedo y de munición se consumirán y se trasladarán desde la Hoja de Control del submarino hasta la Hoja de Combate al resolver el combate.



Nota sobre la terminología: «MTD» (o «drm» en inglés) significa «modificador a la tirada de dados» (o de dado) y se utiliza a lo largo de las reglas del juego y de las tablas para indicar un número entero que modifica el resultado de una tirada de dado o dados hacia arriba o hacia abajo. Cada vez que un resultado se modifique por encima o por debajo de los resultados indicados debido a un «drm», se considerará que se obtiene el resultado máximo o mínimo posible, respectivamente.



[3.4] HOJAS DE AYUDA Y TABLAS

Se proporcionan trece hojas que incluyen tablas de ayuda de juego impresas a doble cara y una hoja por una sola cara para facilitar el desarrollo de la partida y resolver las funciones del juego. El uso de estos gráficos y hojas se detalla en la sección correspondiente del reglamento. Los gráficos y tablas específicos se referencian mediante su identificador entre [corchetes].

Cuando se requiera una tirada de dados, cada tabla especifica la combinación de dados necesaria, la cual, en algunos casos, puede incluir que cada dado represente un valor posicional diferente. En tales casos, se debe utilizar un dado de color para distinguir los valores posicionales. Por ejemplo, para una tirada de «1d10+1d10», el primer d10 representa el valor de las decenas y el segundo d10 el valor de las unidades. Un resultado de «00» se debe tratar como «100», no como «0».

[3.5] LA HOJA DE REGISTRO DE PATRULLA

La Hoja de Registro de patrulla se utiliza para anotar en cada sesión de juego el tipo de submarino, su identificación y el nombre del capitán, junto con las misiones de patrulla individuales, los buques dañados o hundidos y la duración del mantenimiento y puesta a punto tras cada patrulla. Se pueden fotocopiar estas hojas según se necesite.

SUBMARINE PATROL LOG						
Date	Patrol:	Targets:	BOAT:	CAPTAIN:		
Dec-41						
Jan-42						
Feb-42						
Mar-42						
Apr-42						
May-42						
Jun-42						
Jul-42						

[3.6] ESCALA DE JUEGO

Cada casilla de trayecto en la Hoja de Control del submarino representa aproximadamente entre cuatro y seis días de patrulla. Las casillas genéricas de la dotación representan a varios miembros de los aproximadamente 70 a 100 hombres a bordo. Ciertos marcadores específicos representan buques individuales, aviación, miembros específicos de la dotación, torpedos individuales y rondas de munición.



[3.7] INVENTARIO

Un juego completo de *Sensuikan* incluye los siguientes componentes:

- Dos hojas de fichas de juego a todo color.
- Un manual de reglas con notas del diseñador.
- 13 hojas de ayuda al jugador (Tablas), impresas a doble cara.
- Una hoja de ayuda al jugador, impresa a una sola cara.
- Un bloc de hojas de registro de patrulla.
- Nueve Hojas de Control de submarino (que cubren 17 clases de submarinos y un submarino de bolsillo), impresas a doble cara.
- Un mapa de operaciones.
- Una Hoja de combate.
- Dos dados de 6 caras, uno de 20 caras y dos de 10 caras.
- Una caja de juego con tapadera.
- Un juego de naipes/cartas de secuencia de juego (7 tarjetas en total).

Si alguno de estos componentes falta o está dañado, por favor póngase en contacto con nuestra editorial: Compass Games, P.O. Box 271, Cromwell, CT, 06416 Correo electrónico: support@compassgames.com

4.0 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

NORMA GENERAL

La preparación de la partida consiste en seleccionar el tipo de submarino, preparar la Hoja de Registro y colocar la Hoja de Control correspondiente frente al jugador para la colocación inicial de los marcadores antes de realizar la primera patrulla. También se debe tener a mano las Tablas de Combate, ya que se consultarán al resolver los enfrentamientos contra objetivos navales enemigos.

La **Tabla [K1]** realiza el seguimiento del estado del comandante y de la dotación, así como de cualquier habilidad que posean y que afecte al desarrollo de la partida. El mapa de operaciones muestra las diferentes zonas del Pacífico en las que operará el submarino, junto con cualquier tiempo de trayecto adicional requerido para alcanzar las casillas de trayecto de patrulla distantes.

[4.1] ELECCIÓN DEL MODELO DE SUBMARINO

Se debe comenzar seleccionando uno de los diecisiete tipos de submarino que se desee comandar, colocando la Hoja de Control correspondiente frente al jugador. Solo se debe seleccionar un tipo de submarino. Consúltese la **sección [4.2]** Fecha de Inicio, para comprobar qué tipos de submarinos están disponibles en las diferentes fechas. Las fechas de inicio más tempranas permiten realizar un mayor número de patrullas, pero las fechas de inicio posteriores disponen de submarinos más avanzados. El desarrollo de la partida consiste en encarnar al comandante de un único submarino, en lugar de simular el control de múltiples submarinos en patrulla.

Nota: se puede comenzar con un modelo más avanzado, como el Tipo A (Modificado), pero este no estará disponible hasta mayo de 1945, esto significa que no se dispondrá de los primeros meses de la guerra para acumular una puntuación mayor.

[4.2] FECHA DE INICIO

[4.2.1] La primera patrulla comenzará en diciembre de 1941, a menos que se elija un tipo de submarino que no esté disponible hasta más adelante en la guerra.

[4.2.2] Las fechas de disponibilidad se proporcionan para la totalidad de la guerra y se enumeran en orden cronológico para cada tipo de submarino:

Tipo de submarinos	
Tipo	Fecha disponible
Kaidai KD.3	Diciembre 1941
Kaidai KD.4	Diciembre 1941
Kaidai KD.5	Diciembre 1941
Kaidai KD.6	Diciembre 1941
Kaidai KD.7	Septiembre 1942
Junsen J.1M	Diciembre 1941
Junsen J.2	Diciembre 1941
Junsen J.3	Diciembre 1941
Kirai-Sen	Diciembre 1941
Tipo A	Diciembre 1941
Tipo B	Diciembre 1941
Tipo C	Diciembre 1941
Tipo C.3	Mayo 1944
Tipo B.3	Julio 1944
Sen-Toku	Diciembre 1944
Sen-Taka	Julio 1945
Tipo A(Modificado)	Mayo 1945

Nota: Cuando una regla especifique submarinos Tipo A o B, se refiere únicamente a los Tipos A y B específicamente, no a las variantes Tipo A (Modificado) o Tipo B.3.

[4.2.3] El comandante puede ser reasignado o elegir un modelo de submarino más moderno bajo ciertas circunstancias; sin embargo, por lo general, permanecerá al mando del mismo submarino hasta el final de la partida o hasta que sea hundido.

[4.3] PREPARACIÓN DE LA HOJA DE PATRULLA

[4.3.1] Se debe preparar una narrativa de tu carrera naval registrando la siguiente información en el encabezado de la Hoja de Registro:

Clase de submarino: corresponde al modelo de submarino que se ha elegido.

Identificación (ID): por lo general, se designa como «I-####».

Comandante: Es el nombre que se elija para el Comandante del submarino.

Nota: El nombre del submarino y el del comandante no tienen impacto en el desarrollo de la partida, pero ayudan a crear una narrativa de tu carrera militar y para enriquecer la sesión de juego o los informes posteriores. Opcional: Ver la sección (11.6) para consultar el listado histórico de submarinos.

[4.3.2] La Hoja de Registro se utiliza para anotar la información sobre cada patrulla asignada, incluyendo qué buques objetivos han resultado dañados o hundidos, con el fin de ayudar a determinar el nivel de victoria conseguido (5.2).

[4.4] CONFIGURACIÓN DE LA HOJA DE CONTROL DEL SUBMARINO

[4.4.1] Se coloca frente al jugador la Hoja de Control del submarino que corresponda al tipo de submarino seleccionado (consúltase el ejemplo a continuación). Se consultará esta hoja de control constantemente durante las patrullas para registrar el estado del submarino y de la dotación.

[4.4.2] Se deben colocar los siguientes marcadores en la hoja de control:

1. Se coloca el marcador del nivel de calidad de la dotación en «Entrenada» en la casilla de calidad de la dotación. Esta será la calidad inicial de la dotación.
2. Se coloca el marcador del submarino en la casilla de «En puerto» (mantenimiento y puesta a punto) (ubicada en el lado izquierdo de la hoja) y el marcador de la patrulla actual en el mapa, en el puerto correspondiente.
3. Se coloca los marcadores apropiados de torpedos y de munición del cañón de cubierta en la sección de armamento de la hoja de control (4.5 y 4.6).
4. Se coloca el marcador de la base inicial en la hoja de control.

Junsen J. 2 Class

(available December 1941)
2 month patrols

Mission

Transit

On Station

On Station

On Station

On Station

On Station

On Station

Transit

Damage Tracks

Flooding Marker	Flooding	Flooding	Flooding	Flooding	Flooding	Flooding	Flooding	Flooding	Surface
Hull Damage Marker	Hull Damage	Hull Damage	Hull Damage	Hull Damage	Hull Damage	Hull Damage	Hull Damage	Hull Damage	SUNK

Vessel Statistics:

Length: 323 Feet (98.5m)	Speed: 20 knots	Crew: 97
Displacement: 2,243 tons	Range: 20,000 nm	Total Produced: 1

Crew Status

Captain	Engineer	XO	Nav.	Medic	Pilot
Crew	Crew	Crew	Crew	Crew	

Aircraft

Watanabe E9 W1 Status

Random Event

Random Event

Forward Torpedo Tubes

Aft Torpedo Tubes

Forward Reloads (9)

Supplies

Deck Gun

127mm Status

AA Gun

13.1mm MG Status

Systems Status

Crane

Hangar

F. Torp. Doors (Odd)

F. Torp. Doors (Even)

Radio

Dive Planes

Aft Torp Doors

Electric Motor 1

Electric Motor 2

Diesel Engine 1

Diesel Engine 2

Fuel Tanks

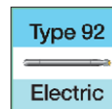
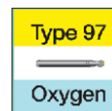
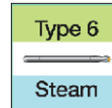
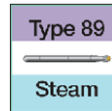
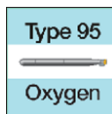
Hydro phones

Batteries

Periscope

[4.5] CARGA DE TORPEDOS (ESTIBA)

Comentario: Los submarinos japoneses transportaban normalmente una carga completa de torpedos de oxígeno Tipo 95 de 21 pulgadas. Estas eran las versiones para submarinos del temido torpedo «Long Lance» lanzado desde buques y dejaban una estela mínima. Sin embargo, al inicio de la guerra, era necesario agotar las existencias de los torpedos de vapor más antiguos Tipo 89 y Tipo 6. Durante la guerra se desarrolló un torpedo eléctrico, el Tipo 92. Los antiguos torpedos de vapor y los propulsados por oxígeno funcionaban a mayor velocidad que los eléctricos y, por lo tanto, eran algo más precisos. Los eléctricos eran más lentos y, por consiguiente, tenían una probabilidad de impacto ligeramente menor a largas distancias, pero no dejaban rastro de burbujas de vapor que guiara a las escoltas hacia el submarino. Esto los hacía mucho mejores que los de vapor y un poco mejores que los de oxígeno para su uso durante el día, con el fin de disminuir la posibilidad de detección por parte de las escoltas. Los eléctricos, aunque aparentemente inferiores a los Tipo 95 propulsados por oxígeno, eran más baratos y fáciles de fabricar. Los submarinos de bolsillo utilizaban un torpedo a escala reducida de 18 pulgadas de diámetro, el Tipo 97.



PROCEDIMIENTO

1. Se consulta la información de carga inicial en la Hoja de Control del Submarino.
2. Se selecciona el número de marcadores de torpedo equivalente a la carga total.
3. Hasta 07/42, las clases *Kaidai* (KD) y Tipo B estibarán 12 torpedos Tipo 6, siendo el resto del Tipo 95.
4. Hasta 7/42, todas las demás clases de submarinos deben **lanzar 1d6**. Con un resultado de **1-3**, deben estibar 12 torpedos Tipo 89, con el resto de la carga siendo Tipo 95. Con un resultado de **4-6**, estibarán todos los torpedos Tipo 95.
5. A partir de 7/42, se asume que las existencias de torpedos más antiguos se han agotado, pero los eléctricos están ahora disponibles en cantidad. Todas las clases pueden estibar hasta 6 torpedos Tipo 92, con el resto de la carga siendo Tipo 95.

Ejemplo: La clase Tipo A transporta una carga total de 18 torpedos. De estos, la mezcla inicial por tipo de torpedo antes de 7/42 sería de 12 torpedos Tipo 89 y 6 torpedos Tipo 95 si se obtuvo un resultado de 1-3 en la tirada. Sería de 18 torpedos Tipo 95 si se obtuvo un resultado de 4-6. A partir de 7/42, la carga sería de hasta 6 Tipo 92 (a elección del jugador) y el resto Tipo 95.

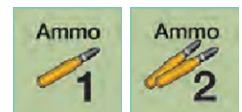
6. Se colocan los marcadores individuales de torpedo en las casillas numeradas correspondientes a los tubos de proa y popa. Recordar que solo se permite un marcador por casilla.

7. Se colocan los marcadores de torpedo restantes en las casillas de recarga de proa y popa. Se debe comprobar la capacidad total de las casillas de recarga y asegurar que el número de marcadores de torpedo sea equivalente a dicho valor de capacidad.
8. El número total de torpedos estibados equivaldrá siempre a la capacidad del submarino. Excepciones: (7.4) Misión especial de transporte, (7.6) Misión especial de evacuación, (7.10) Misión especial de minado.
9. Los torpedos, una vez estibados y colocados en la Hoja de Control, nunca podrán intercambiarse ni transferirse entre las posiciones de proa y popa. Solo se permite la recarga.
10. Una vez que los torpedos se hayan disparado desde los tubos de proa o popa, estos se podrán recargar después del combate. Los tubos de torpedo de proa se recargan con los torpedos contenidos en la casilla de recarga de proa. Del mismo modo, el tubo de torpedo de popa se recarga con los torpedos contenidos en la casilla de recarga de popa.
11. Los submarinos de bolsillo siempre transportan dos torpedos Tipo 97 de 18 pulgadas. No existen recargas para los submarinos de bolsillo.

La recarga solo puede efectuarse si quedan marcadores de torpedo en la casilla de recarga correspondiente. Una vez que la casilla de recarga de una sección determinada se haya agotado, no será posible realizar más recargas mientras dure la patrulla.

[4.6] MARCADORES DE MUNICIÓN

[4.6.1] La Hoja de Control se utiliza para realizar el seguimiento del número total de proyectiles de munición disponibles para el cañón de cubierta, hasta el límite de su capacidad indicada.

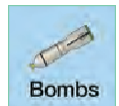


[4.6.2] Se coloca inicialmente suficientes marcadores de munición en la casilla de munición para el cañón de cubierta, de modo que el valor de los puntos equivalga a la capacidad total de munición indicada.

[4.6.3] Cada valor de punto de un marcador de munición representa un proyectil de munición para el combate de artillería. Se pueden gastar hasta dos puntos de munición (o proyectiles de munición) por ronda de combate por cada cañón de cubierta.

Nota: Cada «proyectil» de munición del cañón de cubierta representa en el juego unos 25 proyectiles reales.

[4.6.4] Los marcadores de bomba representan la pequeña carga de bombas que a veces transportan los hidroaviones, disponible en ciertas clases de submarinos. Estos solo se estiban en la Hoja de Control de la aviación si el submarino ha recibido una misión de bombardeo.



[4.6.5] Los marcadores de munición no se utilizan para las armas antiaéreas, ya que estas disponen de un suministro ilimitado de munición (a efectos de juego).

Nota: Las armas antiaéreas no tienen una casilla de munición asociada; solo se realiza el seguimiento del estado del arma en la Hoja de Control.

[4.7] BASES DE OPERACIONES

El submarino tendrá su base de operaciones en una de las cinco ubicaciones disponibles a lo largo del juego:

[4.7.1] YOKOSUKA

Esta era una de las principales bases navales de Japón. Se considera que todos los submarinos iniciales comienzan aquí.



[4.7.2] PARAMUSHIRO

Esta era la principal base japonesa del norte. Era la base de la que generalmente partían las patrullas hacia las Aleutianas. Si se asigna una patrulla a las Aleutianas y el submarino no tiene su base actual en Paramushiro, se reasigna primero aquí y, a continuación, parte de patrulla. Todas las patrullas posteriores serán a las Aleutianas hasta 7/43, momento en el que cualquier submarino estacionado aquí se reasignará a Truk.



[4.7.3] TRUK

Truk era indiscutiblemente la base central clave de Japón en el Pacífico. Dejó de funcionar como base en 3/44; cualquier submarino estacionado allí deberá cambiar su base a Yokosuka si su patrulla finalizara en 3/44 o en una fecha posterior. Si se encuentra en mantenimiento y puesta a punto en Truk cuando acontece 3/44, se asume que el submarino se pierde y el jugador pierde un mes mientras se traslada a Yokosuka y recibe un nuevo submarino a su elección (si está disponible en ese momento).



[4.7.4] NUEVA GUINEA

Varias bases operaban en la zona de Nueva Guinea, principalmente Rabaul y Shortland. Pese a quedar aisladas por la estrategia aliada de «salto de islas», estas bases se mantuvieron activas hasta el final de la guerra.



[4.7.5] INDIAS ORIENTALES NEERLANDESAS (DEI)

Las incursiones japonesas en el océano Índico se organizaban desde las Indias Orientales Neerlandesas. Varias bases se mantuvieron activas, y la sigla «DEI» representa a cualquiera de ellas, incluyendo Singapur, Penang y Sabang.



[4.7.6] INCURSIONES AÉREAS EN PUERTOS

A partir de enero de 1944, durante la fase de mantenimiento y puesta a punto, se debe verificar la presencia de daños por incursión aérea al encontrarse en cualquier puerto, a excepción de Paramushiro. **Lanza 2d6:**

Incursiones aéreas en puertos	
Tirada	Resultado de incursión aérea
2	Submarino destruido en la incursión aérea. Se debe consumir un mes para el traslado a una nueva nave en Yokosuka.
3	Submarino gravemente dañado en incursión aérea. Se añade 2 meses al mantenimiento y puesta a punto actual.
4	Submarino dañado en incursión aérea. Se añade 1 mes al mantenimiento y puesta a punto actual.
5-12	Sin efecto.

[4.8] ESCUELAS DE ADIESTRAMIENTO

Se debe asistir a la Escuela de Submarinos de Kure (y, si corresponde, a la Escuela de Submarinos de Bolsillo y a la Escuela Naval de Aviación de Kasumigaura) antes de comenzar el juego. Estas escuelas otorgan posibles habilidades iniciales para los distintos miembros de la dotación y el comandante.

