



Campaign Commander  
Reglas de la Serie  
&  
Reglas de Campaña  
Coral Sea



1.  
Un plan de campaña debe anticiparse a todo lo que el enemigo pueda hacer y debe contener medidas para obstaculizar sus designios.

Los planes de campaña pueden ser modificados infinitas veces para adaptarse a las circunstancias, el genio del comandante, la calidad de las tropas y la topografía del teatro de operaciones.

6.  
Al comienzo de una campaña hay que deliberar cuidadosamente si iniciar el avance o no; cuando inicias la ofensiva, ésta debe ser mantenida hasta el último extremo. Una retirada, no importa lo bien ejecutada que esté, siempre producirá un efecto dañino sobre la moral del ejército, ya que al perder posibilidades de victoria se las das al enemigo. También sucede que las retiradas son mucho más costosas, tanto en hombres como en material, que los combates más sangrientos; con la siguiente diferencia: en la batalla el enemigo pierde casi tanto como tú, en la retirada sólo tú pierdes.

19.  
Pasar de la defensiva a la ofensiva es una de las más delicadas operaciones de guerra.

95.  
La guerra se compone de accidentes y un general, aunque se atenga a principios generales, nunca debe perder de vista todo aquello que le permita sacar beneficio de dichos accidentes; ese es el signo del genio.  
En la guerra solo hay un momento favorable; el mayor arte está en aprovecharlo.

Napoleón Bonaparte

CRÉDITOS ©Bellica Third Generation 2010.  
 Diseñador de la Serie: Francisco Ronco  
 Diseñador del juego: Francisco Ronco  
 Edición del reglamento: Lou Gasco, Daniel Peña.  
 Pruebas de juego: Ramón López, Daniel Peña, Enrique Cadenas, Pepe Sánchez, Leco, Antonio Gallardo, Reyes Gallardo, José Ramón Faura, Jorge.

## REGLAS DE LA SERIE CAMPAIGN COMMANDER

### 1. INTRODUCCIÓN

La serie de juegos "Campaign Commander" pretende servir a una triple finalidad: simular de modo realista y jugable grandes campañas de la historia militar haciendo que cada partida pueda ser completamente diferente a la anterior, permitir a dos jugadores echar una partida en un tiempo razonable 2 ó 3 horas- y ser divertida al hacer que los jugadores tengan que tomar decisiones equivalentes a las de los comandantes implicados. La escala del juego es operacional y por ello los dos jugadores representan a los comandantes de campo de los ejércitos enfrentados. Los objetivos les vienen dados -en la forma de Puntos de Victoria (PV)- y ellos deben articular el uso de sus fuerzas y recursos de la mejor manera posible para alcanzar la victoria. El uso y la gestión de los recursos, la toma de decisiones conforme a lo que las propias fuerzas son capaces de hacer y la intervención de los imponderables de la guerra -eventos, accidentes y la acción enemiga- definirán cada partida. Las reglas que aquí se explican gobiernan el desarrollo general de todos los juegos de la serie; no obstante cada juego lleva sus propias Reglas Específicas de Campaña que introducirán elementos propios de la campaña que se trate.

### 2. COMPONENTES

**2.1. Tablero de juego:** representa la zona en la que se lleva a cabo la campaña militar. Usualmente tanto el mar como la tierra están divididos en zonas que sirven para ubicar las fichas de juego y regular su desplazamiento por el mapa. En él están reflejados los accidentes del terreno y las poblaciones, puertos y vías de comunicaciones que son relevantes para el desarrollo del juego.

**2.2. Fichas de juego:** son de cuatro tipos: unidades terrestres, unidades navales, líderes y marcadores (Carta/Mapa, Aislado, Desorganizado, Puntos de Recursos, Fichas de batalla...). Los marcadores se usan para indicar información sobre el tablero o para la resolución del mecanismo de juego (Carta/Mapa, Fichas de batalla y otros).

**2.3. Cartas:**

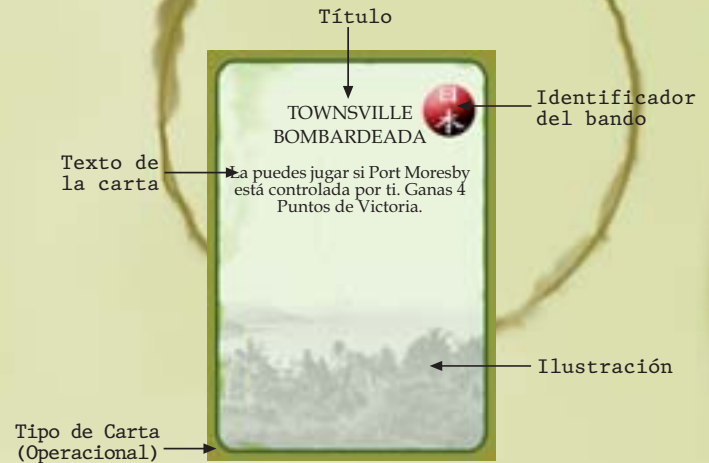
**2.3.1. Son de cuatro tipos:**

- Tácticas (borde azul) sirven para influenciar las batallas, sólo las puedes jugar durante una batalla.
- Ataque (borde amarillo) sirven para apoyar al atacante en una batalla, sólo las puedes jugar en una batalla que tu inicies.
- Eventos (borde rojo) se juegan sólo durante una operación.
- Operacionales (borde verde) se juegan en tu propio turno y regulan el uso y la disponibilidad de los recursos, refuerzos, reemplazos y otras opciones estratégicas.

**2.3.2. Los textos de las cartas tienen precedencia sobre las reglas de la Serie y las Reglas Específicas de Campaña.**

**2.3.3. Como norma general cualquier elección que se tome por efecto de una carta la tomará el que la juega salvo indicación contraria en la misma carta.**

**2.3.4. Los jugadores deberán dar un tiempo prudencial a su oponente antes de tomar acciones para poder jugar cartas Tácticas y de Eventos, dado que lo pueden hacer en el turno rival.**



EJEMPLO 1: Cartas

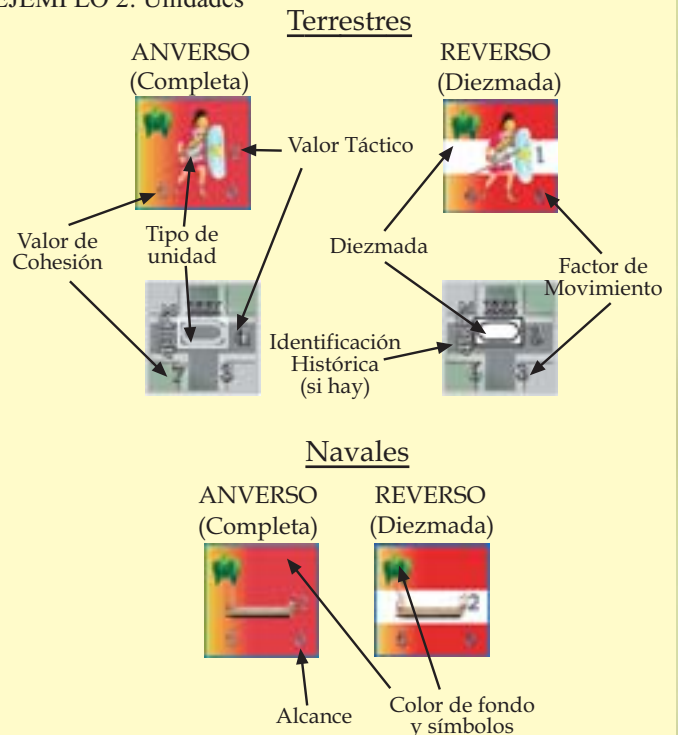
### 3. UNIDADES

**3.1. Las unidades son de dos tipos -según la campaña estarán presentes los dos o sólo uno de ellos: terrestres y navales.**

**3.2. Las fichas terrestres poseen:** un símbolo indicador del tipo de unidad de que se trata -y que suele tener efectos en los combates, su identificación histórica (si es el caso), su Valor de Cohesión -se usa para obtener los resultados de los combates-, su Factor de Movimiento -lo consumen al desplazarse por el mapa de juego y su Valor Táctico -usado para resolver las batallas.

