

Escenario: A contrarreloj

Este escenario ofrece una representación más rigurosa y precisa de esta batalla icónica. Hemos introducido hitos y hechos históricos específicos para proporcionar un mayor nivel de ambientación y cronología para aquellos jugadores que disfrutan de las simulaciones realistas.

Cronología Histórica

Objetivo	Fecha de Captura (1945)	Detalles / Unidades
Monte Suribachi	23 de febrero	La famosa izada de la bandera ocurrió por la mañana (primera bandera) y al mediodía (segunda).
Aeródromo 1 (Chidori)	22 – 24 de febrero	Asegurado principalmente entre el cuarto y el quinto día de la invasión.
Aeródromo 2 (Central)	27 de febrero	La lucha fue brutal; se declaró bajo control tras una ofensiva masiva.
Aeródromo 3 (Norte)	2 – 3 de marzo	En construcción en ese momento. Fue sobrepasado a medida que los Marines avanzaban hacia el norte.
Colina 382	3 de marzo	Parte de "The Meat Grinder" (La Picadora). Fue capturada tras días de combate casa por casa (bunker por bunker).

Trasfondo Histórico: La Picadora (Colina 382)

La Colina 382 era el punto más alto del norte de Iwo Jima y formaba parte de una red defensiva mortal conocida como "The Meat Grinder" (La Picadora). Junto con el "Anfiteatro" y el "Turkey Knob", fue transformada por el general Kuribayashi en una fortaleza de túneles interconectados, cañones antitanque ocultos y nidos de ametralladoras camuflados. Para la 4.^a División de Marines, capturar esta colina significó luchar por cada yarda de roca volcánica. La lucha fue tan costosa que la zona se ganó su sombrío apodo debido al asombroso número de bajas sufridas al intentar desalojar a los defensores japoneses profundamente atrincherados.

Evento Especial: El Ataque Nocturno (7 de marzo)

Históricamente, los Marines evitaban los asaltos nocturnos para prevenir el fuego amigo y las infiltraciones enemigas. Sin embargo, a las 05:00 AM del 7 de marzo, el 21.^º Regimiento de Marines lanzó un audaz ataque sorpresa antes del amanecer sin el bombardeo preliminar de artillería habitual. Al mantener el silencio y aprovechar la escasa luz, los Marines superaron las expectativas japonesas —

quienes estaban acostumbrados a ataques precedidos por un intenso cañoneo—, avanzando cientos de yardas y capturando la vital Colina 362C con significativamente menos bajas de las esperadas.

Poco después, entre el 8 y el 9 de marzo, el capitán Samaji Inouye lanzó una carga Banzai final y desesperada. Aunque fue sangrienta, el fracaso de esta carga diezmó eficazmente a los defensores japoneses restantes en el sector, permitiendo a las fuerzas estadounidenses declarar la zona asegurada poco tiempo después.

Modos de Dificultad y Escenarios Alternativos

Este escenario es compatible con los modos Estándar, Heroico e Infierno, así como con el Escenario: Las Playas del Oeste.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN



Despliega las unidades japonesas en sus hexágonos de despliegue inicial de forma habitual, a excepción de las 9 unidades reubicadas. Consulta el mapa para ver los cambios en el despliegue; las marcas 'X' indican los hexágonos que ahora no son válidos, por lo que deben usarse en su lugar los puntos rodeados con un círculo amarillo.

BOMBARDEO

El jugador estadounidense no podrá asignar más de **2 BP** (Puntos de Bombardeo) a la unidad japonesa que ocupe la Colina 382.

ASALTO

La unidad japonesa en la Colina 382 recibe un **MTD de -3** por estar en una colina (sustituyendo al -1 estándar).

INCURSIONES

Las Incursiones japonesas que se originen desde la Colina 382 reciben un **MTD de +1**.

BANZAI

No se debe aplicar ningún tipo de MTD al extraer un Marcador de Reacción. Durante el resto de la partida, una unidad realizará un ataque Banzai **solo con un resultado de 6**. Con cualquier otro resultado, realizará un Redispiegue.

OBJETIVOS (Bonificaciones de VP)

Los plazos de los objetivos se han actualizado para coincidir con la cronología histórica. Los Puntos de Victoria (PV) se otorgan de la siguiente manera:

- **Capturar el Monte Suribachi:** Durante el Turno 1: **+2 PV**. Al final de la 1^a Fase de Ataque: **+1 PV**.
- **Capturar el 1.er Aeródromo:** Durante los Turnos 1–2: **+1 PV**.
- **Capturar el 2.º Aeródromo:** Durante los Turnos 1–3: **+1 PV**.
- **Capturar el 3.er Aeródromo:** Durante los Turnos 1–4: **+1 PV**.
- **Capturar la Colina 382:** Durante los Turnos 1–4: **+1 PV**.

ATAQUE SORPRESA (Turno 5)

Al comienzo del **Turno de Juego 5** (entre la Fase Meteorológica y la Fase de Bombardeo), el jugador estadounidense puede elegir **una** de las siguientes ventajas:

1. **Reconocimiento:** Revela hasta dos unidades japonesas ocultas que estén adyacentes a una unidad de EE. UU.
2. **Infiltración:** Mueve hasta 3 unidades usando Movimiento Normal y realiza un Asalto con un **cambio de columna a la derecha** en la Tabla de Resultados de Combate (ej. si el ratio es 4:1, resuelve el ataque en la columna 5:1). No se deben colocar marcadores de situación sobre las unidades de EE. UU. involucradas en este asalto; estas unidades permanecerán disponibles para la Primera Fase de Ataque según el procedimiento estándar. Si una unidad del **21.º Regimiento** participa en este asalto, obtienes un **MTD extra de +1**.
3. **Preparación:** Comienza la fase de bombardeo con **+4 BP adicionales**.