

El texto **resaltado en azul** muestra lo añadido desde la versión 1.1

ACLARACIONES:

- 1. Dentro de la caja se incluye, envuelta individualmente, una ficha de Marines de reemplazo.**
Esta ficha, perteneciente al 23.º Regimiento de la 4.ª División de Marines, sustituye a la que aparece en la plancha de fichas original, la cual contiene un error gramatical (dice «23th» en lugar de «23rd»).
- 2. ¿Es posible asaltar el mismo objetivo japonés varias veces en la misma Fase de Ataque?**
Sí; siempre que utilices unidades que aún no hayan realizado su acción de Reconocimiento /Asalto, puedes atacar (ya sea mediante Reconocimiento o Asalto) a las mismas unidades japonesas más de una vez.
- 3. 5.5 FASE DE INCURSIÓN (JAPONESA). ¿Cuál es la secuencia recomendada para la resolución?** (Página 26, Fase de Incursión) Para comenzar, determina qué unidades estadounidenses podrían ser el objetivo de una Incursión japonesa. Tras identificar todas las unidades aplicables, lleva a cabo las incursiones japonesas en el orden que prefieras, resolviendo cada una de ellas de forma individual.
- 4. Durante el paso 5 de la Fase de Ataque: ¿Qué pasa si el primer marcador extraído de la bolsa roja es de Reacción?** Simplemente sigue sus reglas: usa la columna de la izquierda para marcadores de Defensa/Apoyo, o la de la derecha si es un marcador de Reacción.

ERRATAS:

Reglamento:

- Pág.5: ESCENA #07. El 19 de **febrero** (en lugar de enero) de 1945...
- Pág. 7: Marcadores de órdenes especiales. Aplica un **-1** (en lugar de +1) a la tirada por cada marcador de Error de inteligencia en el Área de Mando.
- Pág. 9: En la casilla 7 hay un recordatorio para colocar la unidad 147º NG; podrá ser desplegada en el Turno **7** (en lugar de 8).
- Pág. 10: 147º Rgto. de Rangers (Guardia Nacional de Ohio). Disponible el **7º** Turno (en lugar de 8º).
- Pág. 13: Mando adicional (2). La imagen de la derecha debería mostrar un **+3** en lugar de un +2.
- Pág. 13: 3.3.5. Marcadores de situación (EE.UU.). Una unidad estadounidense sólo puede realizar una acción de Reconocimiento (Recon) / Asalto por **Fase de Ataque** (en lugar de Turno), y una de Apoyo en Combate por **Fase de Ataque** (en lugar de Turno).
- Pág. 15: Imagen de preparación. El área de mando debería mostrar el número 7, con el marcador de mando boca arriba.