**3.3. Las fichas navales poseen:** un indicador del tipo de unidad de que se trata -y que suele tener efectos en los combates-, su identificación histórica (si tiene), su Valor de Cohesión, su Alcance -valor que se usa para ir moviendo por el mapa- y su Valor Táctico.

EJEMPLO 2: Unidades



## 4. SECUENCIA DE JUEGO

**4.1.** Tras la colocación inicial de una campaña los jugadores deberán colocar a un lado las fichas que entren en juego con posterioridad. Deberán barajar su mazo de cartas, coger su mano de cartas inicial -5 cartas- y dejar el resto en la pila para dar comienzo al juego. La campaña indicará quién comienza con la Iniciativa.

**4.2.** Secuencia Operacional.

**4.2.1.** Una partida consiste en una serie ininterrumpida de acciones llevadas a cabo con las fichas en el mapa o de cartas jugadas por ambos jugadores sin que exista el concepto de turnos. Los jugadores deben elegir si intentarán una OPERACIÓN en el mapa o bien jugarán un EFECTO ESTRATÉGICO por medio de cartas. En función de las elecciones de ambos jugadores pueden darse diferentes secuencias de juego.

**4.2.2.** En cada Secuencia Operacional ambos jugadores deberán coger la ficha que tiene por un lado el símbolo "Carta" y por el otro "Mapa" y elegir, en secreto, qué cara jugará. Si un jugador

Opción Operacional	Procedimiento
Ambos eligen "Mapa"	<ul style="list-style-type: none"> <li>—Ambos jugadores lanzan 1d10.</li> <li>—El jugador con la Iniciativa añade +2 al resultado. Ambos bandos añaden cualquier otro modificador que sea aplicable.</li> <li>—El jugador con el total más alto puede realizar una OPERACIÓN en el mapa. El jugador con la iniciativa gana cualquier empate. <ul style="list-style-type: none"> <li>—Siempre que un jugador realice una operación está obligado a gastar un Punto de Recurso.</li> </ul> </li> <li>—El jugador con el resultado más bajo deberá esperar a la siguiente Secuencia Operacional para intentarlo de nuevo. No hace nada en esta ocasión.</li> </ul>
Ambos eligen "Carta"	<ul style="list-style-type: none"> <li>—El jugador con la Iniciativa puede jugar una Carta de su mano o robar una de su mazo o descartarse de una que tenga en la mano, sin jugarla. Debe elegir una de las tres opciones.</li> <li>—Luego, el otro jugador puede hacer lo mismo.</li> </ul>
Uno elige "Carta" y el otro elige "Mapa"	<ul style="list-style-type: none"> <li>—El jugador que eligió "Mapa" resolverá una OPERACIÓN en el mapa. <ul style="list-style-type: none"> <li>—Siempre que un jugador realice una operación está obligado a gastar un Punto de Recurso de los que tiene en el mapa para poder realizar acciones con sus unidades.</li> </ul> </li> <li>—Luego el otro jugador puede jugar una Carta de su mano o robar una de su mazo o descartarse de una que tenga en la mano, sin jugarla. Debe elegir una de las tres opciones.</li> </ul>

elige la cara "Carta" es porque pretende robar una carta de su mazo o jugar/descartar una de su mano. Si elige la cara "Mapa" es que desea realizar operaciones con sus tropas en el mapa de juego.

**4.2.3.** Cuando un bando elige la opción "Carta" podrá hacer 1 de tres cosas:

**a)** Jugar una carta: ahora puedes jugar una Carta de tipo Operacional. Hay algunas cartas que necesitan que haya condiciones para ser jugadas -cartas de "Muerte Súbita", por ejemplo. Jugando estas cartas operacionales es como se obtienen nuevos puntos de recursos, refuerzos y otras ayudas.

**b)** Robar una carta, siempre que tenga menos de 5 cartas un jugador podrá robar una nueva carta de su mazo. Cuando un jugador robe la última carta de su mazo se acabará la partida.

**c)** Descartar una carta, un jugador que tenga cartas en mano siempre puede descartarse de una carta para obtener 1 Punto de Recurso que colocará en el mapa conforme a las reglas que la campaña indique. Estas cartas se colocarán boca abajo sin revelar su identidad- en un "mazo de descarte".

**4.2.4.** La secuencia operacional descrita en 4.2.1. se repite indefinidamente hasta que la partida acabe.

**a)** La partida acabará cuando uno de los dos jugadores robe la última carta de su mazo.

**b)** La partida acabará en el momento que se juegue una carta de "muerte súbita".

**4.3.** Cálculo de los Puntos de Victoria (PV)

**4.3.1.** Al terminar la partida los dos jugadores contabilizarán los PV y el que haya obtenido más habrá ganado.

**4.3.2.** En caso de empate el juego quedará en tablas.

**4.3.3.** Los motivos por los que se obtienen PV serán indicados en cada campaña y estarán vinculados a la ocupación de zonas del mapa, la destrucción de unidades enemigas, y la consecución de objetivos que aparezcan en cartas Estratégicas.



## 5. RECURSOS, OPERACIONES Y SUMINISTROS

**5.1.** En el tablero hay unos marcadores que sirven para realizar las operaciones militares. Son los Puntos de Recursos (PR). Sin ellos no se puede hacer prácticamente nada con las tropas.

**5.2.** Cada vez que un jugador elige la opción de Mapa debe gastar 1 Punto de Recurso de los situados en el mapa para realizar una operación con sus unidades -sólo uno, no más. Pon el marcador "Operación en curso" en la zona en la que estaba el PR que gastaste para suministrar la Operación.

**5.2.1.** Cada Punto de Recurso proporciona 6 Puntos de Suministros (PS).

**5.2.2.** Las unidades no pueden tomar parte en una Operación sin el uso de Puntos de Suministro.

**5.2.3.** Estos "Puntos de Suministros" podrán ser usados por unidades que estén a 3 zonas terrestres de la ubicación del marcador de Operación en curso, siempre y cuando puedan trazar un camino de zonas libres de unidades y fortalezas enemigas no asediadas desde la zona que ocupan a la zona ocupada por el marcador.

**5.2.4.** Los Puntos de Recursos que "transportan" unidades navales que están en una zona naval pueden ser consumidos para activar cualquier unidad naval que esté en dicha zona naval y cualquier unidad terrestre que esté en una zona terrestre adyacente a la zona naval en la que se encontraba el PR consumido.

**5.2.5.** Una unidad sólo puede realizar una acción en cada Operación en la que participe.

**5.3.** Movimiento de los PR.

**5.3.1.** Los recursos normalmente no se pueden mover por el mapa terrestre, salvo con el uso de Cartas Operacionales.

**5.3.2.** Fichas navales puede "transportar" puntos de recursos (Ver regla 7. TRANSPORTE NAVAL)

**5.4.** PR y los combates.

**5.4.1.** Si una unidad enemiga se queda a solas en una zona con Puntos de Recurso propios la unidad enemiga captura la mitad (redondeando abajo) de los PR colocando sus propios marcadores de PR- y el resto se destruyen.

Acción	Coste en PS
Mover 1 unidad o apilamiento	1 SP
Apilar unidades	2 SP
Jugar una carta de ataque	Coste indicado en la carta
Reorganizar 1 unid. que estaba desorgan.	1 SP
Reconstruir 1 unidad Diezmada (sólo se puede hacer con 1 unid. por operación)	1 SP
Asediar	4 SP

**5.4.2.** Los Puntos de Recursos que se encuentren en una fortaleza sometida a asedio sólo pueden ser usados por las tropas que están dentro de la fortaleza.

**5.5.** Uso de los Puntos de Suministro.

**5.5.1.** Los puntos de suministro que se generan en una operación se pueden usar para mover, apilar, combatir, jugar cartas si lo requieren, reorganizar unidades y completar unidades que hayan quedado diezmadas.

**5.5.2.** Los costes para dichas acciones se regulan por la siguiente tabla -aunque en alguna campaña en especial puede haber modificaciones.