[4.8.1] ESCUELA DE SUBMARINOS DE KURE – TABLA [F1]

Se debe realizar una tirada de entrenamiento para el comandante, su segundo al mando y su ingeniero. Cualquier marcador de habilidad obtenido se coloca en la **Hoja de Registro [K1]**. Además, el jugador debe elegir una de las tres opciones disponibles para emplear su tiempo libre en la escuela; cada una de ellas otorga un beneficio de juego distinto. Solo se puede seleccionar una de las tres opciones.



[4.8.2] ESCUELA DE SUBMARINOS DE BOLSILLO – TABLA [F2]

Solo si el submarino está equipado con un submarino de bolsillo (clase Tipo C), se deberá realizar la tirada en esta sección. Las habilidades corresponden en realidad al comandante del submarino de bolsillo, quien viaja a bordo hasta que este submarino sea lanzado, pero se realiza su seguimiento en la **Hoja de Registro de Estado de Habilidades del Capitán y la Dotación [K1]**. Si el comandante del submarino de bolsillo resulta muerto o se pierde, se recibirá un reemplazo durante el siguiente mantenimiento y puesta a punto. Este reemplazo también asistirá primero a la escuela. Este tipo de submarino solo se transporta si la patrulla actual cuenta con un marcador de gran evento, y dicho marcador dispone de una misión de submarino de bolsillo en su reverso.

[4.8.3] ESCUELA NAVAL DE AVIACIÓN DE KASUMIGAURA – TABLA [F3]

Solo si el submarino está equipado con aviación, se debe realizar la tirada en esta sección. Las habilidades corresponden a los pilotos de la aviación, pero se realiza su seguimiento en la **Hoja de Registro de Estado de Pericias del Capitán y la Dotación [K1]**. Si dispone de varios aparatos de aviación, se realice la tirada por separado para el piloto de cada uno de ellos. Si se pierde algún piloto, los pilotos de reemplazo llegarán durante el siguiente mantenimiento y puesta a punto, pero, de igual modo, asistirán primero a la escuela.

[4.8.4] ESCUELA DE ADIESTRAMIENTO DE KAITEN – TABLA [F4]

Solo si va a realizar una misión de *Kaiten*, se debe realizar la tirada en esta sección. Además, como son misiones suicidas, se debe tirar para obtener un nuevo conjunto de posibles habilidades antes de cada patrulla con *Kaiten*, ya que los operadores de *Kaiten* anteriores habrán fallecido.

5.0 CONDICIONES DE VICTORIA

NORMA GENERAL

Una campaña completa consiste en completar numerosas patrullas hasta julio de 1945 inclusive.

El juego puede finalizar antes de tiempo si el submarino es hundido, o si el comandante fallece en acción o es capturado después de barrenar el submarino.

Aunque los resultados de cada patrulla pueden dar lugar a ascensos y a la mejora del nivel de la dotación (o, por el contrario, a una disminución de la calidad de la dotación debido a un rendimiento deficiente), el nivel de victoria general se determina al final de la partida en función del tonelaje total de buques hundidos.

[5.1] FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

[5.1.1] El juego finaliza al completarse la última patrulla hasta julio de 1945 inclusive; no se llevarán a cabo asignaciones de patrulla después de julio de 1945.

[5.1.2] Si tras calcular el período de mantenimiento y puesta a punto se determina que la siguiente patrulla comenzará después de julio de 1945, el juego finaliza.

[5.1.3] El juego finaliza inmediatamente, independientemente de la fecha, en caso de que el comandante muera en acción o sea capturado como prisionero por el enemigo.

[5.1.4] Una vez finalizado el juego, se procede a determinar el nivel de victoria.

[5.2] DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA

[5.2.1] Se consulta la Hoja de Registro de patrulla al final de la partida y se suma el tonelaje total de los buques hundidos durante el historial de servicio.

[5.2.2] En función del tonelaje total de buques de guerra y objetivos navales enemigos hundidos, se puede determinar a continuación el nivel de victoria (ajustado por las misiones especiales) y el rendimiento como comandante de submarinos.

DERROTA—0-9.999 toneladas hundidas, o si el submarino es capturado debido a un intento fallido de barrenado (hundimiento voluntario):

Nota: En el momento en que el submarino es capturado debido a un intento fallido de barrenar la nave, se declara una «Derrota» automática, independientemente del tonelaje conseguido de los buques hundidos y de las misiones especiales realizadas.

Eres una deshonra para el Emperador, tus antepasados, tu familia y para ti. Si has sobrevivido, regresarás a las ruinas bombardeadas de tu hogar para contemplar tus errores.

EMPATE—10,000-19,999 toneladas hundidas:

Has cumplido con tus obligaciones hacia la nación. Tus vecinos te observan a veces con desconfianza o sutil desaprobación social.

VICTORIA MARGINAL—20,000-49,999 toneladas hundidas:

Has alcanzado un éxito discreto en tu hoja de servicios como comandante de submarinos. Tu dotación respeta tus capacidades y habilidades.

VICTORIA CONSIDERABLE—50,000-99,999 toneladas hundidas:

Eres uno de los mejores oficiales de la élite de submarinos de la Armada Imperial Japonesa y te has ganado el respeto de tus compañeros, de tu dotación y de tus comandantes.

Con frecuencia se te menciona en los periódicos de la nación y se te ofrece el mando de un submarino de la clase *Sen-Toku* en 1945.

VICTORIA DECISIVA—100,000+ toneladas hundidas:

Eres el azote de los mares y el orgullo de toda la Armada Imperial. Tus hazañas legendarias te sitúan en la cúspide de la élite naval y se te menciona de forma destacada en los aparatos de propaganda. Tus compañeros están asombrados ante tus audaces éxitos. Tras la guerra, regresas a las ruinas bombardeadas de tu ciudad natal y te preguntas para qué sirvió todo aquello.

[5.2.3] Tu nivel de victoria se eleva un peldaño por cada 10 misiones especiales completadas con éxito.

[5.2.4] En caso de que se fallezca en combate como comandante, se determinará el nivel de victoria a título póstumo. El mismo procedimiento se aplica en caso de ser hecho prisionero de guerra.

6.0 SECUENCIA DE JUEGO

NORMA GENERAL

Sensuikan se rige por una secuencia de juego definida para llevar a cabo sucesivas patrullas. En su nivel más esquemático, la secuencia consiste en realizar patrullas seguidas de un periodo de mantenimiento y puesta a punto al final de cada patrulla. Aunque no existen «turnos de juego» numerados como en otros sistemas por turnos, la partida se divide en incrementos mensuales de tiempo, tal como se refleja en la Hoja de Registro de patrulla. El juego comienza en la fecha de disponibilidad de la clase de submarino seleccionada (primera misión asignada) y las patrullas se suceden hasta julio de 1945 (7/45). Completar cada patrulla requiere al menos un mes hasta su término, mientras que el número de meses necesarios para realizar el mantenimiento y puesta a punto puede variar según las circunstancias (clase de submarino, cantidad de daños y/o lesiones de la dotación).

El siguiente esquema de juego se aplica una vez seleccionado el submarino y tras haber colocado todos los marcadores en la Hoja de Control correspondiente (4.0, Preparación de la partida).

ESQUEMA DE JUEGO

1. DETERMINAR LA PATRULLA ASIGNADA

- Para iniciar la partida en diciembre de 1941, se ubican los marcadores de Gran Evento activos en el mapa, específicamente en Pearl Harbor, las Indias Orientales Neerlandesas, Malaya y Filipinas. Asimismo, se retiran del tablero aquellos marcadores de Gran Evento que hayan expirado.
- Se consulta la **Tabla de Asignación de Patrulla [A1]** para conocer su asignación actual.



C. Se anota la asignación de patrulla en la Hoja de Registro (en la fila correspondiente a la fecha de inicio de la patrulla) y se verifica si existe una asignación de misión especial si la patrulla se dirige a un área con un marcador de Gran Evento activo. Si el submarino es capaz de realizar ese tipo de misión especial, esa será la asignación. Si el submarino no puede realizar ninguna de las misiones especiales indicadas, simplemente se considerará que patrulla en dicha área. Las misiones especiales se enumeran en el reverso de cada marcador de Gran Evento.

D. Se coloca el marcador de submarino en el mapa en la primera Casilla de Trayecto de la patrulla asignada.

Nota del mapa: Varias áreas de patrulla en el mapa implican un tránsito mucho más largo para llegar que otras (Australia, Europa, Hawái, Costa Oeste de EE. UU., etc.). El mapa muestra Casillas de Tránsito adicionales para estas áreas. Se debe verificar si hay encuentros en estas casillas de tránsito del mapa, además de las Casillas de Tránsito en su Hoja de Control.

2. REALIZAR LA PATRULLA

A. Las patrullas consisten en recorrer un número de casillas de trayecto, con la posibilidad de realizar una misión especial, y luego regresar a la base. Las casillas de trayecto se dividen en dos tipos: «Casillas de Tránsito» (viajes a larga distancia con baja probabilidad de contacto) y casillas «En Estación». Cada patrulla comienza (y termina) con una Casilla de Tránsito, tal como se muestra en la Hoja de Control. Cualquier misión especial se llevará a cabo en la primera casilla de trayecto «En Estación».

Algunas áreas de patrulla están bastante distantes de Japón, y el viaje hasta allí implicará casillas de trayecto adicionales (mostradas en el mapa de operaciones, pero no en las Hojas de Control). Estas áreas son Pearl Harbor, la Costa Oeste de los EE.UU., Australia, el Canal de Panamá y Europa.

Nota importante: Estas casillas de trayecto adicionales en el mapa reducen el número de casillas «En Estación» para esa patrulla, y se dividen por la mitad entre el principio y el final de la patrulla (si hay 3 Casillas de Tránsito adicionales, se distribuyen como 2 al principio y 1 al final).

Ejemplo: Un submarino de la clase Tipo C comienza la guerra dirigiéndose a Pearl Harbor. La Hoja de Control del Tipo C tiene una Casilla de Tránsito, cinco casillas En Estación y una Casilla de Tránsito final. Debido a las Casillas de Tránsito adicionales hacia Pearl Harbor, esta patrulla se desarrolla en la práctica con dos Casillas de Tránsito, tres casillas En Estación (en la primera de las cuales se despliega el submarino de bolsillo) y luego dos Casillas de Tránsito finales.

Si el Tipo C hubiese sido enviado a la Costa Oeste de los EE. UU., la patrulla constaría de tres Casillas de Tránsito (1 normal + 2 adicionales), seguidas de dos casillas En estación seguidas de de las 2 Casillas de Tránsito finales (1 normal + 1 adicional). Como último ejemplo, si el Tipo C comienza la

guerra dirigiéndose a las Indias Orientales Neerlandesas, la patrulla se desarrolla exactamente como se muestra en la Hoja de Control, ya que no hay tiempo de tránsito adicional. Por lo tanto, constaría de una Casilla de Tránsito, cinco casillas En Estación y una Casilla de Tránsito final.

B. Se verifica si hay encuentros en cada Casilla de Trayecto ocupada consultando la **Tabla de Encuentros [A3]**.

Si no se produce ningún encuentro, se debe repetir este paso para la siguiente Casilla de Trayecto en la que se ingrese. Si se obtiene un encuentro en la tirada, se deben seguir los pasos indicados a continuación:

RESOLUCIÓN DEL ENCUENTRO

a. Se determina el Evento Aleatorio (si se obtiene en la tirada, **Tabla [B11]**), o se resuelve el Encuentro naval o aéreo (8.0). Enfrentarse en combate contra buques enemigos siempre es voluntario.

b. Se pueden realizar rondas de combate adicionales si es necesario contra buques sin escolta (8.2.8) o intentar el «Seguimiento» de buques escoltados o convoyes (8.4) hasta que finalice el encuentro, recargando torpedos entre rondas.

c. También pueden producirse rondas de combate adicionales si el submarino es detectado y se somete a repetidos ataques con cargas de profundidad. Este ciclo se repite automáticamente hasta que el submarino escape de la detección de las escoltas o sea hundido.

d. Se debe intentar la reparación de cualquier sistema dañado del submarino una vez que hayan concluido todas las rondas de combate (8.5).

Nota: Todavía se permite realizar el «Seguimiento» de buques dañados una vez que se haya escapado de la detección, incluso si se ha estado en muchas rondas de ataques con cargas de profundidad.

C. Se debe avanzar a la siguiente Casilla de Trayecto y repetir el proceso hasta que el submarino entre y resuelva cualquier posible encuentro en la Casilla de Trayecto final. Al finalizar, se coloca el marcador de submarino en la casilla de «En Puerto» (Mantenimiento y puesta a punto).

Nota sobre terminología: Todas las casillas del mapa son casillas de trayecto. Sin embargo, algunas casillas de trayecto se denominan casillas de «tránsito»; estas se encuentran al inicio y al final de una patrulla. Las casillas de trayecto situadas en el área de patrulla de la misión pueden denominarse «casillas de trayecto en estación». La primera casilla de trayecto que no sea de tránsito se denomina a veces «casilla de misión». Independientemente de ello, todas siguen siendo casillas de trayecto.

3. PUESTA A PUNTO DEL SUBMARINO

A. Se evalúa el daño del submarino y la duración requerida (8.5.10) para completar todas las reparaciones. Se anota la duración de la puesta a punto en la Hoja de Registro escribiendo una «R» en cada mes de mantenimiento y puesta a punto, para así determinar cuándo comenzará la siguiente patrulla. Hay que tener en cuenta que las diferentes clases de submarino disponen de distintas

duraciones en patrulla: algunas son patrullas de dos meses, otras son patrullas de tres meses. Para reflejar esto, se añade una «P» en el mes posterior al de su patrulla para los submarinos con patrullas de 2 meses, y se añade otra «P» en el mes siguiente a ese para los submarinos con patrullas de 3 meses. Esto indica que el submarino todavía se encuentra en patrulla durante esos meses. Después del último mes marcado con una «P», se coloca una «R» por cada mes de mantenimiento y puesta a punto requerido. Normalmente es un mes, pero puede prolongarse debido a los daños sufridos por el submarino.

Nota: si la fecha de inicio de la siguiente patrulla es posterior a 7/45, la partida finaliza.

- A. Se verifica la recuperación de la dotación y los posibles reemplazos (8.5.9.1).
- B. Se verifica la mejora de nivel de la dotación (8.7).
- C. Se verifica la concesión de condecoraciones y/o promociones (8.8 y 8.9).
- D. Se verifica la posible reasignación de submarino (9.0).
- E. Se reabastece y se configuran las cargas de torpedos (4.5) y se reponen los marcadores de munición (4.6) de cara a la siguiente patrulla. Todos los marcadores de daños y de heridas de la dotación deben retirarse de la Hoja de Control del submarino como preparación para la próxima patrulla.
- F. Se verifica el posible desmontaje del cañón de cubierta / aviación y la instalación de *Kaiten* (7.12).
- G. Se verifica los posibles daños por bombardeo a partir de enero de 1944 (4.7.6).

El juego se desarrolla según la secuencia anterior hasta que la partida finaliza (Ver 5.1), determinándose entonces la victoria (5.2). Estas actividades se tratan en las secciones respectivas del reglamento.

7.0 MISIONES ESPECIALES Y EVENTOS MAYORES

Hay muchas misiones especiales en el juego que reflejan los conceptos del alto mando japonés sobre el empleo de sus submarinos de largo alcance. Estas misiones se vinculan a los marcadores de Gran Evento activos en el mapa. Si se le asigna una patrulla en la que haya un Gran Evento activo en ese momento, tendrá una misión especial, que se llevará a cabo en la primera casilla de trayecto que no sea de tránsito de la patrulla. Si la patrulla es hacia un área donde no hay un Gran Evento en curso, o si este es incapaz de realizar el tipo de misión especial requerida, entonces realizará una patrulla normal. Las misiones especiales, al completarlas con éxito, cuentan como **dos patrullas exitosas** en vez de una para adquirir habilidades y para la mejora del nivel de la dotación. También se aplica a una patrulla en un área con un marcador de Gran Evento si el marcador indica «Patrulla», aunque tal patrulla no sea técnicamente una misión especial. Si el submarino puede realizar más de una misión especial de las enumeradas en el reverso de un marcador de Gran Evento, se le asignará la primera misión de la lista para la que esté capacitado, procediendo de arriba abajo en el marcador. Algunas misiones especiales (aquellas que involucran aviación, submarinos de bolsillo o *kaiten*) requieren el uso del módulo correspondiente.

[7.1] RECONOCIMIENTO

Una misión de reconocimiento requiere (únicamente) que un submarino equipado con aviación lance su aparato y lleve a cabo un reconocimiento (teórico) en el área. Por lo tanto, no todas las clases serán capaces de realizar esta misión. Se debe recurrir al Módulo de Aviación al llegar a la primera casilla de patrulla que no sea de tránsito (la «casilla de misión»). Tras resolver la misión del aparato según las reglas de dicho módulo, la misión habrá tenido éxito si uno o más de sus aparatos sobreviven (ya sean recuperados o no). Se considerará recuperado en esa misma casilla de trayecto si supera la tirada de recuperación.



[7.2] VIGILANCIA (LINEA DE DESCUBIERTA)

Esta misión requiere que el submarino forme parte de una vigilancia (*en jerga militar: «línea de descubierta»*), con el objetivo de interceptar a las fuerzas estadounidenses que se dirijan hacia un área o se retiren de ella. Esencialmente, el submarino permanece estacionario (en el mismo lugar) con la esperanza de localizar un buque de guerra como objetivo. En términos de juego, el impacto principal de encontrarse en una línea de vigilancia es que no se permite al submarino entablar combate ni realizar el seguimiento de ningún tráfico mercante que pueda encontrar. El éxito en el servicio de vigilancia requiere haber entablado combate con al menos un buque de guerra o buque capital (no es obligatorio su hundimiento).



[7.3] ATAQUE DE SUBMARINO DE BOLSILLO

Esta misión requiere que el submarino libere su submarino de bolsillo cerca de un puerto, tras lo cual este llevará a cabo un ataque contra los buques de guerra allí amarrados. Esta misión se considera un éxito si el submarino de bolsillo es liberado y ataca al menos a un buque; cualquier daño que pueda o no infligir es irrelevante para el éxito. No es necesario que sobreviva. Sin embargo, cualquier tonelaje que el submarino de bolsillo logre hundir **se añade al total** del submarino a efectos de puntos de victoria y condecoraciones. La misión también se considerará un fracaso si el submarino de bolsillo no puede ser desplegado (debido a daños en el propio ingenio o a la muerte o heridas graves de la dotación del submarino de bolsillo antes de llegar a la casilla de misión). Que el submarino de bolsillo dañe realmente o no a algún buque mercante o de guerra es, de nuevo, irrelevante a efectos de calcular el éxito de la misión. Solo importa que al menos se haya desplegado y haya entablado combate con algo. Los ataques de submarinos de bolsillo se resuelven consultando el Módulo de Submarinos de Bolsillo.



