

La Segunda Guerra Mundial en el Mar – SWWAS

Reglas para partidas en solitario

Introducción

El sistema de movimiento de operacional de la serie [Second World War at Sea](#) emplea una importante inteligencia limitada. Los jugadores esconden sus buques del enemigo agrupándolos en flotas de apariencia genérica. Entonces planifican el movimiento de las flotas sobre el mapa operacional para reflejar las dificultades de reaccionar frente a los movimientos de las flotas enemigas en mar abierto.

Debido al hecho de que Given the fact that so much of SWWAS operational play depends on not knowing where the enemy really is or how friendly fleets will react, some gamers might think it's not possible to do it solitaire. But this isn't the case. You can play almost any SWWAS scenario solitaire through the simple use of random movement tables for intercept fleets and random mission assignment tables for air units.

Pero lo cierto es que jugar a los juegos SWWAS en solitario ofrece un nivel nuevo de retos, exigiéndote que planifiques la estrategia de ambos bandos a la vez. También te permite experimentar con las capacidades de las unidades de ambos bandos, de modo que podrás usar mejor todas las herramientas a tu disposición cuando te enfrentes a un contrincante real.

Tablas

Estas reglas incluyen unas tablas de velocidad y dirección aleatorias. Necesitan usar, bien un dado de 20 caras, o bien usar un dado de 10 caras junto con otro de 6 caras. Un resultado de 1-3 en el dado de 6 caras significa que el resultado del dado de 10 caras irá de 1 a 10. Un resultado de 4-6 en el dado de 6 cartas significa que el resultado del dado de 10 caras irá de 11 a 20.

Colocación inicial

La colocación inicial con estas reglas de juego en solitario es muy parecida a las de las partidas de dos jugadores. Determina el mejor plan de batalla para cada bando y divide los buques entre flotas según ese plan, siempre dentro de los límites del escenario. Coloca todas las fichas de flotas que se vayan a usar en el mapa, mostrando su lado numérico para poder consultar su contenido más cómodamente. Dale la vuelta a su lado genérico una vez que sean avistadas por unidades enemigas, y vuélvelas a su lado numérico cuando se evadan del contacto con el enemigo. Las unidades de ambos bandos se colocan en las casillas de alistamiento según las instrucciones del escenario.

Las flotillas de submarinos pueden colocarse en el mapa, dado que sabes donde están las unidades de submarinos de ambos bandos. Puedes usar fichas de submarinos

numeradas de *U.S. Navy Plan Black* para indicar la localización de los submarinos de cada bando. También puedes usar fichas multibuque sobrantes para indicar la localización de flotillas de torpederas, colocándolas en el mapa en el primer turno nocturno de cada día y eliminándolas en el primer turno diurno.

Si un escenario te permite colocar campos de minas antes del comienzo, espera a colocarlas hasta que ambos bandos hayan planificado los movimientos de todas sus flotas con misiones de bombardeo, transporte y escolta (ver *Flotas*, abajo). Entonces confecciona una lista de todas las zonas de zona en las que cada bando que pueda colocar minas consideraría colocarlas. Numera estas zonas y tira el dado un número de veces igual al número de campos de minas disponibles. Coloca un campo de minas en cada zona cuyo número se obtenga con una tirada. Si se obtienen varios resultados en una misma zona, coloca varios campos dentro de los límites de las instrucciones del escenario. Puedes anotar qué bordes de zonas contienen campos, o si usas una lámina de plexiglas para cubrir el mapa en tus partidas, puedes fácilmente dibujar los campos con rotulador borrrable.

Flotas

Planifica el movimiento de todas las flotas de bombardeo, transporte y escolta del modo normal. Designa entonces las flotas que tendrán misiones de interceptación.

En todos los turnos saltate la Fase de Órdenes (Fase III), y en la Fase de Movimiento Naval (Fase VI) usa para cada flota las tablas de Velocidad de la Flota y Dirección de la Flota. No es necesario que tires en la Tabla de Velocidad para las flotas que están acercándose lo más rápido posible al enemigo. Del mismo modo, tampoco necesitas tirar en la Tabla de Dirección para las flotas de interceptación que vayan rumbo a un puerto por la ruta más corta posible (las misiones de abortar se planifican).

Cada resultado que obtengas en la Tabla de Dirección te indica si puedes mover una flota en la “dirección deseada”. La “dirección deseada” es la dirección en la que la flota querría ir en el instante en que está moviendo. Por ejemplo, si una flota quiere mover directamente hacia el noroeste de su localización actual en un turno, el resultado de mover en la “dirección deseada” te permite mover la flota directamente hacia el noroeste con la velocidad que indique la Tabla de Velocidad. Si la flota está intentando terminar o atravesar una zona o zonas para contactar o evitar el contacto con una flota enemiga, un resultado de “dirección deseada” le permitiría hacerlo siempre que la zona o zonas estén dentro de la capacidad de movimiento de la flota en ese turno.

Un resultado de “A la izquierda de” o “A la derecha de” la dirección deseada significa que la flota no puede entrar en

la zona o zonas que desea, y debe seguir una ruta desde su zona actual hacia la izquierda o derecha de la zona deseada con un ángulo de menos de 90°. Un resultado de “A la izquierda y alejándose” o de “A la derecha y alejándose” de la dirección deseada significa que la flota se aleja de la dirección deseada con un ángulo de más de 90°. El resultado “AA result of “Left and away” or “Right and away” from desired direction means the fleet moves away from its desired direction of travel at an angle greater than 90 degrees. El resultado “Justamente en dirección contraria de la direction deseada” no necesita explicación.