**5.5.3.** Usualmente en el mapa de cada juego de la Serie Campaign Commander se proporcionará un CONTADOR DE SUMINISTRO para que cada bando pueda llevar la cuenta de los Puntos de Suministro que va usando en sus Operaciones.



## 6.MOVIMIENTO

**6.1.** Una unidad terrestre sólo puede mover por zonas terrestres -incluidas islas- y una unidad naval sólo puede mover por zonas navales.

**6.2.** No obstante las unidades navales pueden estar “dentro” de los puertos que haya en zonas terrestres.

**6.3.** Las unidades terrestres pueden mover, cuando participan en una operación, tantas zonas como su Factor de Movimiento le permita, sujeta a los costes del terreno tal y como se indicará en cada campaña.

**6.3.1.** El coste más habitual de entrar en una zona terrestre será de 1 Punto de Movimiento.

**6.3.2.** En caso de que unidades terrestres se encuentren en un puerto sólo con unidades navales enemigas las unidades navales deben abandonar la zona siguiendo la regla de retirada naval -ver Regla de la Serie 9.6.3.e.

**6.4.** Las unidades navales podrán moverse por las zonas navales y los puertos del mismo modo que las unidades terrestres hacen por las zonas terrestres.

**6.4.1.** Las fichas navales normalmente deberán iniciar y acabar su movimiento en un puerto o en una zona adyacente a un puerto, en las reglas especiales de los escenarios se indicará si hay alguna modificación a esta regla.

**6.4.2.** Su Alcance es el número de zonas y puertos en los que pueden entrar cada vez que son activadas.

**6.4.3.** El coste más habitual de entrar en una zona naval o puerto será de 1 Punto de Alcance.

**6.4.4.** Una unidad naval nunca puede entrar en un puerto ocupado por unidades enemigas, sean del tipo que sean.

**6.5.** Cuando unidades terrestres o navales se mueven a un área que contiene unidades enemigas del mismo tipo (terrestre/naval) una batalla tiene lugar inmediatamente, se resuelve en ese momento, antes de seguir con lo que reste de la Operación en curso.

## 7.TRANSPORTE NAVAL

**7.1.** Embarque y desembarco.

**7.1.1.** Una unidad o apilamiento naval puede iniciar su movimiento, suspenderlo temporalmente para embarcar o desembarcar (no las dos cosas) unidades terrestres que transporte y luego continuar su movimiento.

**7.1.2.** Las unidades navales que embarquen o desembarquen pueden continuar su movimiento, si les queda Alcance.

**7.1.3.** Una misma unidad naval o apilamiento de unidades navales podrá “embarcar” o “desembarcar” 1 ficha/apilamiento de/a una sola zona por operación.

**7.1.4.** Unidades terrestres “desembarcadas” desde una zona naval no pueden ser activadas en esa misma operación.

**7.1.5.** También las unidades terrestres pueden ser transportadas por unidades navales con las que empiecen apiladas la operación

**7.1.6.** El acto de embarcar unidades terrestres bien sea por 7.1.1. o por 7.1.5.- consume 2 Factores del alcance de la unidad o apilamiento naval que lo haga.

**7.1.7.** Unidades navales que comienzan su movimiento, durante una operación, en una zona naval, apiladas con unidades terrestres ven disminuido su Alcance en 2 Factores (-2). Acumulable a lo establecido en el punto anterior (7.1.6.).

**7.1.8.** Las unidades navales que transportan unidades terrestres pueden dejarlas en cualquier puerto en el que entren a lo largo de su movimiento.

**7.1.9.** Las Unidades Terrestres transportadas por unidades navales que acaban su movimiento dentro de un puerto se consideran que son desembarcadas en él automáticamente.

**7.2.** Nunca puede haber, al final de una operación, más de 3 fichas terrestres en una zona naval, cualquier exceso es eliminado por el poseedor.

**7.3.** Las unidades navales pueden transportar PR.  
**7.3.1.** Las fichas navales y los Puntos de Recursos deben empezar la operación apilados en un puerto.

**7.3.2.** Las unidades navales que transportan PR pueden dejarlos en cualquier puerto en el que entren a lo largo de su movimiento.

**7.3.3.** Los Puntos de Recursos transportados por unidades navales que acaban su movimiento dentro de un puerto se consideran que son desembarcados en el automáticamente.

**7.4.** Efectos del combate naval en las unidades terrestres y PR transportados.

**7.4.1.** Siempre que una unidad naval sea desorganizada una ficha terrestre de las que van con esa pila queda desorganizada, a elección del poseedor.

**7.4.2.** Si una unidad naval es diezmada, una ficha terrestre es diezmada, a elección del poseedor.

**7.4.3.** Si una unidad naval es destruida, una ficha terrestre es destruida, a elección del poseedor.

**7.4.4.** Si se elimina la pila naval por completo todas las unidades terrestres y PR transportados son destruidos.

## 8.APILAMIENTO

**8.1.** Se pueden apilar en la misma zona terrestre o naval cualquier número de unidades (Ver Regla 7.2 más arriba)



**1** El jugador aliado va a realizar una Operación. Lo primero que debe hacer es retirar un Punto de Recurso del mapa. Decide retirar uno de los que tiene apilados con la flota frente a Port Moresby. Coloca el marcador “Puntos de Suministros” en el número 6. Ahora puede usar sus Puntos de Suministro para realizar acciones con sus unidades.

**2** Gasta 2 PS en mover la unidad naval norteamericana, acompañada de la unidad terrestre australiana y el Recurso restante. Se desplaza a la zona naval adyacente y desembarca la unidad de infantería -deteniendo temporalmente el movimiento naval. Si el desembarco hubiese provocado una batalla terrestre -debido a que hubiese unidades terrestres japonesas en la zona-, ésta se hubiese resuelto y luego se habría continuado el movimiento naval. Tras el desembarco la unidad naval y el Recurso vuelven a la zona en la que empezaron y acaban su movimiento.

**3** El HS australiano se mueve a Australia. Su alcance es 6 ya que no hay ninguna unidad terrestre apilada con él al inicio de su movimiento. Llega a puerto sin novedad. Coloca los “Puntos de Suministros” en el 4.

**4** Al acabar su movimiento en el puerto el HS australiano se apila con las otras unidades ya presentes allí -da igual que sean terrestres o navales. Por eso el jugador aliado debe gastar otros dos PS por apilarse. Eso hace que el total llegue a 0. De este modo acaba la Operación aliada.

**5** El jugador aliado podría haber usado los PS proporcionados por el Recurso que consumió para realizar acciones con la ficha de infantería norteamericana que hay en Port Moresby, pero no con la unidad naval que hay allí, ya que el Recurso estaba en una zona naval.



**8.2.** Para apilar unidades en una zona terrestre el jugador debe gastar 2 PS.

**8.2.1.** El coste de apilar fichas se debe pagar en el momento de realizar el apilamiento independientemente de cuántas unidades se apilen.

**8.2.2.** El momento de realizar el apilamiento se considera que es el momento en el que una unidad/apilamiento acaba su movimiento en una zona en la que ya hay otra u otras unidades propias -aunque éstas a su vez vayan a moverse a continuación.

**8.2.3.** Este coste se paga independientemente de la distancia de la zona en la que se produce el apilamiento respecto del lugar en el que está el marcador "Operación en curso".

**8.3.** Las unidades que empiezan una campaña apiladas se supone que han sido concentradas antes del comienzo de la misma y no hay que pagar nada por tenerlas así.

**8.4.** Cuando se elija mover más de una ficha a la vez, como un apilamiento, las unidades deberán empezar en la misma zona/puerto y permanecer juntas durante todo él, acabando juntas.

**8.5.** A efectos de movimiento no es necesario que un apilamiento entero sea seleccionado enteramente para mover, sino que puede ser seleccionada una parte cualquiera. El resto de unidades no activadas en el apilamiento original podrán realizar acciones independientes posteriormente en cualquier momento si lo desean pagando el coste correspondiente.