[7.4] TRANSPORTE

El cumplimiento exitoso de este tipo de misión especial requiere la entrega de suministros (a Guadalcanal o Nueva Guinea, por ejemplo). Cuando se asigna al transporte de suministros, el submarino tiene sus tubos lanzatorpedos cargados, pero no lleva recargas.



Se debe colocar el marcador de «Suministros» en la zona de recarga. Para entregar los suministros, el submarino debe realizar una tirada en la columna de **Encuentros de Misiones Especiales de la Tabla [A3]** al llegar a la primera casilla de patrulla que no sea de tránsito (proceso similar al de una misión de reconocimiento). Si no se produce ningún encuentro, los suministros son entregados y la misión es un éxito. Si se produce un encuentro, este se resuelve y, a continuación, se debe tirar de nuevo hasta que no haya ningún encuentro y la misión se haya completado.

[7.5] TRANSPORTE ESTRATÉGICO (A EUROPA)

Esta misión solo se aplica a los submarinos del Tipo A y Tipo B; con cualquier otro tipo se debe volver a tirar. Estas misiones recibieron el nombre en clave de misiones «*Yanagi*» (Sauce). Se ha seleccionado al submarino para entregar minerales estratégicos y suministros en un puerto controlado por los alemanes en Francia. Se debe poner rumbo a las Casillas de Tránsito del Océano Índico que apuntan hacia Europa y, a continuación, realizar una tirada por casilla para un encuentro en la sección de **Misiones Especiales / Ronda Adicional de Combate de la Tabla [A3]**. En este punto se habrá llegado a Europa. Se debe invertir el proceso para regresar a Japón. Esta patrulla dura 3 meses en cada dirección. La patrulla se considera un éxito si los suministros son entregados en Europa.

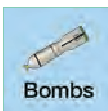
[7.6] EVACUACION

Las misiones de evacuación requieren que el submarino viaje a las islas Aleutianas y ayude a evacuar al personal japonés de las islas. Cuando se asigna a una misión de evacuación, el submarino tiene sus tubos lanzatorpedos cargados, pero no lleva recargas. El submarino debe realizar una tirada en la **sección de encuentros de Misiones Especiales de la Tabla [A3]** al llegar a las Aleutianas, ya que son más vulnerables mientras realizan la carga. Si no se produce ningún encuentro, los pasajeros son embarcados y la patrulla es un éxito, asumiendo que se regrese a la base con los pasajeros en estado ileso. Si se produce un encuentro, este se resuelve y, a continuación, se debe tirar de nuevo hasta que no haya ningún encuentro y la misión se haya completado. El pasajero cuenta como un piloto en la Tabla de Heridas de la Dotación.



[7.7] MISIÓN DE BOMBARDEO

Aunque de concepción un tanto errónea, algunos bosques de Oregón fueron bombardeados por aviación lanzada desde submarinos con la esperanza de provocar grandes incendios forestales. A finales de la guerra, también se consideró un plan para bombardear el Canal de Panamá. Para llevar a cabo cualquiera de las dos misiones, el submarino debe viajar a la Casilla de Trayecto de la Costa Oeste o de Panamá, según corresponda, para luego lanzar su aviación y realizar la pasada de bombardeo según el Módulo de Aviación. La misión es un éxito si se produce el bombardeo, incluso si no se hunde ningún buque en el resto de la patrulla e incluso si se pierde la aviación. Si no se produce el bombardeo, la misión se considera un fracaso, incluso si se hubieran hundido otros buques durante la patrulla. Solo a las clases Tipo A (modificado) y *Sen-Toku* se les asignará la misión de bombardear el Canal de Panamá.



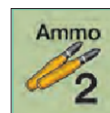
[7.8] ATAQUE KAITEN

Esta misión requiere que se liberen los *kaiten* cerca de un puerto, tras lo cual estos llevarán a cabo un ataque contra los buques de guerra allí amarrados. Esta misión se considera un éxito si los *kaiten* son liberados sin que el submarino haya sido detectado; cualquier daño que puedan o no infligir es irrelevante. La misión también se considerará un fracaso si no se puede desplegar ningún *kaiten* (debido a daños en los propios ingenios o a la muerte o heridas graves de la dotación de los *kaiten* antes de llegar a la casilla de misión). Sin embargo, cualquier tonelaje que los *kaiten* logren hundir se añade al total del submarino a efectos de puntos de victoria y condecoraciones. Los ataques de *kaiten* se resuelven utilizando la **Hoja de tablas de Kaiten**. Al ser un arma suicida, los *kaiten* y sus dotaciones se consideran perdidos independientemente de los objetivos alcanzados o fallados. Las misiones de *kaiten* se realizan consultando el Módulo de *Kaiten* una vez que el submarino llega a la ubicación del marcador de Gran Evento.



[7.9] BOMBARDEO COSTERO

El bombardeo costero requiere que el submarino emerja a distancia de tiro del cañón de cubierta frente a la costa oeste de los EE.UU. y consuma toda la munición del cañón de cubierta (esto se realiza de forma teórica retirando simplemente todos los marcadores de munición del cañón de cubierta), y se considera un éxito si el submarino regresa a la base. De nuevo, al igual que en la mayoría de las misiones especiales, se debe realizar una tirada en la **sección de Misiones Especiales de la Tabla de Encuentros [A3]** antes del intento, y se debe sobrevivir a cualquier encuentro antes de que pueda tener lugar el cañoneo. Si se produce un encuentro, este se resuelve y, a continuación, se debe tirar de nuevo hasta que no haya ningún encuentro y la misión se haya completado.



[7.10] MINADO

Esta misión requiere que las minas se transporten estibadas en los tubos lanzatorpedos. Esto reduce la carga de torpedos en una cantidad igual al número de tubos utilizados. Cuando las minas se han colocado con éxito, los tubos se pueden recargar con torpedos. Se debe tener en cuenta que la clase *Kirai-Sen* es un minador especializado y dispone de compartimentos de minas especiales, desde los cuales las minas se tienden por la parte trasera del submarino mediante un dispensador de popa. Esta clase no reduce su carga de torpedos en una patrulla de minado y, de hecho, cada patrulla con un submarino de la clase *Kirai-Sen* es automáticamente una misión de minado, aunque se indique otra cosa en la **Tabla de Asignación de Patrulla**. La clase *Kirai-Sen* **no** reciben el crédito equivalente a dos patrullas exitosas por realizar labores de minado, a diferencia de otras clases. Para llevar a cabo esta misión, el submarino viaja a la primera casilla de trayecto de su zona. Al llegar, se realiza una tirada en la **sección de Misiones Especiales de la Tabla de Encuentros [A3]**.



Si no aparece aviación, se asume que se tienden las minas. Si se produce un encuentro, este se resuelve y se vuelve a tirar hasta que la zona quede finalmente despejada y las minas puedan ser tendidas. Después de tender las minas, el resto de la patrulla se

lleva a cabo con normalidad y esta se considera un éxito, independientemente de si se logra hundir algún tonelaje o no.

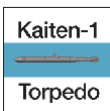
[7.11] ENTREGA DE PASAJEROS

Esta misión requiere la entrega de un pasajero V.I.P. en una ubicación determinada (ya sea Nueva Guinea o la India). Para ello, el submarino viaja a la primera casilla de trayecto asignada en su zona. Al llegar, se realiza una tirada en la sección de Misiones Especiales de la **Tabla de Encuentros [A3]**. Si no aparece aviación, se asume que se ha desembarcado con éxito al pasajero mediante un bote de goma. Si se produce un encuentro, este se resuelve y se vuelve a tirar hasta que la zona queda despejada y el pasajero pueda ser desembarcado. Tras el desembarco, el resto de la patrulla se lleva a cabo con normalidad y la misión se considera un éxito. Si el pasajero resulta muerto o gravemente herido antes de desembarcar, la misión fracasa. El pasajero cuenta como piloto en la Tabla de Heridas de la Dotación.



[7.12] DESMONTAJE DEL CAÑÓN DE CUBIERTA/ AVIACIÓN Y ACCESO A KAITEN

A medida que avanzaba la guerra, los japoneses tomaron medidas desesperadas para cambiar el rumbo de los acontecimientos. Una de estas medidas fue la instalación de torpedos tripulados suicidas «*Kaiten*» en las cubiertas de algunos submarinos para liberarlos cerca de los buques estadounidenses en puerto, a modo de «kamikaze» de torpedos tripulados. Con el fin de hacerles espacio, a ciertas clases se les retiraron los cañones de cubierta y/o la aviación. Estas clases disponen de anotaciones en sus Hojas de Control para indicar la fecha en la que esto ocurre. Una vez desmontados, los cañones de cubierta no se vuelven a instalar, incluso si las misiones posteriores no implican operaciones con *kaiten*.



[7.13] CUMPLIMIENTO DE MISIONES ESPECIALES

Una misión especial completada con éxito, cuenta como **dos patrullas exitosas** para la mejora del nivel de la dotación, se hayan hundido algún buque o no. Su fracaso niega la consideración de patrulla exitosa, incluso si se hubieran conseguido hundimientos. Este doble crédito por realizar con éxito misiones especiales no se aplica al minador de la clase *Kirai-Sen*, el cual realiza una misión de minado en cada patrulla.

[7.14] MARCADORES DE GRANDES EVENTOS

Hay 27 marcadores de Grandes Eventos para su uso durante el juego:

anverso

reverso

Al empezar cada patrulla, se colocan en el mapa los nuevos marcadores que estén activos (por fecha) y se retiran aquellos marcadores que hayan expirado. El anverso de cada Gran Evento presenta el título histórico (Pearl Harbor, Océano Índico, Midway, etc.), junto con las fechas por mes y año en que el evento está activo. El reverso de los marcadores incluye una lista de una a tres misiones especiales disponibles para ese Gran Evento.



Los submarinos asignados a patrullar un área con un marcador de Gran Evento activo, en lugar de realizar una patrulla normal, llevarán a cabo una de las misiones especiales mencionadas anteriormente que figuran en el reverso del marcador de evento. Se deben comprobar las misiones especiales en orden en el marcador de Gran Evento y realizar la primera de la lista, de arriba a abajo, que se sea capaz de efectuar. Es posible que un submarino no pueda llevar a cabo dicha misión especial. Por ejemplo, una misión de «Ataque de submarinos de bolsillo» en la lista no puede ser realizada por una clase de submarino que no transporte un submarino de bolsillo. Una misión especial de «Bombardeo» no puede ser realizada por un submarino que no disponga de aviación, etc. Si ninguna de las misiones especiales enumeradas en el reverso del marcador de Gran Evento puede ser llevada a cabo por el submarino actual, el marcador de evento se ignora y el submarino realiza una patrulla normal. Sin embargo, algunos marcadores de Gran Evento tienen una misión de patrulla en el reverso. A pesar de que cualquier submarino puede realizarlas, estas siguen contando como una misión especial a efectos de ganar dos patrullas exitosas.

[7.15] LANZAMIENTO Y RECUPERACIÓN DE AVIONES

Los aviones pueden ser lanzados en el juego desde submarinos equipados con hangar (Tipos A, A (Modificado), B, B. 3, *Junsen J. 2*, *Junsen J. 3* y *Sen-Toku*). Estos se guardaban desmontados en hangares estancos sobre la cubierta, para luego ser ensamblados y lanzados. Normalmente, los aviones se lanzan y recuperan en la misma Casilla de Trayecto. Sin embargo, pueden surgir varios contratiempos que lo impidan. El avión no se puede lanzar si su piloto resulta gravemente herido (SW) o muerto en combate (KIA). El avión tampoco se puede lanzar si el hangar está dañado o inoperativo. Cada vez que un hangar sufre daños, se asume la destrucción de uno de los aviones del submarino (algunos submarinos japoneses transportaban hasta 3 aviones). Si el hangar es reparado, cualquier avión superviviente podrá ser lanzado a continuación. Una grúa dañada o inoperativa no impide el lanzamiento del avión; simplemente significa que este no se podrá recuperar. El lanzamiento del avión requiere una tirada de dado según el Módulo de Aviación, incluso si no se está en una misión especial y solo se utiliza el avión para tareas de reconocimiento.



El avión puede ser lanzado incluso si no se está en una misión especial, con el propósito de realizar reconocimientos. Si se hace esto, se obtiene una tirada de encuentro «adicional» para esa Casilla de Trayecto. Si, por el contrario, la tirada de encuentro resulta ser un encuentro de aviación y el aparato propio se encuentra en el aire, este se considerará automáticamente perdido. El lanzamiento y la recuperación no son automáticos, y se realizan tiradas con las **Tablas [P1] y [P2]** respectivamente, pertenecientes al Módulo de Aviación.

[7.16] MÓDULO DE SUBMARINOS DE BOLSILLO

Solo se aplica el módulo si el submarino está equipado para transportar un submarino de bolsillo y se le asigna un ataque de submarinos de bolsillo según lo indicado en una ficha de Gran Evento.



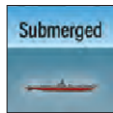
Si se transporta un submarino de bolsillo, se debe realizar la **Escuela de Entrenamiento de Submarinos de Bolsillo, Tabla [F2]**, para el comandante del submarino de bolsillo antes de zarpar en patrulla. Esto se realiza en cada patrulla que se disponga de un nuevo comandante, en caso de que el anterior haya resultado muerto en combate.

Hay 4 ataques de submarinos de bolsillo en el juego: Pearl Harbor (M1), el puerto de Sídney (M2), Diego Suárez (M3, en Madagascar) y Guadalcanal (M4). Cuando se asigna esta misión, el submarino se dirige a la ubicación del marcador de Gran Evento de forma normal, realizando tiradas para encuentros a lo largo del trayecto.

En la ubicación del Gran Evento, la partida pasa a uno de los cuatro mapas de puerto (**Tablas [M1 a M4]**) y el juego continúa con la Hoja de Control de Submarinos de Bolsillo. Se debe tener en cuenta que los mapas de puerto tienen círculos de trayecto (en contraposición a las casillas de trayecto), los cuales sirven meramente como recordatorio de que ahora se está operando a una escala menor.

Una vez se alcance la casilla del Marcador de Gran Evento, el juego continúa según la siguiente secuencia:

1. Se colocan en la Hoja de Control del Submarino de bolsillo dos torpedos Tipo 97 y cualquier otro marcador aplicable en la hoja que se haya obtenido en la escuela de adiestramiento. También se debe colocar la ficha del submarino de bolsillo en la Casilla de Tránsito 1, en las **Tablas [M1 a M4]**, según corresponda para la misión actual.
- 
2. Se avanza de casilla en casilla, realizando una tirada en la **Tabla de Encuentros de Submarinos de bolsillo** una vez por cada Casilla de Tránsito (incluida la primera) y una vez en la Casilla de Objetivo. Se deben resolver los encuentros en cada casilla antes de avanzar a la siguiente. En algunos puertos existen bucles de detección¹ que pueden generar un ataque de las escoltas tras superarlos y/o redes antiminas (que también pueden generar un ataque de las escoltas, o posiblemente atrapar al submarino de bolsillo).
 3. Los submarinos de bolsillo disponen de sus propias tablas de encuentros para su uso en las Casillas de Tránsito y en las Casillas de Objetivo. Los encuentros en las Casillas de Tránsito requerirán en ocasiones consultar la **Tabla de Eventos de Submarinos de Bolsillo [M6]**.
 4. Todos los ataques de los submarinos de bolsillo se realizan en inmersión, independientemente de si es de día o de noche. Adicionalmente, los submarinos de bolsillo no pueden utilizar la mecánica de juego de superar la profundidad de prueba. Por lo demás, todas las tiradas de ataque y detección se realizan usando las reglas estándar del juego, con la excepción de que los ataques contra objetivos navales estáticos (en la Casilla de Objetivo) se efectúan con un **MTD de -1** para impactar en la **Tabla [B1]**, y un **MTD de -1** al daño en la **Tabla [B3]**.



¹ Bucle de detección: *Detector loops*, eran cables eléctricos submarinos que se tendían en el fondo del mar, en la entrada de los puertos. Cuando un submarino metálico pasaba por encima, alteraba el campo magnético y daba una señal de alarma en la base en tierra, alertando a las patrullas para que lo atacaran,

5. Una vez que se hayan comprobado los encuentros en la Casilla de Tránsito final, se debe **lanzar 1d6** para recuperar el submarino de bolsillo. Con un resultado de **1-3** se considera perdido; con un resultado de **4-6** se considera recuperado (consultar la **Tabla [M7]**).
6. Tras el intento de recuperación, el jugador debe regresar a su Hoja de Control estándar y al Mapa de Patrulla, para continuar con su patrulla.

Nota: El término «escoltas» utilizado anteriormente en el Módulo de Submarinos de bolsillo se refiere técnicamente a una variedad de buques pequeños de lucha antisubmarina (ASW, por sus siglas en inglés), pero se utiliza el término «escoltas» para coincidir con la terminología de las reglas de combate del juego principal y reducir la confusión.

[7.17] MÓDULO DE AVIACIÓN

Este módulo solo se aplica si la clase de submarino asignada está equipada con una o más aviones en cubierta, desmontados en hangares estancos. En caso afirmativo, el primer paso, es efectuar una tirada para que el piloto o pilotos asistan a la Escuela de Vuelo (**Tabla [F3]**). Esto puede otorgarles pericias o habilidades especiales para su uso durante las misiones. Una misión de aviación puede tener lugar si se asigna al submarino a una zona con un Marcador de Gran Evento y esta tiene asignada una Misión Especial catalogada como Reconocimiento o Bombardeo. Una vez dentro de la casilla de Gran Evento, el juego continúa según la siguiente secuencia:



1. Se debe colocar la Hoja de Control de la Aviación frente al jugador, con cualquier otro marcador aplicable que se haya obtenido en la escuela de adiestramiento. También se debe colocar la ficha de aviación correspondiente en la Casilla de Tránsito 1, en los **Mapas [P7] a [P12]**, según corresponda para la misión actual (los números situados en el reverso de los marcadores de Gran Evento para misiones de Bombardeo y Reconocimiento están vinculados a estos mapas).
2. El despegue se efectúa lanzando **2d6**. Con un resultado de un **2** o un **12**, se debe realizar una tirada en la **Tabla de Percances y Fallos de Funcionamiento [P1]**.
3. Se avanza de casilla en casilla, realizando una tirada para encuentros en cada una de ellas (comenzando por la Casilla de Tránsito 1). Se deben utilizar los resultados de encuentros listados en las columnas de **Tránsito, Reconocimiento o de Objetivo de la Tabla [P3]**, según corresponda. Un avión dañado por otro avión o por el fuego antiaéreo debe abortar la misión. El bombardeo se ejecuta en la Casilla de Objetivo en las misiones de bombardeo utilizando la **Tabla [P6]**.
4. Tras realizar la tirada de encuentro en la Casilla de Tránsito final (y resolverlo, si fuera necesario), se debe proceder a la tirada para la recuperación por parte del submarino en la **Tabla [P2]**. Si la recuperación falla, la dotación y el avión se consideran perdidos. Si la grúa del submarino se encuentra inoperativa, el avión no se podrá recuperar; no obstante, si la tirada de recuperación tiene éxito en este caso, la dotación será rescatada (se les saca del agua y el avión se deja atrás).