Al mover cerca de flotas enemigas puede ser necesario tirar en la Tabla de Dirección por cada zona en que entre una flota. Aplicarlo según lo dicte la situación. Además, alternar el movimiento de las flotas de ambos bandos cuando estén muy cerca unas de otras, de forma que sea fácil advertir cuándo unas flotas cruzan los rumbos de otras. Se sigue tirando para obtener contactos del modo normal.

Submarinos

Las flotillas de submarinos se mueven en cada turno par. Los submarinos pueden mover un máximo de una zona cada vez que muevan, así que se tira en la Tabla de Movimiento de los Submarinos para ver si se mueven o no, y si es así se usa también la Tabla de Dirección igual que se hace con las flotas.

Unidades aéreas

En el primer turno diurno de cada día de juego se asigna una misión a cada unidad aérea para todo el día. Se comprueba cada unidad aérea para ver de qué tipo es, y entonces se consulta su resultado en la Tabla de Misión Aérea que corresponda con su tipo de unidad.

Las unidades que reciban misiones de CAP, Búsqueda, ASW o Barrido pasan a la caja correspondiente de la carta de unidades aéreas y se quedan allí para el resto del día. Las unidades que reciban unidades de Ataque Naval o Ataque a Tierra permanecen en la caja de alistadas/ready hasta que decidas usarlas. Sus misiones se escriben del modo normal durante la Fase de Asignación de Unidades Aéreas. Si hay suficiente luz, o si tienen capacidad de ataque nocturno, entonces pueden volar más de una misión de ataque del modo normal. Si una tirada indica una misión que no tenga sentido (por ejemplo, una misión ASW en una partida sin submarinos) se vuelve a tirar el dado.

Combate

Las reglas de combate aéreo y naval en SWWAS son muy fáciles de usar en las partidas en solitario y no requieren reglas especiales. ¡Eso es todo! El resto de las reglas son las normales. ¡Diviértete jugando a SWWAS en solitario!

Movimiento de flotas y submarinos

Se tira en ambas tablas cada turno para cada flota con orden de intercepción.

Se tira en ambas tablas en cada turno para las flotillas de submarinos.

No se tira para las flotas que vayan hacia puerto con una velocidad fija por la ruta más directa posible (para ahorrar combustible o llegar rápidamente).

No se tira por las velocidades de las flotas que vayan a la mejor velocidad para alcanzar al enemigo, o por las que no estén preocupadas por el consumo de combustible.

Si la Tabla de Dirección ofrece un resultado que llevaría a una flota a encallar se repite la tirada. Al tirar para determinar la dirección a corta distancia de las flotas enemigas, puede que sea necesario tirar por cada zona en que se entre. Usar el criterio personal en esos casos.

Velocidad de la Flota

- 1 - 10 Velocidad máxima
- 10 - 16 Mitad de la velocidad máxima
- 17 - 19 Una zona
- 20 Ningún movimiento

Velocidad del submarino

- 1 - 15 Una zona
- 16 - 20 Ningún movimiento

Dirección

- 1 - 7 Dirección deseada
- 8 - 11 A la izquierda de la dirección deseada
- 12 - 15 A la derecha de la dirección deseada
- 16 - 17 A la izquierda y alejándose de la dirección deseada
- 18 - 19 A la derecha y alejándose de la dirección deseada
- 20 Justamente en dirección contraria de la direction deseada

Misiones de las unidades aéreas

Se tira por cada unidad aérea en cada primer turno diurno. El resultado se aplica para el resto del día.

No se tira por las unidades aéreas cuyas misiones deberían ser obvias (por ejemplo, un Ataque Naval de unos torpederos con base en tierra sobre una base que va a ser invadida. Si la misión que se obtiene no tiene sentido (por ejemplo, una misión ASW en un juego sin submarinos enemigos) se repite la tirada.

Las unidades que reciban misiones de Ataque a Tierra o Ataque Naval para el día se quedan en la casilla de listos/ready hasta que haya un objetivo disponible. Entonces vuelan tantas misiones de ataque naval como les sean posible en ese día.

Los jugadores pueden ignorar el resultado de las tablas para asignar a cualesquiera unidades misiones de transferencia en cualquier turno, cumpliendo siempre las reglas especiales del escenario.

Cazas

1 – 9 CAP

10 – 16 Escolta

17 – 20 Barrido

Bombarderos en picado

1 – 10 Ataque Naval

11 – 13 Ataque a Tierra

14 – 18 Búsqueda

19 – 20 ASW

Torpederos

1 – 13 Ataque Naval

14 – 17 Búsqueda

18 – 20 ASW

Bombarderos Horizontales

1 – 5 Ataque Naval

6 – 11 Ataque a Tierra

12 – 18 Búsqueda

19 – 20 ASW

Reconocimiento basado en tierra

1 – 15 Búsqueda

16 – 20 ASW

Hidros

1 – 5 Ataque Naval o Ataque a Tierra

(dependiendo del factor que tenga)

6 – 10 Búsqueda

11 20 ASW