## 9.COMBATE

**9.1.** El combate sólo puede producirse durante una Operación.

**9.2.** Cuando unidades terrestres de bandos diferentes entran en la misma zona se produce una batalla de forma inmediata que hay que resolver antes de seguir realizando la operación en curso. Lo mismo sucede en el caso de unidades navales.

**9.2.1.** En las zonas navales sólo combaten unidades navales, cualquier unidad terrestre transportada puede sufrir las consecuencias del combate pero no interviene activamente en él.

**9.2.2.** Si el atacante desea atacar con varias unidades primero las tiene que apilar en operaciones anteriores, puesto que el momento de entrar en una zona ocupada por el enemigo se inicia la batalla y su movimiento termina.

**9.3.** Después de resolver una batalla el bando que estaba realizando una Operación puede continuar gastando PS, si le quedaban. No obstante las unidades que participaron en la batalla ya han actuado y no pueden hacer nada más durante esa operación.

**9.4.** Durante las batallas que tú inicies se pueden jugar cartas de Ataque que tengan un coste en puntos de suministro.

**9.4.1.** Para poder jugarlas -además de cualquier otra condición que haya escrita en ellas- se deberá pagar su coste en PS.

**9.4.2.** Este coste se paga independientemente de la distancia de la zona en la que se produce el apilamiento respecto del lugar en el que está el marcador "Operación en curso".

**9.5.** Resolución de Batallas.

**9.5.1.** Cada bando posee un número de "Fichas de Batalla" (FB) de las cuales echará un número determinado -que variará según la campaña- en una taza.

**9.5.2.** Cada bando usará el mejor Valor Táctico que tenga presente. Sacará tantas FB de la taza al comienzo de la batalla como Valor Táctico tenga.

**9.5.3.** Alternativamente, cada jugador debe jugar una FB para producir un efecto en la batalla, de entre las que sacó de la taza en el paso anterior. Empezará jugando la primera el jugador atacante. Si un jugador tiene varias FB juega la que él elija.

**9.5.4.** Cada FB producirá un efecto u obligará a lanzar dados y como resultado las unidades se irán diezmado y/o desorganizando. Las tiradas y efectos del jugador defensor se resolverán antes que los de su oponente. Habitualmente y salvo que alguna FB o carta jugada indiquen lo contrario el dueño determina a qué unidad presente en la batalla se aplican los efectos.

**9.5.5.** Cuando un bando se quede sin FB deberá sacar más según

su Valor Táctico actual. Si acaba todas las de su taza volverá a echarlas todas y seguirá jugando. (Como ha sido establecido en 9.5.2.)

**9.5.6.** La batalla acabará cuando todas las unidades de un bando hayan sido desorganizadas, y por tanto se retiren.

**9.6.** Efectos del combate.

**9.6.1.** Durante la batalla las unidades pueden ser requeridas para realizar un "Chequeo de Cohesión". Éste se realizará lanzando 1d10 y comparando su resultado -modificado por cualquier efecto de la Ficha de Batalla jugada- con la Cohesión de la unidad que realiza el chequeo. Si el resultado, modificado, del dado es igual o inferior a dicho valor de Cohesión la unidad habrá pasado satisfactoriamente el chequeo. En caso contrario lo habrá fallado. Trata el 0 como 10.

**9.6.2.** Las unidades pueden ser "Desorganizadas" y pueden ser "Diezmadas" en el transcurso de una partida.

a) Ambos efectos pueden combinarse y son acumulativos.

b) Cuando una ficha que ya está "Diezmada" vuelve a quedar "Diezmada" queda "Desorganizada".

c) Ninguno de los valores de una unidad puede ser nunca inferior a 1.

**9.6.3.** La Desorganización reduce en 1 todos los valores de la ficha.

a) El estado de Desorganización se indica colocándole a la ficha en cuestión un marcador de Desorganización de su bando.

b) Una unidad sólo puede tener uno de esos marcadores

c) Si una unidad ya está desorganizada y vuelve a serlo sólo tiene relevancia si es durante una batalla.

d) En cuanto una unidad es desorganizada debe retirarse de la batalla inmediatamente.

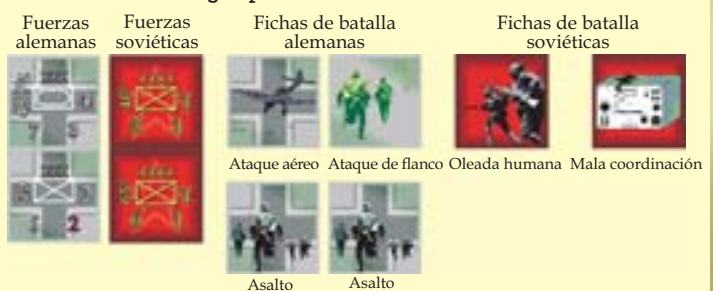
e) Las unidades navales deberán irse dentro de un puerto amigo dentro de su alcance desde su posición actual, si no hay ninguno se moverán todo su alcance hacia el más cercano.

f) Las unidades terrestres se retirarán todas 2 zonas hacia los Puntos de Recursos propios más cercanos. Si por cualquier motivo no pueden retirarse más que 1 zona concluirán ahí su retirada. Si al retirarse una zona en dicha zona hay PR de su bando puede terminar su retirada ahí, igual pasa con una fortaleza de su bando. Si no hay PR en el mapa se retirarán hacia el lado de tablero que se indique en las Reglas Especiales. Durante la retirada no se puede entrar en zonas ocupadas por unidades o PR enemigos. Una unidad defensora no puede retirarse a la zona desde la que partieron las unidades que iniciaron la batalla. Una unidad atacante debe retirarse, en primer lugar, a la zona adyacente desde la que entró en la zona de la batalla.

**9.6.4.** El estado de Diezmado de una unidad se muestra en su reverso con una marca de color blanco (dentro o alrededor del símbolo del tipo de unidad)

**9.6.5.** Habitualmente las unidades sólo son destruidas si deben retirarse y no pueden.

### Ejemplo Batalla Rossosh



A) Las fuerzas alemanas han iniciado la batalla entrando en la zona ocupada por las fuerzas soviéticas. Por ello los alemanes son los atacantes. Ellos jugarán primero una de sus Fichas de Batalla. Ambos jugadores deben sacar, al azar, de un recipiente opaco un número de Fichas de Batalla igual al mejor Valor Táctico que tengan presente en la batalla. Para los alemanes es 4, de la ficha de blindados, y para los soviéticos es 1. Los efectos de las Fichas de Batalla los puedes encontrar en la contraportada de estas reglas. Arriba se muestran las obtenidas en esta ocasión.

B1) Los alemanes juegan primero su opción de ATAQUE AÉREO. Esa opción hace que una ficha soviética deba pasar un chequeo de Cohesión con un modificador adverso de +2 al dado. El jugador soviético decide que será el 65º Ejército el que pasará el chequeo. Lanza 1d10 y obtiene un 7 en el dado al que se le suma 2 (+2) para un resultado total de 9. Este resultado es mayor que el Valor de Cohesión de la unidad (era 6). Por ello el efecto de la Ficha de Batalla jugada por el Eje hace que el 65º Ejército reciba un marcador de Desorganización y deba retirarse inmediatamente de la batalla. Dicha retirada la realizará hacia el marcador de recursos más cercano, que en este caso está en Buturlinovka, a dos zonas de distancia. El 65º Ejército es desplazado inmediatamente hacia allí.

B2) Ahora es el turno del jugador soviético, como sólo tiene una Ficha de Batalla no tiene



más remedio que jugarla. El efecto de la OLEADA HUMANA es que una ficha soviética queda diezmada de inmediato -le da la vuelta al 46° Ejército para indicarlo- y una unidad del Eje debe chequear cohesión. Si fallase quedaría Desorganizada y debería abandonar la batalla. El jugador del Eje decide que chequee el 48° Cuerpo Blindado, lanza 1d10 y obtiene un 7, que es igual al Valor de Cohesión de la unidad. Pasa el chequeo y no se ve afectada. Como el jugador soviético se ha quedado sin Fichas de Batalla debe volver a extraer. Su Valor Táctico sigue siendo 1 y por ello saca una ficha nueva. En este caso saca una Ficha de "Mala coordinación".