5. Si el piloto resulta muerto (o desaparecido en combate), se debe generar un nuevo piloto a través de la Escuela de Vuelo la próxima vez que se esté en la base, y recibir un nuevo avión. Los artilleros traseros que resulten muertos en combate o gravemente heridos se reemplazan directamente en la base.
6. La clase de submarino Tipo A (Mod) dispone de dos aviones. Para las operaciones aéreas con dicha clase, se debe realizar el proceso de la Escuela de Vuelo dos veces, y a cada piloto se le otorgarán habilidades independientes en función de las elecciones realizadas. El mismo procedimiento se aplica a la Clase *Sen-Toku* con sus tres aviones.

Nota sobre terminología: Las siglas «A/C» corresponden a «aviación» (Aircraft) cuando se encuentren en las reglas o en las tablas. « »

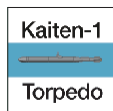
[7.18] MÓDULO KAITEN

De difícil traducción, «*kaiten*» significa «girar el cielo», pero aquí se traduce como «el giro de la voluntad del Cielo o el Agitador del Cielo». Los *kaiten* eran torpedos suicidas tripulados. Igual que la aviación «Kamikaze», los *kaiten* eran torpedos modificados, con cabezas explosivas de gran tamaño, guiados hacia el objetivo por un operador suicida. Varias clases de submarinos fueron modificadas para transportar habitualmente seis unidades en cubierta, aunque algunos transportaban menos. Aunque sobre el papel prometían buenos resultados, los *kaiten* no tuvieron mucho éxito en la práctica. Al ser difíciles de gobernar y operar, muchos sufrieron fallos y problemas mecánicos, lo que en ocasiones provocaba fallos en el lanzamiento y, de forma más desagradable, detonaciones prematuras. Unas pocas penetraciones en puertos se saldaron con éxito pero, en general, se trató de un programa ineficiente. Solo se confirmó el hundimiento o daño de 3 buques estadounidenses por acción de los *kaiten*, a costa de la pérdida de más de 100 pilotos de *kaiten*.

Este módulo solo se aplica si el submarino está equipado (o puede equiparse) para transportar *kaiten*, y se le asigna la ejecución de un ataque *kaiten* según lo indicado en un marcador de Gran Evento. Existen cinco eventos de *kaiten* en el juego: tres contra el puerto de Ulithi (K2) y dos que se consideran en mar abierto (K3) cerca de Iwo Jima y Okinawa. Cuando se asigna esta misión, el submarino se dirige hacia la ubicación del marcador de Gran Evento de forma normal, realizando las tiradas de encuentros a lo largo de las casillas de la patrulla. Para cada uno de los *kaiten*, se debe recurrir a la **Escuela de adiestramiento de *Kaiten* de Otsujima, Tabla [F4]**, eligiendo una ventaja para cada piloto. Las ventajas elegidas se aplican solo a ese piloto; no es necesario que todos reciban la misma ventaja.

En la ubicación del Gran Evento, el juego pasa a uno de los dos mapas de *kaiten* (**Tablas K2 y K3**) y el desarrollo de la partida continúa con la Hoja de Control de *Kaiten*. Se debe tener en cuenta que los mapas de *kaiten* tienen Casillas de Trayecto circulares (en contraste con las Casillas de Trayecto cuadradas), lo cual sirve meramente como recordatorio para el jugador de que ahora está operando a una escala menor.

Una vez dentro de la casilla de Gran Evento, el juego continúa según la siguiente secuencia:



1. Se debe tener a mano la Hoja de Control de *Kaiten* y uno de los dos **mapas de *kaiten* [K2] o [K3]**. Se intenta lanzar los *kaiten* uno por uno, realizando una **tirada de 1d6 (1-3 éxito, 4-6 fallo mecánico)**. A continuación, se debe comprobar si se produce una detonación prematura. Con un resultado de **6** en una **tirada de 1d6**, el *kaiten* explota antes de tiempo y se retira. Se debe colocar cada *kaiten* que se lance con éxito y sobreviva a la tirada de detonación prematura en la Casilla de Tránsito 1.
2. Se avanza de casilla en casilla, realizando una tirada en la **Tabla de Encuentros de *Kaiten*** una vez por cada Casilla de Tránsito (incluida la primera) y una vez en la Casilla de Objetivo. Se resuelven los encuentros en cada casilla antes de avanzar a la siguiente. Si se está atacando el puerto de Ulithi, cada *kaiten* debe realizar una tirada para cruzar el arrecife del atolón, teniendo éxito con un resultado de **9+** en una **tirada de 2d6**. El fallo da como resultado la pérdida del *kaiten*. Se debe realizar esta comprobación al llegar a la Casilla de Objetivo, antes de la tirada de encuentro.
3. Se debe realizar una tirada de detección por parte de las escoltas al alcanzar la Casilla de Objetivo. Si el *kaiten* no es detectado o sobrevive a cualquier detección, se determina el objetivo naval y se elige el blanco. Cualquier *kaiten* superviviente realiza una tirada para impactar. Si impacta, se debe efectuar una verificación de torpedo defectuoso según la **Tabla [B2]**. Los *kaiten* que explotan infligen **+2 puntos de daño adicionales** (entre 3 y 6 puntos).

Nota: Las cabezas explosivas de los kaiten eran significativamente mayores que las de los torpedos Tipo 93 Long Lance en los que se basaban.

4. Una vez que todos los *kaiten* hayan explotado o fallado en su lanzamiento, la misión se considera completada y el juego regresa a los mapas y tablas del juego principal. El jugador debe realizar entonces una tirada en la sección de **Ronda de Combate Adicional de la Tabla de Encuentros** del juego principal. Tras resolver cualquier encuentro, se continúa con su ruta de patrulla.

8.0 COMBATE

[8.1] PROCEDIMIENTOS GENERALES

[8.1.1] Rondas de combate. El combate se resuelve en cada casilla de ruta de patrulla en rondas, estando cada ronda compuesta por varios turnos. Puede haber rondas de combate adicionales si el encuentro no se completa en la primera ronda. Esto queda a discreción del comandante; no está obligado a mantener el seguimiento de un buque dañado, por ejemplo.

[8.1.2] Sin encuentro. Si no se produce un encuentro en una casilla de trayecto de patrulla tras consultar la **Tabla [A3]**, no sucede nada. El submarino avanza una casilla de trayecto en la ruta y realiza una nueva tirada. Los submarinos equipados con radar disponen de una segunda oportunidad de obtener un encuentro si la primera tirada fue un «5», siempre que el radar se encuentre operativo.

[8.1.3] Encuentros con buques. Si se obtiene un buque en la tirada de encuentro, se debe lanzar **1d6** para determinar su tamaño. Este es el encuentro más sencillo de resolver para el submarino, al tratarse de un buque que navega en solitario.



Una tirada de **1-4** indica un **buque pequeño**.

Una tirada de **5-6** indica un **buque grande**.

También es posible obtener el resultado «BUQUE(S) + ESCOLTA», en cuyo caso se tratará de uno o dos buques en solitario que cuentan con protección de escoltas. Una vez determinado el tamaño, se debe tirar en la **tabla de objetivos** correspondiente **[T1]** o **[T2]** para identificar el buque o buques exactos interceptados.

[8.1.4] Encuentros con buques capitales. Si se obtiene un buque capital en la tirada de encuentro, hay que tirar en la **Tabla [T4]** para determinar que buque es. Los interceptados en las Indias Orientales Neerlandesas, Malaya, Indochina o el océano Índico se determinarán en la sublista británica. Estos encuentros siempre cuentan con escoltas. A diferencia de *The Hunters*, el hundimiento de cualquiera de ellos otorga automáticamente la Orden del Milán de Oro (de 4.ª o 5.ª clase, según el rango del comandante). Sus escoltas eran normalmente muy numerosas y, en consecuencia, reciben un **MTD de +1** en la tabla de detección contra el submarino.



Asimismo, no todos requieren 5 puntos de daño; los acorazados más grandes necesitan 6 o 7 para ser hundidos. Adicionalmente, al igual que los buques de guerra, algunos son «Objetivos Rápidos» por su alta velocidad, aplicando un **MTD de +1** al lanzarles torpedos. Estos disponen de un indicador en su ficha.

[8.1.5] Encuentros con buques de guerra. Si se obtiene un buque de guerra en la tirada de encuentro, se debe tirar en la **Tabla [T3]** (o en la **[T5]** si se encuentra en el océano Índico, Malaya, Indochina o las Indias Orientales Neerlandesas) para determinar de qué buque de guerra se trata. Los buques de guerra siempre se consideran escoltados. Todos los buques de guerra se consideran «Objetivos Rápidos», lo que significa que son más difíciles de impactar debido a su alta velocidad, por lo que se aplica un **MTD de +1** a la tirada de impacto al lanzar torpedos contra ellos. Adicionalmente, los destructores de escolta (DE), destructores (DD) y los objetivos de escolta genéricos reciben un **MTD adicional de +1** a la tirada de impacto al lanzar torpedos contra ellos debido a su pequeño tamaño. Este modificador se aplica de forma acumulativa al MTD de +1 por ser objetivos rápidos.



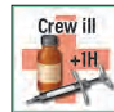
[8.1.6] Encuentros con convoyes. Si se obtiene un convoy en la tirada de encuentro, se lanzan tres dados para determinar el tamaño de los objetivos más próximos a la posición de ataque. Seguidamente, se tira por cada buque de forma individual en la tabla correspondiente para identificar el navío exacto interceptado. Los convoyes siempre se consideran escoltados por escoltas activas.

Nota: Los convoyes contaban con muchos más buques de los que un único submarino podía atacar. Por lo tanto, solo tres de ellos se representan en la «ventana de oportunidad» del submarino para ese encuentro.

[8.1.7] Encuentros con aviación. Si se obtiene aviación en la tirada de encuentro, se debe lanzar el dado en la **Tabla [A4]** aplicando los modificadores correspondientes. Estos encuentros se resolverán según lo descrito en la sección (8.3).



[8.1.8] Eventos aleatorios. La primera tirada de un «12» natural en una casilla de trayecto en patrulla no genera el encuentro listado, sino un evento aleatorio. Se debe consultar la tabla de eventos aleatorios, lanzar el dado de nuevo y resolverlo. Solo se permite un evento aleatorio por patrulla; cualquier tirada posterior de «12» en una casilla de trayecto se resolverá como el encuentro normal indicado en la tabla de patrulla.

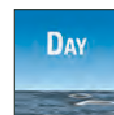


Nota: Al principio de la guerra, las casillas de tránsito no generarán encuentros. Sin embargo, se debe lanzar el dado igualmente para comprobar si se obtiene un «12», lo que activaría un evento aleatorio para esa patrulla.

[8.1.9] Momento del día. Se debe lanzar un dado **1d6** para determinar el momento del día:

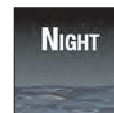
Un resultado de **1-3** indica que es de **día**.

Un resultado de **4-6** indica que es de **noche**.



Los ataques nocturnos en superficie solo se pueden realizar de noche. Durante el día, resulta más sencillo avistar las estelas de los torpedos de vapor; por lo tanto, se aplica un **MTD de +1** a la detección en dichos ataques.

[8.1.10] Cambio entre el día y la noche. Si se desea entablar combate con un contacto diurno habiendo obtenido un resultado de «noche» (o viceversa), se puede realizar el cambio asumiendo un pequeño riesgo de perder el contacto. Se debe lanzar **1d6**: Con un resultado de **1-4** se ha tenido **éxito**.



Con un resultado de **5-6** el contacto con el **objetivo se pierde** (dando por finalizado el encuentro en esa casilla de trayecto).

[8.2] ENCUNTROS CON BUQUES: ATAQUES CONTRA OBJETIVOS NAVALES

Una vez determinados el momento del día y los objetivos, el comandante del submarino debe decidir cómo proceder con el ataque:

[8.2.1] Elección del alcance.

Se elige el alcance del ataque. Cada distancia tiene ventajas y desventajas. A alcance medio o largo se abre fuego primero, pero con menor probabilidad de impacto.



A corta distancia, se debe realizar antes una tirada de detección en la **Tabla [B4]**, para no ser detectado hay que sacar «9» o menos con **2d6**; si el comandante posee la Orden del Milán Dorado, se aplica un **MTD de -1**. Sin detección previa, se mantiene la prioridad de fuego. En caso de ser detectado, no puede atacar y sufre un contraataque en la **Tabla [B5]**. Los buques sin escolta no tienen detección, por lo que no existe penalización a corta distancia en esa situación.

[8.2.2] Ataques nocturnos

Si el encuentro ocurre de noche, se debe decidir también si se efectúa un ataque nocturno en superficie. Aunque esto permite cálculos de torpedos ligeramente mejores debido al uso de la

óptica en la vela, se sufrirá un **MTD de +1** en la tirada de detección. Esto representa la creciente disponibilidad de radar de superficie aliado. Un ataque nocturno en superficie también sufre un **MTD de +1** en la **Tabla [B5]** durante la primera ronda, y el submarino no puede ejecutar la regla de exceder la profundidad de prueba en dicha ronda, ya que, en esencia, se encuentra todavía demasiado cerca de la superficie en ese momento.

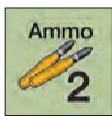
Un submarino puede lanzar una «segunda salva» desde el otro extremo de su casco si se está efectuando un ataque nocturno en superficie. Sin embargo, estos torpedos se lanzan con un **MTD de +1** para impactar. Por ejemplo, se pueden lanzar todos los tubos lanzatorpedos contra un convoy, disparando la primera salva de forma normal (habitualmente los tubos de proa) y los tubos de popa con un MTD de +1 para impactar (adicional a cualquier otro MTD para impactar).

***Nota histórica:** Las segundas salvas no eran viables mientras se navegaba en inmersión, ya que el submarino tardaría demasiado tiempo en girar 180 grados bajo el agua. Por este motivo, solo se permiten cuando se efectúa un ataque en superficie.*

[8.2.3] Procedimiento de ataque. Se puede lanzar uno o todos los torpedos de proa o popa contra cualquier objetivo, pero todos deben proceder del mismo extremo del submarino (a menos que se efectúe una «segunda salva» (8.2.2)). Todos los disparos se declaran antes de realizar las tiradas; a continuación, se tira para comprobar si los torpedos impactan. Tras impactar, se tira para determinar qué torpedos son defectuosos en la **Tabla [B2]**. (Se utiliza el término «defectuoso» para representar cualquier que haga que el torpedo no explote o detone antes de tiempo. Aunque eran bastante fiables, los torpedos seguían siendo un arma imperfecta en ocasiones). Para cualquier torpedo que impacte y no resulte defectuoso, se tira posteriormente para determinar el daño infligido en la **Tabla [B6]**. Se requieren una cantidad de daño variable según el tamaño del barco para lograr el hundimiento.

***NOTA:** Todos los buques capitales (independientemente de su tonelaje real) requieren de 5 a 7 puntos de daño para ser hundidos, tal como se indica para cada buque.*

[8.2.4] Disparo del cañón de cubierta. Además del lanzamiento de torpedos en el primer turno de combate, el submarino puede realizar dos disparos de cañón de cubierta por cada cañón de cubierta disponible contra buques sin escoltas (cada «disparo» de cañón de cubierta representa en realidad unos 25 proyectiles en la vida real). Se debe tener en cuenta que la munición del cañón de cubierta es limitada por patrulla. Los resultados del disparo del cañón de cubierta se pueden evaluar antes de realizar el siguiente disparo (se dispara un tiro a la vez según sea necesario o se desee).



[8.2.5] Detección de las escoltas. Tras la primera salva de torpedos contra buques escoltados, se debe realizar una tirada para las escoltas en la **Tabla [B4]** para intentar localizar al submarino y atacarlo. Si se permanece sin detectar, el turno de combate finaliza.



Si es detectado, el submarino sufre inmediatamente un ataque en la **Tabla [B5]**. Por cada «impacto» obtenido en la **Tabla [B5]**, se realiza una tirada en ella para determinar el daño por cargas de profundidad. Una vez aplicado el daño al submarino, y tras comprobar si se produce inundación adicional en la **Tabla [B6]**, el ciclo continúa. Se debe tirar de nuevo para la detección, aplicando el **MTD de «+1»** por detección previa y cualquier nuevo MTD como daños en los timones de profundidad o en los tanques de combustible. Si se resulta detectado de nuevo, se tira otra vez en la **Tabla [B5]**. Las rondas siguen con el proceso de detección y ataque hasta que el submarino escape en la **Tabla [B4]** o sea hundido. Evadir la detección es más difícil en las rondas posteriores, si se sufre gran cantidad de daños.

En *Sensuikan*, cada ciclo de ataque puede implicar un «ataque especial» en lugar de uno normal. A partir de **mayo de 1944**, antes del ataque de las escoltas, se **lanza 1d6**. Con un resultado de «1-5», se efectúa el ataque normal. Con un resultado de «6», se produce un «ataque especial» en su lugar, el cual se resuelve en la sección «*Hedgehog*» (Erizo) de la **Tabla [B5]**. No se produce más de una vez por encuentro.

Aunque el submarino «se infiltre» a corta distancia al obtener un «9» o menos en la detección, todas las tiradas tras el inicio del combate se realizan con un **MTD de +1** si se está a corta distancia. Esta aproximación contra escoltas es extremadamente peligrosa en las etapas finales de la guerra. Se debe proceder con precaución.