- Pág. 15: Imagen de preparación de partida. *Ten en cuenta que el número 9 no aparece en la imagen de la página 15; sin embargo, debería señalar la misma ubicación que el número 10.*
- Pág. 16: Preparación. 15. ...**Se desplegará en el Turno 7.** (en lugar de en el Turno 8).
- Page 17: Fase de Bombardeo. (c) ver el último punto. **Una unidad estadounidense con un tipo de apoyo al combate de artillería en un hexágono de artillería fija japonesa, colina o Monte Suribachi: +1** (No es necesario la adyacencia). **Puedes aplicar este modificador a la tirada de +1 a un objetivo de bombardeo por cada unidad de artillería estadounidense que cumpla los requisitos.**
Por ejemplo, si dos unidades de artillería de EE. UU. están en hexágonos de colina, puedes usar el +1 en hasta dos bombardeos distintos (uno por unidad). Este bono no se acumula en un solo bombardeo y no es permanente para todos los bombardeos estadounidenses.
- Page 18: 5.3. PRIMERA FASE DE MOVIMIENTO. Justo después del primer párrafo (antes del punto 5.3.1.) falta la siguiente aclaración: **Control Estadounidense: Al inicio del juego, todos los hexágonos están bajo control japonés. Un hexágono pasa a estar bajo control estadounidense cuando una unidad de EE. UU. entra en él por primera vez y no hay unidades enemigas en ningún hexágono adyacente. Para asegurar el control del hexágono, debes eliminar cualquier unidad enemiga en los espacios vecinos. Una vez que los EE. UU. capturan un hexágono, este permanece bajo su control por el resto de la partida.**
- Pág. 19: Movimiento estratégico. Falta la siguiente aclaración al final del apartado: **Las unidades de EE. UU. que utilicen movimiento estratégico no pueden entrar en hexágonos de ZOC enemiga. Su ruta debe evitar por completo tanto a las unidades enemigas como su ZOC.**
- Pág. 20: Asalto. **10. Devolución de Marcadores.** (en lugar de 10. Devolución del Apoyo / Marcadores de Reacción).
- Pág. 21: 4. Juega una Orden Especial de Apoyo al Combate Adicional (Opcional). Añadir: **Recuerda que solo puedes usar una Orden Especial durante cada turno. Después de usarla, deja el marcador a un lado (ver página 28: Marcador de Orden Especial).**
- Pág. 23. Último párrafo. **Blindados** (en lugar de Blindaos).
- Pág. 26: 9. Aplicar impactos y retiradas (Justo antes del punto 10.) Añadir: **Las unidades estadounidenses con un marcador de RO/RD no pueden optar por la RO; estas unidades deben absorber los impactos mediante la reducción de pasos. Una unidad de EE. UU. con un marcador de RD absorbe los impactos, reduce pasos y se retira 2 hexágonos.**
- Pág. 26: 10. Devolución de Marcadores. Todos los marcadores de Apoyo y Reacción japoneses extraídos como resultado del Asalto se devuelven a la bolsa roja.





Al final de la Primera Fase de Ataque, retira todos los marcadores de situación de EE. UU. y todos los marcadores de inteligencia japonesa de tipo Apoyo. Si una unidad japonesa oculta fue asaltada pero sigue sin revelarse, mantén el marcador de inteligencia japonesa de tipo Defensa sobre ella.

- Pág 27. 5.7. SEGUNDA FASE DE ATAQUE

Esta fase es una repetición de la fase anterior de Primer Ataque. **Esta fase es una repetición de la anterior Primera Fase de Ataque. Todas las unidades de EE. UU. están disponibles para realizar acciones de Reconocimiento/Asalto de nuevo (excepto aquellas con un marcador de RD). La única diferencia es que al final de la fase (después de realizar el último Reconocimiento/Asalto), se retiran todos los marcadores: retira todos los marcadores de situación de EE.UU. y todos los marcadores de Inteligencia japoneses —incluyendo tanto los de Apoyo como los de Defensa— incluso si las unidades ocultas asaltadas permanecen todavía ocultas.**

- Pág. 28: 2. Seleccionar las unidades de asalto. Tanto **el 25º** como **el 9º Regimiento** (en lugar de la 25ª y la 9ª Brigada).

Libreto de ayuda del jugador:

- Page 1: Bombardeo EE.UU. **Unidad EE.UU. con un tipo de apoyo al combate de artillería en un hexágono de artillería fija japonesa, colina o Monte Suribachi: +1**
- Pág 2-3: Asalto. 3... Unidades con  (en vez de ,  o  no pueden prestar Apoyo en Combate.
- Pág. 6: **10. Devolución de Marcadores. Todos los marcadores de Apoyo y Reacción japoneses extraídos como resultado del Asalto se devuelven a la bolsa roja.**
Al final de la Primera Fase de Ataque, retira todos los marcadores de situación de EE. UU. y todos los marcadores de inteligencia japonesa de tipo Apoyo. Si una unidad japonesa oculta fue asaltada pero sigue sin revelarse, mantén el marcador de inteligencia japonesa de tipo Defensa sobre ella.
- Pág. 6: 2ª Fase de ataque. Excepción: **al final de la fase, retira todos los marcadores de situación de EE.UU. y todos los marcadores de Inteligencia japoneses —incluyendo tanto los de Apoyo como los de Defensa— incluso si las unidades ocultas asaltadas permanecen todavía ocultas.**
- Pág. 7: Puntos de Victoria. 7º Punto. Aplica un **MTD de -1** (en vez de +1).
- Pág. 8: Mando adicional. La imagen de la derecha debería mostrar un **+3** en lugar de un +2.