C1) Vuelve a ser el turno del jugador del Eje. En esta ocasión decide jugar una de sus Fichas de ASALTO. Esto hace que una ficha soviética deba pasar un chequeo de Cohesión que, en caso de fallarlo, haría que se desorganizase. Una ficha alemana debe pasar también un chequeo de Cohesión que haría que se diezmase en caso de fallarlo. El jugador del Eje elige que pase el chequeo la unidad de infantería. El jugador soviético lanza 1d10 y obtiene un 2 que es menor que su Valor de Cohesión (4). El 46° Ejército no se ve afectado. El jugador del Eje lanza 1d10 y obtiene un 8, que es mayor que el Valor de Cohesión del 29° Cuerpo de infantería. Este es dado la vuelta para indicar su condición de diezmado.

C2) En su turno el jugador soviético no tiene más remedio que jugar su única Ficha "MALA COORDINACIÓN". Esta ficha hace que una unidad soviética deba pasar un chequeo de cohesión que de fallarlo la Desorganizaría. Cosa que sucede al obtener un 6 en el lanzamiento del d10. El 46° Ejército queda Desorganizado y debe abandonar la batalla igual que hizo antes el 65° Ejército.

La batalla concluye al no quedar tropas soviéticas.

- a) Las unidades navales también son destruidas si ya estaban Diezmadas y Desorganizadas y reciben otro resultado de Diezmada.
- b) Las unidades destruidas no pueden volver al juego salvo que lo establezcan las Reglas Específicas de Campaña o el texto de alguna carta.

#### 9.6.6. Unidades Aisladas.

- a) Cuando la zona en la que está una unidad tiene todas las zonas que le son adyacentes ocupadas por unidades enemigas y terreno impassable se la considera Aislada.
- b) Se le debe poner un marcador de Aislada en el momento en que se da esa situación.
- c) Una unidad Aislada tendrá un modificador negativo de -1 a su Valor de Cohesión y será destruida si queda desorganizada durante un combate.
- d) Su condición de aislada no desaparece si alguna de las unidades enemigas que la rodea abandona la zona que ocupa para atacarla.
- e) En cuanto no se cumplan las condiciones anteriores la unidad deja de estar aislada y se le retira el marcador.
- f) Una unidad aislada deja de estarlo si abandona la zona que ocupa ya que la zona que deja no está ocupada por el enemigo.
- g) Una unidad aislada no puede reorganizada ni reconstruida.

### 10. REORGANIZACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN

10.1. Cuando se usa 1 PS para reorganizar una unidad Desorganizada la reorganización es automática, no es necesario tirar el dado.

10.2. Se puede usar 1 PS por operación para completar una unidad que hubiera sufrido pérdidas con anterioridad.

10.3. Sólo se puede hacer con 1 unidad por operación.

### 11. FORTALEZAS

11.1. Cada fortaleza posee una guarnición intrínseca y debe ser asediada para cambiar de bando. La guarnición es considerada una unidad terrestre pero no detiene el movimiento de unidades enemigas y no puede ser atacada de forma normal. Tampoco cuenta, efectos de gasto de PS, apilar otras unidades terrestres con unidades de guarnición.

11.2. Además, hasta 4 fichas pueden "meterse dentro" y contribuir a la defensa.

11.3. Cuando una ficha/pila enemiga entra en una zona con una fortaleza propia las unidades que caben dentro de ella pueden combatir fuera o pueden refugiarse "dentro" en el primer caso se tratará de una batalla normal y corriente, en el segundo comenzará un asedio.

11.3.1. En caso de que se libre una batalla unidades terrestres del bando poseedor de la fortaleza que deban retirarse podrán hacerlo al interior de la fortaleza en vez de alejarse de la zona, hasta el límite de 4 unidades.

11.3.2. En cuanto las unidades enemigas acaben su movimiento -o la batalla- en una zona con una fortaleza se coloca sobre ésta un marcador de ASEDIO del bando asediador.

11.3.3. El asedio se resuelve activando el apilamiento que lo lleva a cabo. Sólo puede hacerse una vez por fortaleza y operación.

Cada vez que se activa se lanza 1d10 contra el número que va impreso en la ficha de ASEDIO. Si el resultado del dado es igual o inferior a dicho número la fortaleza cae y todas las unidades enemigas son destruidas. Los modificadores a dicha tirada son:

- a) +El factor de la fortaleza.
- b) +Número de unidades enemigas dentro de la fortaleza.
- c) -Número de unidades que forman el apilamiento que asedia.

11.3.4. El marcador de ASEDIO se pierde si deja de haber fichas enemigas en la zona de la fortaleza.

11.3.5. Unidades asediadas y Operaciones.

- a) Las unidades que están "dentro" pueden activarse normalmente, pero sólo usando Puntos de Recurso que haya en la Fortaleza, y pueden provocar una batalla con las unidades que asedian.
- b) En caso de tener que retirarse lo harán de vuelta al interior de la fortaleza asediada.
- c) También pueden participar normalmente en una batalla que sea iniciada por unidades que vienen de otra zona.

### 12. LÍDERES



12.1. Son fichas que representan a los comandantes históricos y poseen una serie de habilidades especiales y producen modificaciones a las reglas de la serie que serán señaladas en cada escenario.

12.2. Los líderes se mueven siempre como parte de un apilamiento de unidades, no pudiendo moverse solos nunca.

12.3. Si todas las unidades con la que van son eliminadas el líder también lo es.



Diseñador de la Serie: Francisco Ronco.  
 Diseñador del juego: Francisco Ronco.  
 Edición y confección de reglas: Lou Gasco,  
 Daniel Peña.  
 Pruebas de juego: Ramón López, Daniel  
 Peña, Pepe Sánchez, Leco, Antonio Gallardo,  
 Reyes Gallardo, Cándido Carrión.

## CORAL SEA. REGLAS ESPECÍFICAS DE CAMPAÑA

**1. TERRENO:** Los accidentes de terreno que son relevantes en CORAL SEA son las zonas de mar, de tierra, montañas, las poblaciones, aeródromos y puertos.

a) Zonas de mar: las unidades navales sólo pueden mover por zonas de mar o puertos. Son consideradas impasables para las unidades terrestres.

b) Zonas de tierra: las unidades terrestres sólo pueden mover por zonas de tierra. También pueden ser transportadas por unidades navales (Reglas de la Serie 7). Sólo cuentan las zonas terrestres de las islas cuyos nombres están impresos en el mapa. Las otras son sólo decorativas. Rabaul es la base principal japonesa y como suelen apilarse muchas fichas en su zona hemos creado una ampliación de la misma, junto al contador de suministros japoneses, para facilitar el apilamiento.

c) Montañas: son zonas terrestres normales salvo que en ellas no se pueden construir aeródromos.

d) Poblaciones: señaladas en el mapa, son las únicas zonas en las que pueden colocarse Puntos de Recursos. Algunas tienen un número al lado que indica la cantidad de Puntos de Victoria que dan al bando que las controle al final de la partida.

e) Algunas poblaciones incluyen un signo que las permite funcionar como un aeródromo para el jugador que las controla.

f) Algunas poblaciones incluyen un signo que la permite funcionar como puertos para el jugador que las controla.

g) En algunos casos y para algunos efectos del juego es necesario "controlar" una zona. En un momento determinado del juego un jugador controla una zona si una de sus unidades fue la última en pasar por dicha zona, mantendrá el control hasta que una unidad enemiga entre en ella. A efectos de Puntos de Victoria es necesario controlar la totalidad de algunas islas. Los Puntos de Victoria serán para el jugador que controle la isla entera, si ninguno la controla nadie ganará los PV. Inicialmente los japoneses controlan Nueva Irlanda, Nueva Hanover y Nueva Bretaña. Los aliados controlan el resto de las zonas terrestres.