[8.2.6] Exceder la profundidad de prueba. Los submarinos pueden intentar evadirse de las escoltas excediendo la profundidad de prueba... pero esto se considera un procedimiento arriesgado. Antes de realizar la tirada de detección de las escoltas en la **Tabla [B4]**, se debe decidir si se va a intentar aumentar las probabilidades de zafarse excediendo la profundidad de prueba y sumergiéndose a mayor profundidad de lo seguro. El submarino sufre automáticamente un punto de daño en el casco y se **lanzan 2d6**. Si el resultado de la tirada es menor que el número actual de casillas de daño en el casco, el submarino implosiona y se hunde. Si el resultado es igual al número de casillas de daño, se sufre un daño adicional en el casco y se vuelve a tirar de inmediato. (Si solo se tiene una única casilla de daño en el casco, aun así se debe tirar, a pesar de que es imposible en ese momento que el submarino implosiona. En ese caso, si se obtiene un «2», se sufre otra casilla de daño en el casco y se vuelve a tirar de inmediato). Si el resultado es mayor que el número actual de casillas de daño, no se produce ningún efecto y la tirada de detección de las escoltas recibe un **MTD de -1**. El submarino debe sufrir un daño adicional en el casco y tirar por cada ronda de combate en la que quiera un **MTD de -1**. No se puede exceder la profundidad de prueba en el primer turno siguiente a un ataque nocturno en superficie.

***Nota del diseñador:** Llevar el submarino a una profundidad mayor para la que fue diseñado es obviamente peligroso si ya se ha sufrido un daño significativo en el casco. Sin embargo, puede haber situaciones en las que todavía se tenga poco o ningún daño en el casco, pero se hayan sufrido fugas en los tanques de combustible, daños en las baterías, etc. En ese caso, se podría considerar el uso de esta opción aunque algunos jugadores puedan pensar que pueden abusar de esta regla, usándola con frecuencia, el daño obli-*

gatorio en el casco implica que siempre se estará en mantenimiento y puesta a punto de al menos un mes adicional por patrulla, lo que reducirá el tiempo en el mar a largo plazo.

[8.2.7] Evasión automática. Independientemente de lo desfavorables que resulten los MTD para el ciclo de detección, una **tirada natural de «2»** (*ojos de serpiente*) resulta automáticamente en «no detectado» y el submarino se evade.

[8.2.8] Rondas de combate adicionales. Si por cualquier motivo un objetivo sin escolta no se ha hundido (o fallaron los torpedos), se puede optar por iniciar una ronda de combate adicional, recargando los tubos de torpedos si se desea, y tirando en la **Tabla [A3]** bajo la sección «Ronda de combate adicional».

- Si no llegan escoltas ni aviación, se puede volver a disparar torpedos de nuevo o realizar hasta 2 disparos de cañón de cubierta desde corta distancia según el procedimiento de combate normal.
- Si llega una escolta, se debe realizar inmediatamente una tirada de detección en la **Tabla [B4]**.
- Si no es detectado, se puede atacar según las reglas normales y realizar una nueva tirada de detección tras el ataque; básicamente, está comenzando el proceso desde cero contra el objetivo ahora escoltado.
- Si se detecta, no se puede atacar y se somete al procedimiento normal de ataque de las escoltas.
- Si el resultado indica la llegada de aviación, se debe abortar el ataque, realizar una inmersión de inmediato y hacer una tirada según las reglas de encuentro con aviación.

Se pueden realizar hasta dos rondas de combate adicionales en la misma casilla de trayecto. Si se requiere (o se desea) una tercera ronda adicional, primero debe avanzar a la siguiente casilla de trayecto y luego continuar. Lo mismo se aplica para cada casilla posterior (solo 3 rondas de combate en total por casilla), aunque tal situación sería extremadamente rara. No se puede realizar esta acción si se está en la última casilla de trayecto que no sea de tránsito, ya que se debe poner rumbo a puerto en ese momento debido a los límites de combustible. No se permiten rondas de combate adicionales contra buques escoltados, una vez completada una ronda de combate. En su lugar, se puede optar por intentar hundir cualquier buque usando la mecánica de «seguimiento». (En resumen: se emplea una ronda adicional de combate contra objetivos no escoltados, mientras que el «seguimiento» se usa contra objetivos escoltados)

[8.2.9] Procedimiento especial para encuentros con submarinos enemigos.

[8.2.9.1] Tirada de iniciativa. El submarino enemigo tiene una alta probabilidad de atacar primero. Se **lanza 1d10**. Con un resultado de **1-3**, el submarino del jugador obtiene la iniciativa y puede atacar o evitar el contacto. Con un resultado de **4-10**, el submarino enemigo ha detectado la posición y ataca primero, lanzando cuatro torpedos contra el submarino propio. Este ataque se efectúa desde distancia media.



A continuación, se tira para una ronda de combate adicional o se rompe el contacto según el apartado (8.2.9.4). Tras este «ataque sorpresa» del submarino enemigo, el submarino del jugador, si ha sobrevivido, puede devolver el fuego en cualquier ronda de combate posterior. Se debe tener en cuenta que el alcance será medio en este caso. También puede retirarse y el encuentro termina.

[8.2.9.2] El jugador ataca primero. Si el submarino del jugador ataca primero, se sigue el procedimiento habitual: se debe decidir si atacar desde distancia media o larga, o si se arriesga una tirada de detección para aproximarse a corta distancia. No se permite atacar a submarinos enemigos con el cañón de cubierta.

Se debe tener en cuenta que un submarino enemigo es más difícil de impactar, ya que recibe el **MTD de «+1»** por buque de guerra al intentar alcanzarlo con torpedos. Si se resulta detectado al intentar aproximarse a corta distancia, el ataque se abortará y el submarino enemigo atacará primero desde corta distancia. Si el submarino del jugador posee la iniciativa (tirada de **1-3** en **1d10**), también se puede simplemente rechazar el combate y el encuentro termina.

[8.2.9.3] El jugador hunde el submarino enemigo. Si se hunde el submarino enemigo en la primera ronda de combate, el encuentro finaliza sin requerir ninguna otra acción. Solo se requiere 1 punto de daño, por lo que cualquier impacto que no resulte defectuoso hunde al submarino.

[8.2.9.4] El jugador falla el ataque contra el submarino enemigo. Si se falla contra el submarino enemigo, este realiza una tirada de detección aplicando los MTD correspondientes. Si se resulta detectado, el submarino enemigo lanza cuatro torpedos contra el submarino propio, impactando con un resultado de **2-4** a corta distancia, **2-3** a distancia media o **2** a larga distancia (**2d6**). Los torpedos de los submarinos enemigos resultan defectuosos con una tirada de «1». Cualquier impacto de torpedo no defectuoso de un submarino enemigo hundirá al submarino del jugador.

En este punto, asumiendo que el submarino enemigo no haya hundido al propio, se tiene la opción de tirar para una ronda de combate adicional o de romper el contacto. Si se rompe el contacto, el turno finaliza y se avanza a la siguiente casilla de trayecto. Si se opta por una ronda de combate adicional, se recargan los tubos y se realiza una tirada de encuentros; un resultado de aviación o escolta significará que el submarino enemigo escapa (y se deberá lidiar con la nueva amenaza). Si no llega aviación ni escolta, se inicia entonces una nueva ronda de combate desde cero contra el submarino enemigo.

[8.2.10] La hoja de combate. Se proporciona la **hoja de combate (Tabla [H1])** para ayudar durante el combate contra buques y convoyes, si se desea. Su uso no es obligatorio, pero puede resultar útil para realizar el seguimiento de qué torpedos se dirigen hacia cada objetivo, etc.

[8.2.11] Combate contra escoltas. A diferencia de la guerra en el Atlántico, el combate contra las escoltas (o buques de guerra en general) ocurría con mayor regularidad en el Pacífico por diversos motivos. Para representar esto, se permite (pero no se obliga) atacar a una escolta que acompañe al buque o buques objetivo.

Para atacar a una escolta, se añade un objetivo genérico de escolta (2000 toneladas). Este buque se suma ahora a los demás buques objetivo disponibles y se le ataca de forma normal según las reglas de ataque. (Aunque haya más de una escolta, igual que hay más de 4 buques de carga en un convoy, se asume que solo habrá una dentro de la «ventana de oportunidad» para atacar al comenzar). Las escoltas son significativamente más rápidas y pequeñas que los buques de carga, por lo que reciben un **MTD de +2** en las tiradas para impactar con torpedos (+1 por ser rápidas y +1 por ser pequeñas, para un total de +2. Este es el mismo MTD que se otorga a los objetivos de buques de guerra DD y DE).

[8.2.12] Hundimiento de una escolta. Si la escolta resulta hundida, las tiradas de detección para el resto del combate se realizan con un **MTD de -1** (y, por supuesto, se recibe el crédito por el tonelaje de dicha escolta). Si la escolta sobrevive a la salva, incluso si está dañada, las tiradas de detección se realizan con un **MTD de +1** para el resto del combate.

Si se utilizan las reglas opcionales de calidad de las escoltas, no se vuelve a tirar por su calidad. Si solo resultó dañada, la escolta aún se puede atacar en un momento posterior.

Nota del diseñador: Aunque esto parezca una opción muy ventajosa, se debe tener en cuenta que se gastarán (probablemente) varios torpedos en un buque con un tonelaje extremadamente reducido, y que es posible que ni siquiera impacten debido al MTD integrado de +2 para impactar al tratarse de un buque de guerra pequeño y rápido. Hay que pensar dos veces antes de atacar a las escoltas por iniciativa propia. Puede que sea mejor lidiar con el ataque de cargas de profundidad, porque si no se logra hundir o dañar a la escolta, esta contraatacará con un MTD adicional de +1 en la tirada de detección.

[8.3] ENCUENTROS CON AVIACIÓN

[8.3.1] Tirada de inmersión rápida. Una vez que se obtiene un encuentro con aviación, se tira para comprobar si se produce combate en la **Tabla de combate [A4]**, lanzando 2d6 y aplicando los MTD correspondientes. Si el resultado modificado es de «6» o superior, no se produce combate. La aviación fue avistada a tiempo, el submarino realiza una inmersión rápida y no ocurre nada más.

[8.3.2] Ataque de la aviación. Si el resultado modificado es de 5 o menos, se realizan uno (o posiblemente dos) ataques en la **Tabla de combate [B5]**, aplicando un **MTD de «+2»** por ataque de aviación (para un ataque normal).



A partir de mayo de 1944, se **lanza 1d6** para comprobar si se produce un ataque «especial» en lugar del normal. Con un resultado de «6», se realiza el ataque especial, asumiendo que la aviación estaba equipada con un arma de ataque especial (ver 8.3.3). Se aplica el daño (o el submarino resulta hundido directamente). Asimismo, se realiza una **tirada por bajas** en la dotación además de cualquier otra avería ocasionada (salvo en ataques especiales). El submarino puede disparar sus armas antiaéreas. El combate se considera simultáneo, por lo que un submarino puede derribar al avión que lo está hundiendo (como ocurrió históricamente). Se determinan los siguientes resultados según el fuego antiaéreo contra la aviación:

Si la aviación resulta derribada, no se produce el segundo ataque (en caso de haber obtenido un resultado modificado de «1» en la **Tabla de combate [A4]**). No se realizan más acciones en esta casilla de trayecto, salvo posibles reparaciones.

Si la aviación resulta derribada, no se produce el segundo ataque (en caso de haber obtenido un resultado modificado de «1» en la hoja de combate [A4]). No se realizan más acciones en esta casilla de trayecto, salvo posibles reparaciones.

Si la aviación solo resulta dañada, el segundo ataque si se produce (si se obtuvo un «1» modificado en [A4]). No obstante, no se realizan más acciones en esta casilla de trayecto aparte de posibles reparaciones; el avión dañado debe regresar de inmediato a su base, concluyendo el encuentro.

Si la aviación no sufre daños por el fuego antiaéreo, realizará un seguimiento del submarino tras concluir su propio ataque. Se considera que el submarino se ha sumergido en este punto. Se tira en la sección «Ronda de combate adicional» de la **Tabla de combate [A3]**. Esto puede provocar la llegada de una escolta que tirará para la detección en la **Tabla de combate [B4]** (desde distancia media) o la aparición de nueva aviación que atacará mediante la **Tabla de combate [B5]**. Hay que tener en cuenta que un ataque de aviación puede encadenar otro ataque de aviación de forma sucesiva si se obtiene una racha desfavorable en las tiradas de la **Tabla de combate [A3]**. Las escoltas deben tirar para detectar al submarino, pero reciben el MTD de +1 por «detección previa».



Sin embargo, la nueva aviación generada por la tabla de «Ronda de combate adicional» pasa directamente a la hoja de combate de ataque e impacta al submarino.

NOTA: Los aviones siguientes al primero no causan una baja automática en la dotación, ya que se considera que el submarino ya está sumergido. Tras resolver todo el combate, el submarino avanza una casilla de trayecto en su patrulla.

[8.3.3] Los ataques aéreos especiales con torpedos acústicos FIDO permiten a la aviación atacar sin causar bajas automáticas a la dotación, pero un impacto directo resulta en el hundimiento automático o 7 impactos al submarino. Esta mecánica iguala la capacidad especial de las escoltas con los torpedos *Hedgehog* (Erizo). Para más información, consulte el reglamento de *Sensuikan*.

Nota histórica: Los jugadores pueden pensar que la Tabla de combate del FIDO subestima su efectividad. No es así, ya que se basa en resultados históricos. Cuando se tiene en cuenta el hecho de que este es un torpedo autoguiado de primera generación, los resultados cobran más sentido. en cuenta el hecho de que este es un torpedo autoguiado de primera generación, los resultados cobran más sentido.

[8.3.4] «Acosado hasta el agotamiento». Si se produce cualquier combinación de aviación o escoltas cuatro veces consecutivas dentro del ciclo de rondas de combate adicionales, se considerará que el submarino ha sido «acosado hasta el agotamiento». Sin apenas oxígeno ni energía remanente en las baterías, se debe emerger a la superficie y barrenar la nave.

[8.3.5] MTD específicos de la artillería antiaérea. En muchos submarinos había dos o más cañones antiaéreos; por tanto, si al menos dos de ellos siguen operativos, se recibe un **MTD de «-1»** para impactar. Si uno ha quedado fuera de servicio, se dispara sin dicho modificador. Obviamente, si cualquier tipo de submarino tiene todos los cañones antiaéreos inoperativos, no podrá disparar contra la aviación. Los cañones de cubierta no pueden disparar contra la aviación. A efectos del juego, la munición antiaérea es ilimitada. Los submarinos no suelen «quedarse a luchar» en la superficie contra la aviación; si tienen la mala fortuna de tener que disparar sus cañones antiaéreos, se considera que se sumergen inmediatamente después. Los montajes dobles y triples de 25 mm cuentan como un único sistema (cañón) a efectos de la **Tabla [A2]**.

[8.4] «SEGUIMIENTO» DE UN CONVOY O BUQUE

[8.4.1] Norma general. Una vez concluido todo el combate en una ronda, el jugador avanza el marcador de su submarino una casilla de trayecto en la ruta de patrulla correspondiente. Sin embargo, si se desea continuar atacando a un convoy o buque escoltado, se puede permanecer en la misma casilla de trayecto e intentar realizar un seguimiento.

[8.4.2] Seguimiento de buques dañados. El seguimiento es automático si cualquier buque escoltado resultó dañado previamente pero no fue hundido. Si el buque estaba escoltado, se considera que sigue estando escoltado con un resultado de **1-4** en una **tirada de 1d6**, aplicando las reglas normales de combate y el buque mantiene los daños previos recibidos. Con un resultado de **5-6**, el buque se convierte en un «rezagado» no escoltado. Si se realizaba el seguimiento a dos buques (o más) y se obtiene un **5 o un 6**, estos quedan no escoltados pero se «dispersan», debiendo elegir a cual perseguir.

Si el seguimiento es a una escolta dañada (u otro buque), esta se convierte en un objetivo naval más. La propia escolta sigue estando escoltada con un resultado de **1-5** en una tirada de **1d6**, igual que cualquier otro buque dañado. Si no está escoltada, se puede atacar, pero no con el cañón de cubierta, pero solo sumergido y usando torpedos (nunca el cañón de cubierta).

Si el buque dañado es un buque capital, el seguimiento no es automático, ya que eran bastante rápidos. En el juego depende de la cantidad de daños infligidos, ya que se asume que un mayor daño reducirá la velocidad del buque hasta el punto de permitir darle caza. Se lanza **1d6**. Un resultado modificado de **«1»** significa que se ha realizado con éxito el seguimiento al buque capital. Esta tirada de dado tiene un **MTD de -1** por cada punto de daño que tenga el buque capital y un **MTD de -1** si el radar está operativo.

Ejemplo: Se inflige 2 puntos de daño a un buque capital. Para realizar el seguimiento y atacarlo de nuevo, aplica un MTD de -2 por daños, logrando el éxito con un resultado de 1-3.

[8.4.3] «Rezagados». Si uno o más buques formaban parte de un convoy y resultaron dañados según el apartado (8.4.2) anterior, se considera que «permanecen juntos» si están escoltados (sacando de **1-5** en **1d6**), pero se convierten en rezagados independientes si no están escoltados (sacando **6** en **1d6**). Si se separan, hay que elegir a cuál de ellos se desea rematar. Si están juntos pero siguen escoltados, se puede atacar a cualquiera de ellos o a todos según un encuentro normal, excepto que ya están dañados. De todas formas, si se elige

atacar al buque(s) dañado (s) previamente, pierde el contacto con el convoy original y no puede realizar el seguimiento de este otra vez. La decisión es que puede ser rentable, dependiendo de la situación del submarino (si está o no dañado), intentar realizar el seguimiento del convoy en lugar de optar por el seguimiento automático contra un solo buque dañado.

[8.4.4] Seguimiento de un convoy. Si solo se desea el seguimiento de un convoy (o de dos buques con escolta), se intenta el seguimiento mediante una tirada de **1d6**. Con un resultado de **1-4** se tiene éxito, y se puede atacar al convoy como si se hubiera obtenido un convoy en la **Tabla de Encuentros [A3]**. Un resultado de **5-6** significa que el convoy o los buques se han escapado, y la ronda ha terminado. Se avanza el marcador del submarino una casilla de trayecto y continua la patrulla. Disponer de un radar operativo otorga un **MTD de -1** a la tirada de dado de seguimiento.

Nota: Más vale pájaro en mano que ciento volando, por así decirlo. Casi siempre es ventajoso intentar seguir un convoy a menos que se desee firmemente algún otro tipo de encuentro. Dado que los convoyes están escoltados automáticamente, tener un submarino gravemente dañado puede influir en esta decisión.

[8.4.5] Múltiples intentos de seguimiento. Un convoy o buque(s) escoltado(s) pueden ser objeto de seguimiento hasta 2 veces (para un total de 3 rondas de ataque) durante la misma casilla de trayecto. Si se desea realizar el seguimiento del convoy o buque de nuevo, se avanza el marcador del submarino una casilla de trayecto y se intenta el seguimiento mediante el procedimiento normal, en lugar de realizar una tirada de encuentro habitual para esa casilla de trayecto. Si no se tiene éxito, no se producen otros encuentros en esa casilla de trayecto. No se puede realizar el seguimiento hacia una casilla de tránsito, ya que en ese momento es necesario dirigirse a puerto debido a los límites de combustible.

[8.5] DAÑO EN EL SUBMARINO

[8.5.1] Norma general. Los submarinos recibirán daños no letales durante el curso de las operaciones que, posiblemente, puedan repararse en el mar. Además, el daño tiene efectos en el combate tal y como se indica en la **Tabla [B7]**. A continuación se detallan explicaciones adicionales de dichos efectos.

[8.5.2] Reparación tras el combate. Al final de un combate (no de un turno de combate), la dotación del submarino bajo la dirección del ingeniero puede intentar reparar cualquier daño que haya recibido el submarino. Se realiza una tirada para reparar todos los sistemas dañados excepto el casco. Se retiran todas las fichas de «DMG» (dañado) de los equipos o sistemas que se hayan arreglado. Para cualquier elemento que falle la tirada de reparación, se debe dar la vuelta a las fichas «DMG» a sus caras de «INOP» (inoperativo). Si el **ingeniero es un «experto»**, todas las tiradas se hacen con un MTD de **«-1»**. Si el ingeniero está muerto o gravemente herido, las tiradas de reparación se realizan con un MTD de **«+1»** entonces.

[8.5.3] Inundación. Durante el combate, al final de cada turno, el submarino comprueba si se producen inundaciones adicionales solo si ha recibido una o más casillas de daños por inundación en ese turno.



No hay que comprobar si, por ejemplo, la inundación ocurrió 3 turnos de combate anteriores. Con un resultado de **5-6** en la tirada de **1d6** se recibe un punto adicional de daño por inundación. Si el **ingeniero es «experto»**, todas las tiradas se realizan con un **MTD de -1**. Si el ingeniero está muerto o gravemente herido, todas las tiradas de inundación adicional se realizan con un **MTD de +1**.

Si todas las casillas de inundación están llenas, el submarino debe soltar lastre, emerger inmediatamente y realizar una tirada para barrenar. A diferencia de otros tipos de daños, todas las inundaciones parciales se eliminan por completo sin tener que tirar el dado tras completar el combate, siempre que el submarino sobreviva. Se supone que el agua es achicada por las bombas.

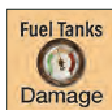
[8.5.4] Motores. Los motores eléctricos se utilizan en inmersión; los motores diésel en superficie. Si **un motor** diésel no funciona, el submarino debe abortar la misión y realizar dos tiradas de encuentro por cada casilla de trayecto en su ruta de regreso a la base. Si **ambos motores** diésel quedan inoperativos, el submarino será remolcado a la base si se encuentra a una casilla de trayecto de distancia de ella; de lo contrario, se barrena y la dotación realizará una tirada para el rescate. La pérdida de los motores eléctricos tiene graves efectos en el combate según se detalla en las **Tablas [B5] y [H1]**.



[8.5.5] Casco. El daño en el casco no es reparable en el mar. Si el submarino tiene todas las casillas de daño en el casco marcadas con la ficha de daño, se considera hundido con la pérdida de toda la dotación. Al regresar a la base, cada tres marcas de daño en el casco (o fracción de las mismas) añaden un mes de tiempo de mantenimiento y puesta a punto antes de que se pueda comenzar la próxima patrulla. Esto se añade a cualquier tiempo normal de mantenimiento y puesta a punto.

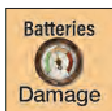


[8.5.6] Tanques de combustible. Si los tanques de combustible resultan dañados y fallan la tirada de reparación, el submarino debe abortar la misión inmediatamente al finalizar el combate. También se aplican penalizaciones de combate significativas, ya que el submarino es más fácil de detectar.



Nota: El hecho de tener los tanques de combustible en estado «INOP» no significa que estos no funcionen o estén vacíos. Más bien, significa que la fuga no se pudo reparar y continuará perdiendo combustible durante el resto de la patrulla.

[8.5.7] Baterías. Tener las baterías dañadas tiene efectos negativos según se detalla en la **Tabla [B5]**.



Nota: El hecho de tener las baterías en estado «INOP» significa que estas han sufrido daños significativos que no se pueden reparar y que no funcionarán a su plena capacidad durante el resto de la patrulla. No significa que estén completamente agotadas o inservibles.

[8.5.8] Radar. Disponer de un equipo de radar operativo otorga beneficios al cambiar entre el día y la noche, al realizar el seguimiento y en las tiradas de encuentro. Si este queda inoperativo, dichos beneficios se pierden.



[8.5.9] Lesiones de la dotación. Las dotaciones de los submarinos japoneses contaban con aproximadamente 100 hombres, con variaciones según el tipo de nave. El juego realiza el seguimiento de cinco tripulantes especialistas, también de tripulación genérica y si hubiera, de los pilotos de los aviones y de la tripulación del submarino de bolsillo.

Existen tres posibles resultados por lesiones de la dotación: herido leve (LW), herido grave (SW) y muerto en combate (KIA). Si el resultado es SW o KIA, el tripulante no puede desempeñar sus funciones, con los siguientes resultados:

CAPITÁN: El primer oficial (Exec) asume el mando del submarino. Las tiradas de impacto de torpedos/cañón sufren un **MTD de +1**, y las tiradas de detección de las escoltas sufren un **MTD de +1**. Adicionalmente, si resulta herido grave (SW), debe permanecer en la base durante **1d6** meses mientras se recupera. Este tiempo transcurre de forma simultánea con el mantenimiento y puesta a punto del submarino.

PRIMER OFICIAL (EXEC): Sin efecto, a menos que estuviera al mando. Si fuera el caso, el oficial de derrota (NAV) asume el mando del submarino. Las tiradas de impacto de torpedos/cañón sufren un **MTD de +2**, y las tiradas de detección de las escoltas sufren un **MTD de +2**.

OFICIAL DE DERROTA (NAV): Sin efecto, a menos que estuviera al mando. En ese caso, el ingeniero asume el mando del submarino y este debe abortar inmediatamente y regresar a la base.

MÉDICO: Si queda incapacitado, todos los tripulantes con heridas graves (SW) tienen la posibilidad de convertirse en KIA. Se debe lanzar **1d6** al inicio de cada casilla de trayecto: con **1-3** sobrevive, con **4-6** muere a causa de las heridas. Si el médico no está incapacitado, no se requieren tiradas de supervivencia para los tripulantes con heridas graves (SW).

INGENIERO: Las tiradas de reparación se realizan con un **MTD de +1**, incluyendo las tiradas de inundación adicional durante el combate.

TRIPULACIÓN: Sin efecto. Sin embargo, si todas las casillas de «tripulante» genéricas están marcadas como SW o KIA, las tiradas de encuentro con la aviación en la **Tabla [A1]** se realizan con un **MTD de -1**. Esto representa la dificultad adicional que tendría el submarino para sumergirse al operar con falta de personal. Los tripulantes no heridos reciben heridas antes de que se apliquen segundas heridas a los tripulantes previamente heridos, y los que tengan heridas leves (LW) reciben las segundas heridas antes que los tripulantes con heridas graves (SW).

PILOTO: El piloto o pilotos vuelan los aviones transportados en el submarino. Si están en estado SW o KIA, no pueden volarlos. Las heridas múltiples se tratan según la **Tabla [B7]**. Sin embargo, una herida leve (LW) no tiene efecto sobre un miembro de la dotación que ya se encuentre en estado de herido grave (SW).

[8.5.9.1] Duración de las heridas. Para las heridas graves (SW) se lanza **1d6** para determinar los meses de recuperación de cualquier tripulante, una vez que se regrese a la base. Si ese tiempo es mayor que el mantenimiento y puesta a punto requerida actual-

mente para el submarino, dicho tripulante es reemplazado (y se pierden todos los beneficios especiales que pudiera haber tenido). Si todos los «tripulantes» genéricos son reemplazados después de una sola patrulla, ya sea por heridas prolongadas o por resultar KIA, la calidad de la dotación disminuye un nivel (hasta un mínimo de «entrenada»). Si el capitán queda incapacitado y dicho periodo es superior al tiempo de mantenimiento y puesta a punto, su submarino se asignará a otro capitán, y él recibirá un nuevo submarino de su elección cuando reciba el alta. Se debe tener en cuenta que esto significa que cualquier habilidad que hubiera obtenido su antigua dotación se perderá. No obstante, el jugador podrá realizar una tirada en la **Tabla de la Escuela de Submarinos [F1]** para obtener a su nuevo primer oficial (XO) e ingeniero.

[8.5.9.2] Lesiones de la dotación en inmersión. Si el daño por cargas de profundidad causa una lesión a la dotación, esta es automáticamente una herida leve (LW). Simplemente se realiza una tirada para determinar a quién afecta. Sin embargo, estas heridas se acumulan y eventualmente pueden provocar heridas graves (SW).

[8.5.9.3] Efectos del médico experto. Si el médico posee la mejora de experto, se permite realizar una tirada por cada herida leve (LW) de la dotación después de un encuentro. Un resultado de «1-3» en una **tirada de 1d6** elimina la LW. Adicionalmente, un médico experto reduce el tiempo de recuperación de los miembros de la dotación con heridas graves (SW) en 1 mes, lo que representa la disminución del tiempo de convalecencia debido a los cuidados recibidos durante el trayecto de regreso a la base.



[8.5.10] Resultados de daños múltiples. Si la tabla indica un daño a un sistema que ya está dañado (o que no está presente, como un impacto en el hangar en un submarino de la clase Tipo C), se debe tratar como «sin efecto».

Los únicos daños del submarino que se «acumulan» son los resultados de inundación y de daños en el casco (y, como excepción, los impactos en las baterías en un submarino de la clase *Sen-Taka*). Se debe tener en cuenta que un segundo resultado de «cañón AA» dañará el segundo cañón antiaéreo si hay dos presentes.

[8.5.11] Reglas de mantenimiento y puesta a punto.

Los submarinos siempre tienen un tiempo mínimo de mantenimiento y puesta a punto de un mes. Esto significa que si un submarino realiza una patrulla de un mes en julio de 1943 y no sufre daños, agosto de 1943 se considera mes de mantenimiento y puesta a punto, y la siguiente patrulla será en septiembre de 1943. Diversos eventos pueden prolongar este proceso de mantenimiento y puesta a punto:

[8.5.11.1] Mantenimiento y puesta a punto adicional debido a daños. Cualquier tipo de daño diferente al daño en el casco que no haya sido reparado al regresar a la base se repara «gratis» hasta un máximo de 2 sistemas.

Si 3 o más sistemas (casillas) se encuentran en estado INOP al regresar, esto añade un mes. Este tiempo extra de mantenimiento y puesta a punto no excederá de un mes; cualquier cantidad de sistemas dañados por encima de 2 sigue añadiendo únicamente un mes extra. Las heridas de la dotación no se contabilizan para esta regla.

[8.5.11.2] Mantenimiento y puesta a punto adicional debido a daños en el casco. Por cada 3 casillas de daño en el casco (o fracción) se añade un mes de mantenimiento y puesta a punto. Por ejemplo, si un submarino regresa con periscopio, tanques de combustible, timones de profundidad y 5 casillas de daño en el casco dañados, requerirá 4 meses: uno base, otro por sistemas dañados (al superar los 2 sistemas) y 2 meses adicionales por los daños en el casco.

[8.5.11.3] Duración variable de la patrulla y meses «P». Las diferentes clases de submarinos japoneses tenían duraciones de patrulla de 1 a 4 meses. Cada Hoja de Control detalla la duración de esa clase si supera el mes. Por cada mes posterior al primero, se escribe una «P» (patrulla) en la Hoja de Registro al regresar a la base, antes de colocar los meses «R» de mantenimiento y puesta a punto. Al ser patrullas más largas, la «P» indica que el submarino sigue en alta mar ese mes. Por ejemplo, si una patrulla para un clase Tipo A (de 2 meses) la inicia en septiembre, en octubre se anotará una «P» (sigue en patrulla) y en noviembre una «R» (mantenimiento y puesta a punto). El submarino volvería a salir en diciembre si no sufrió daños.

[8.6] CANCELAR PATRULLA

[8.6.1] Norma General. Ciertos daños obligarán al submarino a abortar la misión y regresar a la base (tanques de combustible dañados o un motor diésel fuera de servicio). Un submarino siempre puede abortar la patrulla por orden del Capitán. Esto puede deberse a cualquier motivo que se considere, aunque lo habitual es por daños significativos o por falta de torpedos.

[8.6.2] Procedimiento de abortar misión. Para abortar, el submarino se dirige a la base desde la casilla de tránsito más cercana tras el combate y realiza las tiradas de encuentro de forma normal, lo que puede requerir moverse en sentido inverso a su ruta. Si tiene un motor diésel fuera de servicio, realiza dos tiradas de encuentro por casilla de trayecto. Los submarinos que aborten no pueden iniciar combate, pero pueden ser atacados si los detectan buques o la aviación, continuando hasta la base o ser hundidos. Si una clase con patrullas de 2 meses aborta antes de la mitad de su trayectoria, no se anota una «P» en la Hoja de Registro (al estar fuera solo un mes o fracción). Este procedimiento se aplica a patrullas de 3 y 4 meses: se calcula el tiempo real en alta mar al mes más cercano y se redondea hacia abajo.

[8.6.3] Barrenar el submarino

En algunas situaciones, se puede requerir que la dotación barre su submarino. Si todas las casillas de inundación tienen marcadores de inundación en ellas, la dotación debe emerger inmediatamente e intentar barrenar el submarino con una **tirada de 2d6**:

Tabla de éxito al barrenar (2d6)	
Tirada	Resultado
2-11	Éxito. La dotación es capturada y convertida en prisioneros de guerra (POW).
12	Fallo. Submarino capturado.

+1 a la tirada si el Capitán está en estado SW o KIA.

Un submarino con ambos motores diésel inoperativos también debe barrenar si se encuentra a más de una zona en alta mar, pero esto es automático si está fuera de combate. Se debe lanzar **2d6** para el rescate de la dotación:

Tabla de rescate de la dotación	
Tirada	Resultado
2-10	Éxito. Rescatados
11-12	Fallo. Perdidos en el mar

+4 a la tirada si la radio está inoperativa.

[8.7] HABILIDADES Y MEJORAS DE LA DOTACIÓN

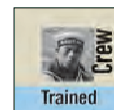
[8.7.1] Procedimiento. Los diversos miembros de la dotación, incluyendo al capitán, pueden aumentar sus habilidades durante el transcurso de la guerra. El nivel general de la dotación también puede incrementarse. Por cada 3 patrullas de guerra exitosas, se debe elegir una opción en la tabla de abajo. (Una patrulla exitosa se define como aquella en la que el submarino regresó a la base y al menos un buque fue hundido, o bien se cumplió con éxito una misión especial). Se debe colocar un marcador en la posición específica de la dotación en la Hoja de Control del Submarino.

Efectos de las habilidades	
Tripulante	Efecto
Experto Ingeniero	MDT de -1 en una tirada de reparación
Genio mecánico (Ingeniero)	Puede reparar un sistema que haya fallado su tirada de reparación y que actualmente esté inoperativo (INOP). Solo se puede usar una vez por patrulla.
Médico experto	Tira 1d6 una vez para reducir el estado de Herida Leve (LW); tiene éxito con un 1-3 . También aplica un MDT de -1 a la tirada de dado de Herida Grave (SW) por cada mes de incapacitación.
Segundo (XO) experto	Sin penalización si toma el mando; -1 MDT en las tiradas «para acertar» con torpedos en superficie.
Vigía (XO)	+1 en Tabla [A4] Encuentros con aviación
Artillero experto (XO)	-1 a las tiradas «para impactar» con el Cañón de Cubierta en la Tabla [B1]
Experto en cañones AA (XO)	-1 en la Tabla de AA [A2]
Oficial de derrota Experto	El evento «Encallado» (<i>Run Aground</i>) no tiene efecto. No se requiere que la nave aborte si el oficial de derrota está al mando. La nave obtiene 1 casilla de viaje extra por patrulla si lo desea. Tira de nuevo para encuentros en cualquier casilla de viaje (que no sea de tránsito).
Shibumi (Maestría) del Capitán	Difícil de traducir; puede entenderse como «perfección sin esfuerzo». El Capitán puede, una vez por patrulla, superar una prueba de dados sin necesidad de lanzar. Puede usarse para la tirada de «impacto» de un torpedo, la comprobación de torpedo defectuoso, la inmersión de emergencia, el avistamiento desde un avión en la Tabla A4 , y para una prueba de exceso de profundidad de prueba.

Liderazgo del Capitán	Los intentos de promoción tienen éxito automáticamente
Criterio agudo (Ingeniero)	La primera vez que en cada patrulla un capitán realiza una comprobación de superación de la profundidad de prueba, no se producen daños en el casco.
Disparo de torpedo (Capitán)	El jugador puede volver a lanzar un fallo de torpedo en la Tabla B1 una vez por patrulla
Disparo de torpedo pequeño	El submarino de bolsillo puede repetir una tirada de torpedo fallido en la Tabla [B1] una vez por misión.
Comunicaciones superiores	La recuperación de submarinos de bolsillo recibe un MDT de +1 en la Tabla [M7] .
Manejo de la nave	Un submarino de bolsillo que cruza una red convierte el resultado «4» en «a través de la red».
Navegación aérea	Los aviones reciben un MDT de +1 en la recuperación tras el vuelo.
Mantenimiento de aviones	Una vez por misión, se puede volver a tirar los dados en caso de perforce o mal funcionamiento en la Tabla [K2] .
Maniobras de combate aéreo (Piloto)	Maniobras de combate aéreo. El primer resultado de daño por combate (solamente) se reduce en 1 .
Experto en armamento (aviación)	Las tiradas de bombardeo reciben un MDT +1 y el fuego defensivo de la ametralladora trasera recibe MDT -1 .
Dotación	La habilidad general de la tripulación aumenta un nivel*

*Los niveles de calidad de la dotación son: Novata, Entrenada, Veterana y Élite.

[8.7.2] Niveles de la Dotación. La dotación del submarino comienza con un nivel de «entrenada». Si se elige mejorar, el nivel aumenta a «veterana». La dotación veterana dispara fuego AA con un **MDT de -1** contra aviación en la **Tabla [A2]**. La dotación veterana puede ascender a «élite». La dotación élite dispara fuego AA con un **MDT de -1** en la **Tabla [A2]** y además suma un **MDT de +1** a las tiradas de inmersión de emergencia en encuentros con aviación en la **Tabla [A4]**. La dotación no puede ascender por encima de «élite» ni caer por debajo de «novata». La dotación «novata» tiene un **MDT de +1** para acertar con todas las armas, y recibe un **MDT de -1** en las tiradas de encuentros con aviación de la **Tabla [A4]**.