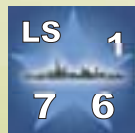
h) Todas las zonas del mapa cuestan 1 punto del Factor de Movimiento de las fichas.

i) La caja de "Australia" cuenta como una zona de tierra con aeródromo, población y puerto. El jugador japonés nunca podrá meter unidades terrestres ni navales en ella. Se considera que está a una distancia de 2 zonas navales de la zona junto a la que está situada.

**2. UNIDADES:** Ambos bandos tienen varios tipos de unidades. Las unidades azul claro son Australianas, las caquis son marines USA, las verdes son ejército de tierra USA, las azul oscuro navales USA y las rojas son japonesas, se distinguen en púrpura las unidades navales japonesas de la flota de Truk:



Infantería USA



Naval USA



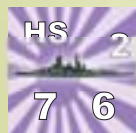
Inf. Australiana



Infantería Japonesa



Naval Austral.



Naval Japonesa

**3. INICIATIVA:** El bando japonés tiene la Iniciativa al comienzo de la partida. Véase el uso de la carta Estratégica aliada "Estaciones de seguimiento". La Iniciativa pasa a manos aliadas si cumplen estas dos condiciones:

- Controlan al menos 3 de las siguientes poblaciones/islas: Lae, Buna, Port Moresby, Bouganville, Guadalcanal.
- Han destruido al menos 8 fichas (terrestres y navales) japonesas.

*NOTA HISTÓRICA: Realmente, el periodo que abarca el juego refleja el fin de la expansión japonesa por el teatro de operaciones. Al final de él los japoneses se retiran de Buna y Guadalcanal cediendo por completo la iniciativa a los Aliados por el resto de la guerra.*

**4. PUNTOS DE RECURSOS:** Los jugadores deben tener los Puntos de Recursos siempre en zonas que contengan una población. El movimiento de los Puntos de Recursos será siempre naval. Los nuevos Puntos de Recursos que se reciban se podrán colocar de la siguiente forma:

- Japoneses: en Rabaul.
- Aliados: Australia y Noumea.

**5. REFUERZOS.** Igual que los Puntos de Recursos nuevos. Las cartas indican donde van algunos de ellos. Si la zona de entrada de los refuerzos es controlada por el enemigo no se puede usar la carta correspondiente.

**6. GUERRA EN LA JUNGLA.** Cualquier unidad terrestre que empiece su movimiento en una zona de tierra y mueva a otra zona de tierra queda automáticamente diezmada. Si ya estaba diezmada queda desorganizada. Si ya está diezmada y desorganizada no tiene efecto adicional.

*NOTA HISTÓRICA: Las condiciones de la lucha en la jungla impusieron un severo desgaste en las fuerzas de ambos bandos. Además el ejército japonés nunca se caracterizó por la profusión de medios de sus servicios de apoyo y sanidad, con lo que las pérdidas humanas fueron tremendas. Los americanos y australianos también sufrieron tremendamente en Guadalcanal y en la campaña de Buna.*

### 7. UNIDADES NAVALES:

a) Mover un apilamiento de unidades navales cuesta 2 PS -no 1 como establecía la Regla de la Serie 5.

b) Transporte marítimo. Una pila de fichas navales (compuesta de 1 o más unidades navales) puede transportar:

- 1 PR por cada unidad naval en la pila.
- Hasta 3 unidades terrestres.

c) Las unidades navales pueden acabar su movimiento en el mar. No están obligadas a acabar su movimiento en un puerto o zona marítima adyacente a un puerto (Regla de la Serie 6.4.1.). Para activarse pueden usar PR del puerto en el que estén o los que estén apilados con ellas.

d) Los japoneses tienen unos refuerzos especiales: "La flota de Truk". Es un apilamiento de fuerzas navales que no se puede apilar con ninguna otra ficha japonesa ni puede entrar en puerto. Después de retirar del mapa el último PR que traen son retirados del mapa, es decir, la última operación no la realizan, digamos que la usan para volver a base. Si alguna de las fichas que la forman es desorganizada durante una batalla se retira inmediatamente del tablero, vuelve a Truk. Hay dos cartas, por lo que pueden entrar en el juego 2 veces. Las fichas que se pierdan en la primera ocasión contarán a efectos de Puntos de Victoria y de la Regla Especial 3 (Iniciativa), pero volverán a entrar la segunda vez, es decir, cada vez que se juega la carta entra la totalidad de lo especificado en ella.

e) Para poder devolver a potencia completa o reorganizar una unidad naval, ésta debe estar en un puerto controlado por su bando.



## 8. RETIRADAS:

a) A diferencia de lo establecido en la Regla de la Serie 9.6.3.f. las unidades terrestres que pierdan una batalla sólo deben retirarse 1 zona, no dos. Si una unidad debe retirarse y en la misma isla no hay ningún recurso suyo puede hacerlo a cualquier zona adyacente no ocupada por unidades enemigas.

b) De igual modo unidades terrestres que pierdan una batalla pueden “retirarse” a bordo de unidades navales que estén en una zona marítima adyacente a la zona terrestre en la que tuvo lugar la batalla -sujetas el límite de 3 unidades terrestres por pila de fichas navales. Ignorando, incluso, el efecto de estar “Aisladas”.

*NOTA HISTÓRICA: En un ataque anfibio, la ventaja de dominar el mar alrededor de una isla es lo que confiere al atacante la ventaja de reembarcar si el ataque sale mal. El defensor está mucho más expuesto a la aniquilación pues no tiene sitio al que ir una vez el atacante haya puesto pie en tierra y realice la “limpieza” de la isla.*

## 9. CONSTRUCCIÓN DE AERÓDROMOS

Ambos bandos tienen 3 aeródromos que pueden construir en zonas terrestres que no posean ya uno. Salvo zonas de montaña. Para ello deben iniciar una operación en la que ya haya 1 ficha terrestre en la zona elegida. Construir un aeródromo cuesta 3 Puntos de Suministro. La ficha no se mueve sino que se coloca la ficha de aeródromo en la zona. Dicha ficha tiene los mismos efectos que un aeródromo ya impreso en el mapa. Si una unidad enemiga ocupa la zona tu aeródromo es retirado del mapa y el enemigo puede colocar el suyo -si lo desea- en la zona. Uno puede eliminar un aeródromo propio de la misma manera que lo construye. El radio en el que el aeródromo tiene efecto es de 3 zonas -navales y terrestres indistintamente- para los japoneses y 4 para los aliados. Un mismo bando sólo puede tener en tablero un máximo de tres aeródromos construidos.

*NOTA HISTÓRICA: Fue, precisamente, la construcción de un aeródromo en Guadalcanal por parte japonesa la que alertó al mando Norteamericano y desató la respuesta de la “Operación Estribo”. Los Marines tomaron el aeródromo y pasó a llamarse “Campo Henderson”, de conocida fama. Desde él la aviación basada en tierra dio un apoyo inestimable tanto a las fuerzas de tierra como a las fuerzas navales aliadas durante toda la campaña.*

## 10. CARTAS Y EFECTOS PERMANENTES

a) Algunas cartas Operacionales producen un efecto permanente en el juego. Estas son: “Townsville bombardeada” y “Midway”, en el mazo japonés; “George C. Kenny” y “Dominio del aire”, en el mazo aliado.

b) Cuando una de estas cartas se juegue se colocará en el mapa de juego, en el hueco a tal efecto, para indicar su efecto permanente.

c) Su efecto dura para el resto de la partida. En el caso de la carta japonesa “Midway” el CV que se va no cuenta a efectos de Puntos de Victoria. La carta aliada “George C. Kenny” permite jugar la carta “Dominio del aire”, “Transporte aéreo” y “Skip bombing”.

d) La carta aliada “Dominio del aire” permite jugar las cartas de “Ataque aéreo” aliadas como si fuesen cartas de EVENTO, durante una Operación japonesa. Mientras no se juegue “Dominio del aire”, dichas cartas se usan como si fuesen cartas OPERACIONALES -de borde de color verde.