[8.7.3] Disminución del nivel de la dotación. Si todos los marcadores genéricos de la dotación reciben una herida grave o resultan muertos en combate (KIA) durante una patrulla, el nivel de calidad de la dotación disminuye un nivel (si es superior a entrenada). Si un submarino tiene 3 patrullas fallidas consecutivas, el nivel de la dotación disminuye en uno (pudiendo descender hasta novata).



[8.7.4] Ascenso del primer oficial experto. Al final de cada patrulla, se lanza **2d6** si el primer oficial es experto. Un resultado de **2-3** indica que se le ha asignado su propio submarino y debe ser reemplazado por un nuevo primer oficial.



[8.8] CONDECORACIONES

El juego incluye una serie de condecoraciones para los comandantes de submarinos japoneses en la Segunda Guerra Mundial. Excepto la Orden del Milano Dorado, las condecoraciones no tienen impacto en el juego y se incluyen por interés histórico.

[8.8.1] Orden del Milano Dorado (*Kinshi Kunshō*),

4.ª clase. Altamente codiciada se otorgaba a los comandantes de submarino exitosos por su valor en el cumplimiento del deber (la 4.ª clase se puede considerar equivalente a la Cruz de la Armada estadounidense). En el juego, se concede a los comandantes por haber **hundido un buque capital** o tras una patrulla en la que su tonelaje exceda las **50.000 toneladas**. Los jugadores que posean la Orden del Milano Dorado reciben un **MDT de -1** a todas las tiradas de detección (no se acumula con la condecoración de 5.ª clase). Esta condecoración solo se otorga a comandantes con rango de oficial superior (comandante y capitán de navío). Si el jugador ya posee la Orden del Milano Dorado, 5.ª clase, obtenida cuando era capitán de corbeta, el criterio de concesión para la condecoración de 4.ª clase pasa a ser de **100.000 toneladas o un buque capital**.



[8.8.2] Orden del Milano Dorado (*Kinshi Kunshō*),

5.ª clase. Se otorgaba a los comandantes de submarino exitosos por su valor en el cumplimiento del deber (la 5.ª clase se puede considerar equivalente a la Estrella de Plata estadounidense). En el juego, se concede a los comandantes por haber hundido un buque capital o tras una patrulla en la que su tonelaje exceda las 50.000 toneladas. Los jugadores que posean la Orden del Milano Dorado reciben un «-1» a todas las tiradas de detección como MTD (no se acumula con la condecoración de 4.ª clase). Esta condecoración solo se otorga a comandantes con rango de oficial de menor graduación (capitán de corbeta).



[8.8.3] Orden del Sol Naciente (*Kyokujitsu-shō*),

8.ª clase. Esta era una condecoración por servicios meritorios. Se recibe tras el segundo año de servicio (24 meses en el juego).



[8.8.4] Orden del Tesoro Sagrado (*Zuihō-shō*),

8.ª clase. Esta es otra condecoración por servicio. Se recibe tras 12 meses de servicio.



[8.8.5] Insignia de Herido (*Shōigunjinshō*).

Esta se concede tras ser herido en patrulla. Puede recibirse a título póstumo.



[8.8.6] Medalla de la Guerra de la Gran Asia Oriental² (*Daitōa Sensō Jūgun Kishō*). Esta se concede tras la primera patrulla (sea exitosa o no).



[8.8.7] Insignia de Submarino (*Kaigun Sensuikan Shūgyō Kishō*).

Esta se concede tras graduarse en la Escuela de Submarinos al inicio del juego.



[8.9] ASCENSOS

El capitán del submarino era el «comandante»; sin embargo, su rango variaba. A rangos más altos, los comandantes poseen mayor influencia ante el mando de submarinos, lo cual tiene varios efectos positivos en el juego.

[8.9.1] Rangos. Los rangos y sus capacidades asociadas son:

1. Capitán de corbeta. (*Kaigun Shōsa*).

El rango inicial más bajo posible para el jugador. Sin capacidades especiales.



2. Comandante. (*Kaigun Chūsa*)

Permite solicitar una patrulla específica con un resultado de «1» en una **tirada de 1d6**. Si esto ocurre, se puede elegir la siguiente área de patrulla de la lista activa en ese momento en la **Tabla [A1]**. Si la tirada falla (con un resultado de 2-6), se procede a tirar normalmente para una asignación aleatoria. Se debe tener en cuenta que esto es voluntario; no se requiere que el jugador intente elegir una patrulla específica.



3. Capitán de navío. (*Kaigun Taisa*)

Permite solicitar una patrulla específica con un resultado de 1-2 en una **tirada de 1d6**, utilizando el mismo procedimiento anterior. También permite acortar en un mes cualquier tiempo de reparación entre patrullas, siempre que este sea de 3 meses o más (no tiene efecto en reparaciones de 1 o 2 meses). Esto representa su mayor influencia y capacidad para manipular el sistema a fin de obtener reparaciones más rápidas.



[8.9.2] Mecánica de ascenso. Cada intento de ascenso se realiza después del **mes 12 de servicio** y cada 12 posteriores. Por ejemplo, un jugador que comenzó en 12/41 realizaría su primera tirada de ascenso en 12/42, y de nuevo cada mes de diciembre. Fallar una tirada de ascenso simplemente significa que se permanece en el rango actual y se debe esperar hasta el siguiente periodo para una nueva consideración. Cada ascenso exitoso otorga al jugador un marcador de mejora de submarino (ver 9.3).

El ascenso al siguiente rango superior ocurre con un resultado exitoso de 1-4 en una **tirada de 1d6**, aplicando los siguientes MTD:

- **-1** Por la concesión de la Orden del Milano Dorado (cualquiera de sus clases) durante el periodo.
- **-1** Hundir 5 buques durante el periodo.
- **+1** Por cada patrulla no exitosa durante el periodo.
- Se pueden acumular múltiples MTD positivos o negativos según el transcurso del año. Por ejemplo, es posible tener un MTD de +3 debido a tres patrullas malas ese año. En ese caso, el ascenso sería bastante improbable.

Los comandantes con la habilidad de «Liderazgo» no realizan tiradas de ascenso. Son ascendidos de forma automática en cada intento.



² Establecida el 21 de junio de 1944. Era una condecoración «fantasma»: Se fabricó en un número reducido. La inminente derrota de Japón impidió su entrega oficial antes de la rendición.

[8.9.3] Rango inicial. Se comienza el juego como capitán de corbeta.



[8.9.4] Requisitos de rango para mejoras. Se debe tener el rango de comandante o superior para poder solicitar un modelo superior como el Tipo A (Modificado) o un Clase *Sen-Toku*.

9. REASIGNACIÓN A UN NUEVO SUBMARINO

Se puede recibir la reasignación a un modelo de submarino más nuevo bajo ciertas circunstancias:

[9.1] REASIGNACIÓN POR ESTANCIA HOSPITALARIA

Si se sufre una herida grave que requiera de 5 a 6 meses de curación, se asignará automáticamente un nuevo submarino del mismo tipo que el inicial (y una nueva dotación que comienza en estado «entrenada» y sin habilidades especiales para los demás miembros de la dotación). Se puede elegir cualquier tipo de buque disponible en ese momento, regresando al mar 1 mes después de recibir el alta hospitalaria.

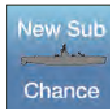


[9.2] REASIGNACION POR PUESTA A PUNTO PROLONGADA

Si su submarino actual regresa y requiere un periodo de mantenimiento y puesta a punto de 5 meses o más, se recibirá automáticamente un nuevo buque del mismo tipo (y del último modelo, en el caso de las clases Junsen y Kaidai). En este caso, se conserva la misma dotación con todas las habilidades que posean, y se regresará al mar tras un mes de mantenimiento y puesta a punto en lugar de los más de 5 meses previstos.

[9.3] REASIGNACIÓN POR SOLICITUD

Al final de la patrulla en la que un comandante reciba la Orden del Milano Dorado (4.ª o 5.ª clase), este obtendrá un marcador de mejora, el cual podrá utilizar para solicitar un modelo de submarino más nuevo —si hubiera un tipo más reciente disponible— o para cambiar a una clase diferente. Se puede guardar una o varios de estos marcadores de mejora para un mes posterior si así se desea (por ejemplo, si el modelo de submarino que se pretende obtener no está disponible todavía). En tal caso, el comandante conservará su dotación anterior y se hará a la mar en la nueva nave 1 mes después de haberlo recibido. El marcador de «nuevo submarino» se retira del juego.



10.0 MULTIJUGADOR Y TORNEOS

[10.1] JUEGO PARA DOS JUGADORES

Ambos jugadores deben comenzar con el mismo tipo de submarino en el mismo mes (por ejemplo, ambos pueden comenzar en diciembre de 1941 con submarinos Tipo A) y continuar hasta que ambos resulten hundidos o hasta alcanzar una fecha de finalización acordada previamente.

El jugador con el mayor tonelaje hundido gana. Se deben alternar las patrullas, de modo que un jugador opera su submarino y el otro realiza las tiradas de dados para la detección de las escoltas, sus ataques, daños y también para los ataques de la aviación. Si se utilizan reglas opcionales, el jugador que controla el submarino en ese momento debe decidir qué maniobra de evasión emplear, y el jugador que controla a las escoltas debe elegir una dirección antes de que ambas se revelen.

[10.2] TORNEO DE MAYOR TONELAJE

Todos los jugadores deben comenzar en una fecha acordada previamente, con el mismo tipo de submarino, y realizar patrullas hasta resultar destruidos o hasta finales de julio de 1945. El jugador con el mayor tonelaje hundido gana (independientemente de si sobrevive o no).

[10.3] TORNEO DE SUPERVIVENCIA

Este formato utiliza las mismas reglas que los torneos de mayor tonelaje, a excepción de que se requiere que el submarino sobreviva hasta finales de julio de 1945.

[10.4] TORNEO DE SUBMARINOS MIXTOS

Este formato utiliza las mismas reglas que cualquiera de los torneos anteriores, a excepción de que se elimina el requisito de que todos los jugadores utilicen el mismo tipo de submarino, es decir, los jugadores tienen la libertad de elegir cualquier clase disponible según su preferencia personal.

11. REGLAS OPCIONALES

[11.1] VALORES DE TONELAJE ESTANDAR

Si los jugadores lo desean, pueden utilizar un tonelaje estándar en lugar de determinar los buques de forma aleatoria mediante tiradas de dados. Esto debe agilizar la partida al reducir el número de tiradas, a expensas de perder cierta variabilidad e interés histórico. Los valores son:

Mercante pequeño: 3.500 t

Mercante grande: 7.000 t

Petrolero: 9.000 t

Los encuentros con buques capitales y otros objetivos navales se deben seguir determinando su tonelaje e identificación (ID) mediante las correspondientes tiradas de dados.

[11.2] SELECCIÓN DE OBJETIVOS HISTÓRICOS

Los jugadores que deseen aportar mayor ambientación histórica a su juego a expensas de un control adicional pueden anotar el nombre de sus objetivos debajo del tonelaje en la Hoja de Registro de patrulla. Si un barco ya hundido vuelve a aparecer como objetivo más adelante, se debe repetir la tirada hasta obtener un barco no hundido previamente. Por lo tanto, nunca hundirá el mismo barco dos veces en una partida. Normalmente esto no representa un problema en partidas normales, ya que rara vez ocurrió durante las fases de prueba en el transcurso de una sola partida (aunque sucedió algunas veces).

[11.3] MANIOBRAS EVASIVAS

A costa de incrementar el tiempo de la secuencia de combate, los jugadores pueden usar esta regla opcional para aportar mayor variedad táctica al tratar de evadir los ataques por cargas de profundidad.

Antes de cada tirada de dados en la Tabla de combate (suponiendo que se ha producido la detección), el jugador **elige un número del 1 al 6** para determinar su dirección de evasión (Izquierda, Derecha, en línea recta (de frente)).

1, 2 = Evasión a la izquierda

3, 4 = Evasión a la derecha

5, 6 = Evasión en línea recta (al frente)

A continuación, se debe realizar una tirada de **1d6** para determinar la dirección de la escolta:

1, 2 = Escolta a la izquierda

3, 4 = Escolta a la derecha

5, 6 = Escolta en línea recta (al frente)

Si la dirección de la escolta es diferente a la dirección de evasión del submarino, este recibe un impacto menos en la **Tabla de Ataque [B5]** al realizar la tirada de ataque. Si la dirección de la escolta coincide con la dirección del submarino, pero el número elegido no es exactamente el mismo, el submarino recibe un impacto adicional en la Tabla de Ataque (además de los impactos totales resultantes obtenidos; por ejemplo, si se obtiene un resultado de «12», el submarino recibiría 6 impactos, y no 5).

Si el número de la escolta es exactamente el mismo número de evasión elegido por el submarino, este recibe 3 impactos adicionales.

Ejemplo: El jugador al mando del submarino elige el número «6», lo que significa que realiza una evasión en línea recta (al frente). Estos son los posibles resultados al realizar la tirada del dado 1d6 para determinar la dirección de la escolta:

1 = Dirección equivocada, 1 impacto menos.

2 = Dirección equivocada, 1 impacto menos.

3 = Dirección equivocada, 1 impacto menos..

4 = Dirección equivocada, 1 impacto menos.

5 = Dirección correcta, pero sin coincidencia exacta;

1 impacto adicional en la tabla [B5].

6 = Dirección correcta, coincidencia exacta;

3 impactos adicionales en la tabla B5.

En partidas de dos jugadores, ambos eligen su dirección de forma simultánea y secreta, antes de revelarla a la vez.

No se pueden usar maniobras evasivas si el submarino tiene daños en los hidrófonos.

[11.4] CALIDAD VARIABLE DE LA ESCOLTA

Incluso al inicio de la guerra, existían diferencias significativas en la calidad de los comandantes de las escoltas. Algunos eran extremadamente cautelosos (e, incluso, ineptos), mientras que otros se mostraban sumamente agresivos, decididos y persistentes en sus ataques y tácticas. Además, se registraban diferencias notables en la calidad del propio equipo (buques, radares, sonares, etc.).

Para representar esta situación, los jugadores pueden utilizar esta regla si lo desean. Después de realizar un ataque contra un



barco (o barcos) protegido por escoltas, pero antes de efectuar la tirada de dados para la detección, se comprueba la calidad de la escolta realizando una tirada de **1d6**:

Año	Calidad			
	Novata	Entrenada	Veterana	Elite
1941-42	1	2-5	6	-
1943-44	1	2-4	5	6
1945	1	2-3	4-5	6

• Las escoltas novatas causan **1 impacto menos** de lo que resulte de la tirada de dados en la **Tabla [B5]**.

• Las escoltas entrenadas utilizan las tablas de forma normal.

• Las escoltas veteranas causan **+1 impacto** además de los resultantes de la tirada de dados al usar la **Tabla [B5]**.

• Las escoltas de élite aplican un **MTD de +1** a la detección, además de causar **+1 impacto** en la **Tabla [B5]**.

[11.5] CALIDAD VARIABLE DE LA AVIACIÓN

Existían diferencias significativas en la calidad de las tripulaciones aéreas aliadas que perseguían a los submarinos. Algunas tenían una gran destreza y otras simplemente no lanzaban sus cargas de profundidad o bombas con precisión. Además, los diferentes tipos de aviación disponían de armamento diferente. Para representar estos factores, los jugadores pueden usar esta regla opcional. Tras fallar una inmersión de emergencia, pero antes de realizar la tirada de ataque de la aviación, se determina la calidad de la tripulación aérea realizando una tirada de **1d6**:



Año	Calidad			
	Novata	Entrenada	Veterana	Elite
1941-42	1	2-5	6	-
1943-44	1	2-4	5	6
1945	1	2-3	4-5	6

• La aviación novata causa **1 impacto menos** de lo que resulte de la tirada de dados en la **Tabla [B5]**.

• La aviación entrenada utiliza las tablas de forma normal.

• La aviación veterana causa **+1 impacto** además de los resultantes de la tirada de dados al utilizar la **Tabla [B5]**.

• La aviación de élite causa de forma automática **2 bajas en la dotación** (en lugar de una automática), además de causar **+1 impacto** en la **Tabla [B5]**.

[11.6] IDENTIFICACIÓN HISTÓRICA DE SUBMARINOS

Para aquellos jugadores que deseen asignar un numeral «histórico» a su submarino, a continuación se presenta una lista de aquellos submarinos clasificados por número que corresponden a los subtipos principales incluidos en el juego:



ID histórica de submarinos	
Tipo	ID en servicio
Junsen J.1M	I.5
Junsen J.2	I.6
Junsen J.3	I.7, I.8
KD.3	I.53 (luego I.153); I.55 (luego I.155); I.54 (luego I.154); I.58 (luego I.158); I.56 (luego I.156); I.57 (luego I.157); I.59 (luego I.159); I.60; I.63
KD.4	I.61; I.62 (luego I.162); I.64
KD.5	I.65 (luego I.165); I.66 (luego I.166); I.67
KD.6	I.68 (luego I.168); I.69 (luego I.169); I.70; I.71 (luego I.171); I.72 (luego I.172); I.73
KD.7	I.76 al I.85 (luego I.176 al I.185)
Tipo A	I.9 al I.12
Tipo A (Mod)	I.13; I.14
Tipo B	I.15; I.26; I.30; I.17; I.23; I.29; I.31; I.36; I.19; I.28; I.33; I.35; I.21; I.27; I.32; I.34; I.38; I.39; I.40 al I.45
Tipo B.3	I.54; I.56; I.58
Tipo C	I.16; I.22; I.18; I.24; I.20; I.46; I.48
Tipo C.3	I.52; I.53; I.55
Sen-Toku	I.400; I.401; I.402
Sen-Taka	I.201 al I.204

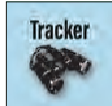
[11.7] HABILIDADES ESPECIALES

Esta regla opcional concede a cada capitán (y a veces al primer oficial) una capacidad inicial al comenzar la carrera, aunque la mayoría otorga ventajas que reducen la dificultad de la partida. Algunas de estas capacidades coinciden con habilidades obtenibles según la regla (8.7). Se realiza una **tirada de 1d20** al comienzo de cada carrera (o bien se elige la opción preferida):

1 = Afortunado: Comienza la partida con un marcador de «Maneki Neko».



2 = Rastreador: No se requiere realizar una tirada de dados para mantener el contacto con buques o convoyes.



3 = Cazador de buques capitales: Aplica un MTD adicional de «-1» para impactar contra buques capitales.