**11. REGLA OPCIONAL (Gracias a Cándido Carrión): Bombardeo de aeródromo.** Cuando juegues una carta de “Ataque Aéreo” sobre una zona en la que haya un aeródromo tira el dado también por éste. Con un resultado de 1 a 6 no hay efecto, si sacas de 7 a 10 el aeródromo queda DG. Mientras esté marcado DG no puede operar y no se puede usar para ninguna de sus funciones (jugar cartas ni Fichas de Batalla). El marcador de DG se puede retirar como de una unidad normal, con un coste de 1 PS.

*NOTA HISTÓRICA: El esfuerzo por inutilizar las bases aéreas rivales y crear zonas de interdicción sobre la aviación enemiga fue muy común en esta campaña. Esta regla refleja dicho esfuerzo para neutralizar las bases aéreas del contrario. No obstante el esfuerzo empleado siempre resultó bastante sencilla la reparación de las bases aéreas.*

**12. REGLA OPCIONAL (Gracias a Cándido Carrión): Inteligencia limitada.** No puedes inspeccionar las unidades enemigas

que estén en una zona de puerto o en una zona naval. Siempre puedes ver la unidad -o marcador- que esté encima del apilamiento.

*NOTA HISTÓRICA: Uno de los factores decisivos de la lucha aeronaval en el Pacífico fue la dificultad para estimar las fuerzas enemigas y sus intenciones. Sin querer complicar el sistema de juego esta regla ofrece la posibilidad de que se den ciertas sorpresas que pueden resultar interesantes...*

## 13. CONDICIONES DE VICTORIA

Al terminar la partida ambos jugadores contabilizarán los Puntos de Victoria que han obtenido de acuerdo con el siguiente baremo:

a) Ciudades: valor impreso en el mapa.

b) Unidades enemigas destruidas: 1 Punto de Victoria por unidad terrestre, 1 Punto de Victoria por cada unidad naval LS, 2 Puntos de Victoria por cada unidad naval HS y 3 Puntos de Victoria por cada unidad naval CV.

c) Otros Puntos de Victoria otorgados por las cartas jugadas.

d) El que tenga el total más alto será declarado vencedor.

**14. COLOCACIÓN INICIAL Y PREPARACIÓN DEL JUEGO.** La colocación inicial de las fichas y recursos viene impresa al final de este libreto.

a) Coloca cada una en su sitio.

b) Luego deja las unidades restantes en las respectivas Cajas de Refuerzos impresos en el mapa.

c) Cada jugador debe barajar su mazo y robar su primera mano de 5 cartas.

d) Luego coloca el mazo en su lugar respectivo en el tablero de juego.

e) Coloca las fichas necesarias para llevar el control del suministro de cada operación cerca de los respectivos contadores que hay a tal efecto hay impresos en el mapa de juego y coloca los marcadores de control en sus localizaciones respectivas. Ya puedes comenzar tu partida.

**15. MARCADORES:** En el juego se incluyen los siguientes marcadores. Su uso se explica en las Reglas -bien de la Serie bien en las de esta Campaña.



## NOTAS DEL JUGADOR

### NOTAS JUGADOR ALIADO

Al comienzo de la partida estás a la defensiva, con pocas tropas de tierra y una fuerza naval igualada a la japonesa -si exceptuamos la Flota de Truk. Una de tus principales preocupaciones debe ser recibir refuerzos cuanto antes. Estar a la defensiva al comienzo de la partida no equivale a ser pasivo. La brigada australiana en Port Moresby puede ser una grave amenaza para la Flota Imperial



ya que crear un aeródromo en Buna o sus cercanías puede exponer la base japonesa de Rabaul a devastadores ataques aéreos de tu aviación basada en tierra. El juego no posee unas fases muy marcadas, ya que, salvo tu inferioridad inicial, los dos bandos están muy igualados. Los dos poseen cartas de muerte súbita potencialmente definitivas. Tan pronto como te refuerces debes buscar hacer todo el daño posible a los japoneses y atacarles donde sean más débiles. Ten cuidado con la muerte súbita japonesa que supone extenderse por las Islas Salomón, si ves a tu oponente decidido a esa expansión al comienzo de la partida puede que tenga la carta en la mano, o la carta de búsqueda... El japonés tiene que atender a dos frentes y ese es su problema, debes procurar que se implique en los dos frentes. Su gran problema es el abastecimiento, va bastante corto de Recursos, por eso si tiene que atender a dos frentes simultáneamente puede verse en graves aprietos que te permitan ganar por muerte súbita. Recuerda, no obstante, que el japonés es capaz de encadenar operaciones mejor que tú ya que poseerá la Iniciativa con casi toda seguridad -si llegas a quitársela normalmente ganarás.

Sé agresivo, no te acobardes aunque sufras algunas derrotas, a largo plazo tienes más recursos y tropas que tu oponente así que puedes reponerte más rápido y mejor que él. El japonés rehuirá grandes combates navales, pues una gran derrota dejaría a su flota fuera de combate durante demasiado tiempo, eso sí ten mucho cuidado con la Flota de Truk, es una arma decisiva del arsenal nipón.

## NOTAS JUGADOR JAPONÉS

Tienes unas tropas de tierra excepcionales, motivadas y duras, la Iniciativa Estratégica, una flota bastante aguerrida aunque no muy numerosa -usa muy bien la Flota de Truk que es una arma decisiva- y la ventaja de que tu enemigo empieza muy débil. No obstante tu gran debilidad es la logística: posees muy pocos recursos para iniciar tu expansión y tus cartas no te traerán grandes cantidades de ellos. Es muy probable que necesites usar cartas de batalla u otras en poner Recursos, descartándolas. No obstante tú llevas la voz cantante en el juego, así que una cuidadosa gestión de tus recursos puede hacerte con la victoria. Tus cartas de muerte súbita te ayudarán a elegir tus objetivos, la expansión debes hacerla aprendiendo a economizar el uso de tus tropas de tierra y navales. Procura tener siempre una reserva en Rabaul lista para acudir a donde haya una amenaza aliada. Tú estás a la ofensiva pero los aliados no tardarán en emprender la suya, de modo que la lucha será terrible y las espadas estarán en alto hasta el final. Tu problema principal es que los Puntos de Victoria están situados en dos frentes muy separados y diferentes: Nueva Guinea y las Islas Salomón. El mando japonés cometió el error de tratar de ganar, a la vez, en los dos. No obstante, no puedes abandonar ninguno de ellos por completo pues le darías los Puntos de Victoria a tu adversario, recuerda que el aliado tiene una carta de muerte súbita que puede acabar la partida si él posee Port Moresby y Guadalcanal. Esas son las dos claves territoriales del juego.

## NOTAS DEL DISEÑADOR

Este segundo Volumen de la Serie "Campaign Commander" quiere introducir el uso de las unidades navales y situar a los jugadores en un escenario de juego completamente diferente a la Campaña de Stalingrado. Las decisiones que tienen que tomar y los retos a los que se enfrentan son completamente distintos puesto que la campaña de Coral Sea es principalmente naval y anfibia. No obstante el diseño cumple el mismo propósito múltiple que el primer Volumen. En primer lugar pretende ser una buena simulación de una campaña militar. La Serie estará dedicada a grandes campañas en su aspecto operacional. Algunas de las cartas de cada juego ya sirven para reflejar elementos estratégicos, políticos y similares que escapan al control directo del comandante de un teatro de operaciones o de una campaña determinada. El objetivo es poder reflejar del modo más fiel posible el ciclo de toma de decisiones y de inversión de recursos que supone toda campaña militar. Los jugadores constantemente deben tomar decisiones sobre el desarrollo de la campaña, tanto dirigiendo batallas como acumulando recursos que luego usarán o gestionando su mano y mazo de cartas para provocar tal o cuál efecto que les es necesario. La clave del