4 = Trabajo en equipo: La dotación comienza en nivel «Veterana».



5 = Cazador de portaaviones: Aplica un MTD adicional de «-1» para impactar contra objetivos CV (portaaviones de escuadra) y CVE (portaaviones de escolta).



6 = Agresivo: Debe atacar siempre a cualquier contacto de buques si es posible. Se debe iniciar siempre una ronda adicional de combate contra objetivos no hundidos que se encuentren sin escoltas.



7 = Audaz: Permite cambiar a un alcance más cercano si se obtiene un resultado de «12» en la tirada de dados de detección.



8 = Experto: Permite disparar torpedos de proa y popa sin aplicar la penalización «para impactar».



9 = Vigilante: Aplica un MTD adicional de «+1» a las tiradas de dados de inmersión de emergencia. (El primer oficial recibe la habilidad).



10 = Experto antiaéreo: Se hace fuego antiaéreo con un MTD adicional de «-1».



11 = Liderazgo: Se realizan las tiradas de dados para mejoras después de cada dos patrullas con éxito, en lugar de después de cada tres.



12 = Cazador de petroleros: Aplica un MTD adicional de «-1» para impactar contra objetivos identificados como petroleros.



13 = Cazador de convoyes: Aplica un MTD adicional de «-1» para impactar contra objetivos en convoy.



14 = Experto en el cañón de cubierta: Las tiradas de dados para impactar con el cañón de cubierta tienen un MTD de «-1». (El primer oficial recibe esta habilidad).



15 = Cazador de rezagados: Cuando se determine un encuentro de «convoy» mediante una tirada de dados, se puede optar por tirar para un único objetivo sin escoltas en su lugar (una vez por patrulla).



16 = Político: Se permite elegir la propia zona de patrulla si se obtiene un resultado de 1-3 en la tirada de dados.



17 = Experto en submarinos de bolsillo: El comandante del submarino de bolsillo posee de forma automática todas las habilidades de la escuela de submarinos de bolsillo.



18 = Buscavidas: Permite elegir los tipos y la cantidad de torpedos a estibar al inicio de la patrulla de entre cualquiera de los disponibles en ese momento.



19 = Juicio agudo: No se sufre daño en el casco la primera vez (únicamente) que se exceda la profundidad de prueba en cada patrulla.



20 = Carismático: Toda la dotación de reemplazo especialista llega con el nivel de «Experto».



¡Mucha suerte!

[11.8] GENERADOR OPCIONAL DE NOMBRES

La Tabla [H2], Nombres de comandantes de submarinos japoneses, puede servir de ayuda a los jugadores que deseen generar un nombre japonés aleatorio para el capitán de su submarino.

12.0 EJEMPLO DE JUEGO

Bob elige un submarino Tipo C disponible al inicio de la guerra. Según la regla [4.5] (procedimiento 4), una tirada de 1d6 resulta en un 2: se deben estibar 12 torpedos de vapor Tipo 89 como recarga y completar los tubos de proa y popa con Tipo 95 de oxígeno. Se sitúa el marcador de Yokosuka en la Hoja de Control (inicio obligatorio en dic-41), junto con 5 municiones de cañón de cubierta y el submarino de bolsillo con sus dos torpedos.

A continuación se asiste a la escuela de submarinos de Kure (Tabla [F1]). Ningún oficial obtiene habilidades, pero la meditación (*Gosei*) otorga un amuleto *Maneki Neko* para la Hoja de Control. El comandante del submarino de bolsillo asiste a su propia escuela (Tabla [F2]) y obtiene la habilidad en Comunicaciones Superiores, cuyo marcador se coloca en la Tabla [K1].

Ahora Bob coloca los cuatro marcadores de Gran Evento iniciales en el mapa de operaciones. Tras esto, realiza una tirada de dados en la Tabla [A1] para determinar su patrulla. Por fin la fortuna le sonríe, ya que un resultado de «8» significa que se le ha asignado el ataque a Pearl Harbor. Al dar la vuelta al marcador de Gran Evento de Pearl Harbor, se observa «Submarino de bolsillo 1 / Reconocimiento 7 / Patrulla» como misiones especiales. Puesto que dispone de un submarino de bolsillo, se ejecutará la primera misión especial de la lista, que es Submarino de bolsillo 1 (esto significa que se usa el mapa M1).

A continuación se zarpa desde Yokosuka, moviendo el marcador del submarino de «En puerto» a la primera casilla de tránsito. Según la nota de la Tabla [A3], no habrá encuentros normales en tránsito hasta julio de 1942, salvo que se obtenga un «12» (evento aleatorio). Tras obtener un «8», se procede con la patrulla. Aunque figuran cinco casillas de trayecto, las dos casillas de tránsito adicionales hacia Pearl Harbor reducen el tiempo disponible, dejando solo 3 casillas efectivas en la zona asignada. Al no ocurrir nada en la segunda casilla de tránsito, se llega a la primera casilla de trayecto para ejecutar la misión especial.

Ahora Bob cambia al mapa M1 para su operación de submarino de bolsillo. Al ser una misión especial, esta constituye su encuentro para la primera casilla de trayecto. Coloca el submarino de bolsillo frente a él, con los dos torpedos estibados y listos, sitúa el marcador en la primera casilla de tránsito circular y tira en la tabla [M5] para un encuentro. Al no haber ninguno, ahora debe pasar a través de la red de lanchas y torpedos como se muestra en el mapa. Saca un «5» y apenas logra cruzar la red, avanzando a la siguiente casilla de tránsito circular. Desafortunadamente, aquí obtiene un «10», lo cual activa un evento de submarino de bolsillo (donde puede ocurrir más de uno). Una tirada de «4» en la tabla [M6] significa que ha emergido involuntariamente asomando la vela, pero luego saca un «6» y recupera el control bajo la superficie. Pasa a la casilla de tránsito nº 3, donde un «7» otorga otro evento. Aquí se agota su suerte: un «2» significa que el submarino de bolsillo se pierde definitivamente porque Bob, desafortunadamente, saca dos daños más en el casco además del primero.

Bob se salta la rutina de recuperación del submarino de bolsillo ya que no puede realizarse, concluyendo la primera casilla de trayecto. Para la segunda casilla, saca un «5» en la sección de Pearl Harbor de la tabla [A3], lo que habría sido una repetición de tirada si tuviera radar; al no tenerlo, el resultado es «sin encuentro». En su tercera y última casilla de trayecto, obtiene un «7», que es un buque más escolta. Un «3» según la nota inferior indica que es un buque pequeño, por lo que consulta la tabla [T1] y saca un «77»: el Nancy Moller, de 3.900 toneladas. Un «2» en la comprobación de día/noche (8.1.9) significa que es de día. Tras el fracaso de su submarino de bolsillo, Bob decide vengarse y dispara los cuatro torpedos de proa desde alcance medio. Al estar sumergido y usar torpedos Tipo 95, no se aplican MTD, por lo que cualquier resultado de 2 a 7 es un impacto. Consigue 2 impactos de los cuatro disparados; un buen resultado, ya que al comprobar la tabla [B2] ve que uno es defectuoso. El carguero requiere dos puntos de daño para hundirse, pero el único Tipo 95 que detona inflige 3 puntos con un «2» en la tabla [B3], por lo que el Nancy Moller queda hundido y Bob lo anota en su Hoja de Registro.

Ahora la escolta viene a buscarlo, pero al ser torpedos de oxígeno Tipo 95 (no de vapor), no sufre MTD negativos en la tabla [B4]. Una tirada de «6» significa que permanece sin ser detectado y escapa. Las dos últimas casillas de tránsito transcurren sin incidentes y Bob regresa a salvo a Yokosuka, donde recibe la Medalla de la Gran Guerra de Asia Oriental (8.8.6). La misión no se consideró exitosa según [7.3], por lo que no obtiene créditos para comprar habilidades o avanzar la mejora de la dotación. Al ser una nave de la clase Tipo C realiza patrullas de dos meses, por lo que estuvo desplegado en diciembre del 41 y enero del 42, siendo febrero del 42 el mes de mantenimiento y puesta a punto. Su submarino saldrá a su segunda patrulla en marzo del 42 al no haber sufrido daños. El submarino de bolsillo perdido será reemplazado.



NOTAS DEL DISEÑADOR

La creación de *Sensuikan* responde a las peticiones de jugadores que deseaban experimentar la guerra de submarinos en el Pacífico desde el bando japonés. Esto resultó complejo ya que el sistema estándar de *The Hunters* no era aplicable sin modificaciones de gran calado. En la doctrina militar japonesa, la fuerza de submarinos se concebía para formar parte de la «batalla decisiva» contra las flotas enemigas, y no para la interrupción y hostigamiento de las líneas de comunicación ni la destrucción del tráfico mercante. Para replicar este aspecto, se diseñó un sistema de misiones especiales vinculadas a los principales acontecimientos de la guerra. En lugar de realizar una trayectoria de patrulla con total libertad en busca de navíos, el jugador japonés se verá obligado en muchas ocasiones a mantener una línea de vigilancia, transportar suministros o realizar labores de reconocimiento. Se espera que los jugadores perciban las limitaciones que la Armada imponía a los comandantes de los submarinos japoneses.

Otro aspecto complejo del desarrollo radicó en los extravagantes diseños de la Armada japonesa; aunque quizás el término más preciso sería «innovadores». Se disponía de submarinos con aviación en hangares estancos sobre la cubierta, unidades acondicionadas para el transporte de submarinos de bolsillo y torpedos suicidas *kaiten*. Brett Grimmond, un estrecho colaborador australiano, instó a la inclusión de minijuegos extremadamente detallados para estas tres áreas. Finalmente, se alcanzó un consenso mediante el desarrollo de «módulos» que permiten al jugador centrar la atención en la acción directa cuando intervienen los submarinos de bolsillo, la aviación o los *kaiten*. Esto añade un ligero grado de complejidad al juego, pero dichos módulos solo se aplican si la clase específica de submarino asignada posee esa capacidad técnica, evitando así sobrecargar al jugador. Es posible completar una partida entera sin necesidad de utilizar ninguno de estos módulos, por lo que se estimó que este incremento en la complejidad era asumible, considerando que su uso es netamente ocasional. No obstante, los módulos aportan una profunda dimensión estratégica al juego, algo que no habría sido posible sin el arduo trabajo y el concepto original de Brett Grimmond, a quien se le debe un sincero agradecimiento.

Existieron múltiples factores históricos que explican el rendimiento deficiente de los submarinos japoneses durante el conflicto. Contaban con torpedos soberbios y sistemas de control de tiro adecuados, pero adolecieron de una falta crónica de radar durante la mayor parte de la guerra. Adicionalmente, aunque en líneas generales los submarinos japoneses gozaban de una gran autonomía, sus maniobras de inmersión eran lentas, resultaban naves ruidosas y sufrían de una deficiente maniobrabilidad bajo el agua. Más allá de los problemas de índole técnica, el mayor obstáculo para su empleo eficaz fue la doctrina del alto mando japonés sobre cómo debían ser utilizados. Se les concebía principalmente como un multiplicador de fuerzas para la flota de superficie, y no como una fuerza destinada a paralizar o destruir el tráfico mercante enemigo (pese a que, en ocasiones, desempeñaron dicha tarea).

Si a esto se le suma la soberbia capacidad de la guerra antisubmarina (ASW) estadounidense a medida que avanzaba el conflicto, no es de extrañar que el rendimiento de estas naves fuera deficiente y que sufrieran pérdidas tan catastróficas a partir de 1943.

-Greg Smith

BIBLIOGRAFIA SELECCIONADA

- Bagnasco, Erminio. *“Submarines of World War Two”* Cassel and Co, 2000. Excelente obra de referencia general sobre los submarinos de las principales naciones, incluye comentarios sobre doctrina y operaciones. Altamente recomendada.
- Boyd, Carl and Yoshida, Akihiko. *“The Japanese Submarine Force and World War II”* Naval Institute Press, 1995. [Obra de referencia sin comentarios adicionales en el original].
- Costello, John. *“The Pacific War”* Atlantic Communications, Inc., 1981. Otro relato histórico global de toda la guerra, pero con un nivel de detalle operativo superior al de otras publicaciones.
- Hashimoto, Mochitsura. *“Sunk: The Story of the Japanese Submarine Fleet 1941-1945”* Henry Holt & Co, 1954. Relato fidedigno desde la perspectiva japonesa. Cuenta con varios apéndices de gran utilidad.
- Jordan, Roger. *“The World’s Merchant Fleets 1939: The Particulars and Wartime Fates of 6,000 Ships”* Naval Institute Press, 1999. Obra utilizada para la confección de los listados de objetivos navales y mercantes del juego. No constituye una lectura ligera, pero representa una excelente fuente de consulta.
- Orita, Zenji. *“I-Boat Captain”* Major Books, 1976. Sólido relato en primera persona redactado por el comandante de un submarino japonés. Presenta ciertos sesgos subjetivos propios del autor, aspecto comprensible dada la naturaleza de la obra.
- Rohwer, Jürgen. *“Axis Submarine Successes of World War Two”* Greenhill Books, 1999. Aunque la mayor parte de los registros corresponden a los U-Boots alemanes, las secciones dedicadas a los submarinos japoneses han resultado de un valor incalculable para el desarrollo del juego.
- Spector, Ronald. *“Eagle Against the Sun.”* The Free Press, 1984. Relato histórico general a gran escala de la totalidad de la Guerra del Pacífico.
- Stille, Mark. *“Imperial Japanese Navy Submarines 1941-45”* Osprey Publishing, 2007. Publicación clásica de la editorial Osprey que cuenta con excelentes ilustraciones y detalles técnicos del arma submarina.

CREDITOS

Diseño del juego: Gregory M. Smith y Brett Grimmond

Pruebas de juego: Brett Grimmond, Rich Paris, Fred Ellsesser, Lee Smith, Glenn Saunders

Arte de los prototipos: Lee Smith

Diseño gráfico y maquetación: Nadir Elfarra

Índice alfabético: John Kranz

INDICE ALFABÉTICO

Abortar patrulla	24	aviación y módulos <i>kaiten</i> [7.12].....	14	Registro de patrulla [4.3]	7
Aviación, ataques especiales.....	21	Detección por la escolta	18	PREPARACIÓN DE LA PARTIDA [4.0]	7
Alcance, elección de.....	18	Dotación, disminución de nivel	25	Radar	23
Ascenso del Oficial a experto	25	Dotación, niveles de la	25	Rango inicial	26
Ascensos [8.9]	26	Duración de las lesiones	23	Rango, requisitos para la mejora	26
Ascensos, mecánica	26	Encuentros con buques	17	Rangos	26
Ataque antiaéreo, procedimiento.....	21	Encuentros con buques capitales	17	REASIGNACIÓN A UN NUEVO	
Ataque, procedimiento	18	Encuentros con buques; ataques a		SUBMARINO [9.0]	26
Ataques aéreos a puertos	10	objetivos navales [8.2]	18	Reasignación por mantenimiento	
Ataques nocturnos.....	18	Escuela de Submarino de bolsillo	10	y puesta a punto [9.2]	26
Aviación, ataque	20	Escuela de submarinos de Kure.....	10	Reasignación por permanencia	
Aviación, encuentros [8.1.7, 8.3]	18	Escuela Naval de Aviación de Kasumigaura..	10	en hospital [9.1].....	26
Aviación, encuentros con aviación [8.3] ...	20	Evacuación [7.6]	13	Reconocimiento [7.1]	13
Aviación, Lanzamiento y		Evasión automática	19	REGLAS MULTIJUGADOR	
recuperación [7.15].....	15	Jugador ataca primero	20	Y DE TORNEO [10.0]	27
Aviación, módulo de [7.17]	16	<i>Kaiten</i> , Secuencia de [7.18]	17	REGLAS OPCIONALES [11.0]	27
Barrenar	24	<i>Kaiten</i> , módulo [7.18].....	16	Reparaciones tras el combate	22
Base de operaciones [4.7].....	9	<i>Kaiten</i> , ataque [7.8].....	14	Resultados de daños múltiples	23
Baterías	22	Lesiones de la dotación	23	Rezagados.....	21
BIBLIOGRAFÍA SELECCIONADA	30	Línea de vigilancia [7.2]	13	Rondas adicionales de combate	19
Bombardeo de costa [7.9].....	14	Maniobras de evasión [11.3]	27	Seguimiento de buques dañados	21
Cañón de cubierta, disparo	18	Mantenimiento y puesta a punto.....	23	Seguimiento, intentos múltiples.....	22
Casco	22	Mantenimiento y puesta a punto		Sin encuentro	17
Cazado hasta la extenuación.....	22	adicional por daños	23	Submarino de bolsillo, secuencia	
COMBATE [8.0]	17	Mantenimiento y puesta a punto		de juego [7.16]	15
Combate contra escoltas	20	adicional por daños en el casco.....	23	Submarino de bolsillo, ataque [7.3].....	13
Combate, rondas de.....	17	Marcadores de juego	5	Submarino de bolsillo, Módulo [7.16]	15
CÓMO GANAR LA PARTIDA [5.0].....	10	Marcadores de munición [4.6]	9	Submarino, selección [4.1]	7
CÓMO JUGAR [2.0]	3	Médico experto, efectos	23	Submarinos enemigos, encuentros	19
Cómo leer los marcadores	5	Minado [7.10].....	14	Tabla de ataques aéreos a puertos.....	10
COMPONENTES DE JUEGO [3.0]	5	Misión de bombardeo [7.7].....	13	Tablas y Gráficos [3.4]	6
Condecoraciones [8.8]	25	MISIONES ESPECIALES Y		Tablero de ataque [3.2]	5
Convoy, seguimiento de un buque [8.4] ...	21	EVENTOS GRANDES [7.0].....	12	Tablero de ataque	20
Convoy, seguimiento	22	Misiones especiales, cumplimiento [7.13] ...	14	Tanques de combustible	22
Convoyes, encuentros.....	17	Motores.....	22	Tirada de iniciativa	19
CRÉDITOS	30	NOTAS DEL DISEÑADOR	29	Tonelaje estándar, valores [11.1]	27
Daños en el submarino [8.5]	22	Nueva Guinea	10	Torneos flotillas mixtas [10.4]	27
Defensa antiaérea,		Paramushiro	10	Transporte de pasajeros [7.11].....	14
Modificadores especiales.....	21	Piezas de juego [3.3]	5	Transporte estratégico (A Europa) [7.5]	13
Desmontaje del cañón de cubierta/		Preparación de la Hoja de		Victoria, condiciones de [5.2]	11

¡¡Tennō Heika Banzai!!
(Larga vida al emperador)

Traducido por JUAN CAMPAÑA (julio 2026)
Versión 1.0