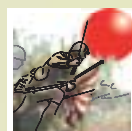
juego es tomar las decisiones correctas para el momento y las circunstancias correctas. El segundo sentido del diseño va íntimamente unido al primero y tiene una palabra que lo designa a la perfección: SIMPLICIDAD. El sistema de juego es lo más simple que hemos podido construir para cumplir con el primer propósito. Tiene varias mecánicas que aprender y gestionar pero la toma de decisiones siempre está orientada de modo que no haya que pasarse "horas" decidiendo qué hacer y que no haya docenas de factores o modificadores a la hora de ejecutar algo en el juego. El sistema de batalla es un ejemplo de ello: la combinación de las Fichas de Batalla -adaptadas a cada bando en cada juego diferente-, los valores de las unidades de combate y el uso de alguna carta produce unos resultados bastante "realistas" y a la vez de un modo ágil, divertido, interesante y sencillo. Nada de tablas o de reglas que recordar, Fichas que jugar con efectos que aplicar y tiradas de dados para resolver la incertidumbre, algo rápido y directo. La tercera dimensión del diseño va destinada a los propios jugadores: no todo el mundo tiene el tiempo, el espacio o la oportunidad de reunir a un grupo numeroso para jugar. Por eso "Comandante de Campo" es una serie destinada a dos jugadores, con 3-4 horas para echar una partida. Sin plantearles la obligación de dejar puesto el juego de una sesión para otra ya que se suelen terminar en una sola sesión. Coral Sea se juega en algo menos de tiempo, 1 hora menos aproximadamente, ya que las operaciones en mapa implican menos batallas y menos movimientos que Roads to Stalingrad. Eso sí, jugar a juegos de una sola sesión no quiere decir jugar a juegos poco "exigentes" con los jugadores o poco interesantes. "Comandante de Campo" no es una Serie "simplista"; cuesta cogerle el truco y cada bando, en cada campaña juega diferente. Hemos querido que la Serie permita, además, jugar épocas y escenarios muy diversos de modo que la variabilidad y la diversión vayan de la mano en esta experiencia interactiva y emocionante que hemos querido diseñar. Aprender a jugar contra la Iniciativa del oponente o a aprovechar la propia ventaja que da la Iniciativa no siempre es fácil y requiere de alguna partida de prueba, y algún desastre, para entender bien el sistema. Espero que disfrutes con él al menos tanto como nosotros en las docenas de partidas que hemos jugado probándolo y ajustándolo.

## EXPLICACIÓN DE LAS FICHAS DE BATALLA

### TERRESTRES:

#### Fichas japonesas: 15

Combate de cerca (3): una unidad aliada debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada. 1 unidad japonesa chequea cohesión, si falla queda diezmada.



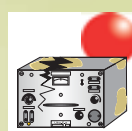
Poder de la voluntad (2): una unidad japonesa queda diezmada automáticamente. 1 unidad aliada debe chequear cohesión con +1, si falla queda desorganizada.



Emboscada (2): una unidad aliada chequea cohesión, si falla queda diezmada.



Mala coordinación (1): una unidad japonesa debe chequear cohesión, si falla queda desorganizada.



### Búnkers (3):



Se añaden a la taza si el japonés es el bando defensor en la batalla. Se asigna a una unidad japonesa y, durante el resto de la batalla, ésta tiene un modificador de -2 al dado en los chequeos de cohesión (Si cuando se saca una de estas Fichas todas las unidades japonesas participantes en la batalla ya están fortificadas o se sacan más Fichas que unidades japonesas hay restantes en la batalla, se descarta y se saca otra. Si la unidad japonesa que tiene la ficha de fortificación abandona la batalla, se retira y se pone con las demás Fichas de Batalla ya jugadas. Si en el momento de jugarla no hay ninguna unidad a quién asignársela en la batalla se considera sin efecto al jugarla).

### Bombardeo naval (3):



Se añaden a la taza si hay unidades navales ligeras y/o pesadas en una zona marítima adyacente a la zona terrestre en la que tiene lugar la batalla. Una unidad aliada debe chequear cohesión. Si falla queda diezmada. Si se usa en una batalla que contiene un aeródromo enemigo el enemigo no puede usar dicho aeródromo para hacer uso de Fichas de Batalla que requieran de uno, durante la operación en curso.

### Ataque aéreo (1):



Se añade a la taza si la batalla tiene lugar dentro del alcance de un aeródromo controlado por el jugador japonés o adyacente a una zona marítima que incluya un CV japonés. Una unidad aliada debe chequear cohesión, si falla queda diezmada.

### Fichas aliadas: 15

#### Bombardeo naval (3):



Se añaden a la taza si hay unidades navales ligeras y/o pesadas en una zona marítima adyacente a la zona terrestre en la que tiene lugar la batalla. Una unidad japonesa debe chequear cohesión. Si falla queda diezmada. Si se usa en una batalla que contiene un aeródromo enemigo el enemigo no puede usar dicho aeródromo para hacer uso de Fichas de Batalla que requieran de uno, durante la operación en curso.

#### Ataque aéreo (4):



Se añade a la taza si la batalla tiene lugar dentro del alcance de un aeródromo controlado por el jugador aliado o adyacente a una zona marítima que incluya un CV USA. Una unidad japonesa chequea cohesión con un modificador de +1, si falla queda diezmada.

#### Bombardeo (3):



Una unidad japonesa chequea cohesión con un modificador de +2. Si falla queda diezmada.

#### Mala Coordinación (2):



Una unidad aliada chequea cohesión, si falla queda desorganizada.

#### Asalto (3):

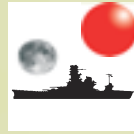


Una unidad aliada y una unidad japonesa deben chequear cohesión. La que falle queda desorganizada.

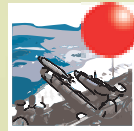
### NAVALES:

#### Fichas japonesas: 13

Combate nocturno (4): 1 unidad naval japonesa debe chequear cohesión, si falla queda desorganizada. 1 unidad naval aliada chequea cohesión con +2. Si falla queda diezmada y desorganizada.



#### Torpedos (2):



Sólo puede usarse si hay presente al menos 1 LS en la batalla. 1 unidad naval aliada chequea cohesión. Si falla queda diezmada. Si al sacar esta ficha de la taza no tienes un LS en la batalla descártala y coge otra. Si cuando vas a jugar la ficha no tienes un LS en la batalla, la juegas pero no tiene efecto. Pasa el turno a tu rival.

#### Cañoneo (3):



1 unidad naval aliada y 1 japonesa chequean cohesión. Si esa unidad no es un HS el chequeo se ve modificado en +2. La unidad que falle queda desorganizada.

#### Ataque aéreo (4):



Se añade a la taza si la batalla tiene lugar en un radio de 3 zonas de un aeródromo controlado por el jugador japonés o si hay presente una unidad CV en la batalla. Una unidad aliada debe chequear cohesión con un modificador de +1. Si falla queda diezmada. Si al sacar esta ficha de la taza no cumples las condiciones arriba indicadas descártala y coge otra. Si cuando vas a jugar la ficha no cumples las condiciones, la juegas pero no tiene efecto. Pasa el turno a tu rival.

#### Fichas aliadas: 13

Combate nocturno (2): 1 unidad naval japonesa chequea cohesión. Si falla queda diezmada y desorganizada.



#### Torpedos (2):



Sólo puede usarse si hay presente al menos 1 LS en la batalla. 1 unidad naval japonesa chequea cohesión. Si falla queda diezmada. Si al sacar esta ficha de la taza no tienes un LS en la batalla descártala y coge otra. Si cuando vas a jugar la ficha no tienes un LS en la batalla, la juegas pero no tiene efecto. Pasa el turno a tu rival.

#### Cañoneo (5):

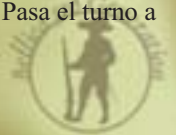


1 unidad naval aliada y 1 japonesa chequean cohesión. Si esa unidad no es un HS el chequeo se ve modificado en +2. La unidad que falle queda desorganizada.

#### Ataque aéreo (4):



Se añade a la taza si la batalla tiene lugar en un radio de 4 zonas de un aeródromo controlado por el jugador aliado o si hay presente una unidad CV en la batalla. Una unidad japonesa debe chequear cohesión con un modificador de +1. Si falla queda diezmada. Si al sacar esta ficha de la taza no cumples las condiciones arriba indicadas descártala y coge otra. Si cuando vas a jugar la ficha no cumples las condiciones, la juegas pero no tiene efecto. Pasa el turno a tu rival.



# Colocación inicial

