

Instrucciones de las Hojas de Ayuda

Este documento incluye dos hojas de ayuda adicionales listas para imprimir, diseñadas para mejorar tu experiencia de juego.

Recomendaciones de Impresión

- **Escala:** Asegúrate de imprimir las hojas al 100% (Tamaño Real). No utilices las opciones de "Ajustar al área de impresión" o "Reducir para ajustar". Imprimir a escala real es esencial para mantener las dimensiones estándar de Neva Game Press.
- **Corte:** Utiliza las guías de corte situadas en las esquinas de las hojas para recortar las zonas de "sangrado". Seguir estas guías con precisión, junto con la escala de impresión correcta, garantizará que las ayudas de juego tengan las medidas estándar de Neva Game Press.
- **Materiales:** Para un resultado premium y duradero, recomendamos imprimir en cartulina gruesa o usar papel adhesivo montado sobre papel de gran gramaje o cartón gris (grayboard).

Componentes Necesarios

Para utilizar estas ayudas de forma eficaz, necesitarás 30 cubos (de plástico o madera):

- 17 cubos azules (EE. UU.)
- 13 cubos rojos (Japón)

Hoja de Ayuda 1:

- **Track de DRM de Combate:** Simplifica el cálculo de los modificadores a la tirada de dado (DRM). Usa 5 cubos azules para los modificadores de EE. UU. y 5 cubos rojos para los japoneses. Utiliza el track inferior para calcular el resultado final neto (limitado a un rango de -3/+3).
- **Unidades Japonesas Eliminadas:** Espacio para organizar las unidades derrotadas (hasta dos por casilla). Cada dos unidades en una casilla otorgan 1 VP.
- **Marcadores de Objetivo:** Áreas designadas para colocar los marcadores de *Bandera Izada*, *Control de Aeródromo* e *Isla Despejada/Rendición*.
- **Marcadores de Mando Usados:** Cuando gastes un marcador de mando del mapa, muévelo aquí. Esto ayuda a llevar la cuenta del gasto total para la tirada de -1 VP al final de la partida.
- **Marcadores de Error de Inteligencia:** La reserva de marcadores de Error de Inteligencia puede colocarse en esta sección.

Hoja de Ayuda 2:

Puntos de Bombardeo (PB)

Esta hoja contiene tracks separados para las fuerzas estadounidenses y japonesas.

Inicio de la Fase: Al comienzo de la Fase de Bombardeo, calcula el total de PB disponibles para cada bando. Coloca el número correspondiente de cubos en los tracks de PB Disponibles. Los cubos que representen puntos no disponibles en ese momento deben permanecer en el cuadro de "Usados/No Disponibles" a la derecha.

- **Jugador de EE. UU.:** Asigna los cubos azules disponibles (1 PB por cubo) colocándolos sobre o cerca de un objetivo japonés. Puedes asignar 1, 2 o hasta 3 cubos por objetivo según las condiciones del juego. Tras el bombardeo, devuelve los cubos al cuadro de "Usados/No Disponibles".
 - **Preparación:** EE. UU. comienza con 3 PB no disponibles. Coloca 3 cubos azules en la sección azul designada del cuadro "Usados/No Disponibles" al inicio de la partida.
- **Jugador Japonés:** Coloca un cubo rojo disponible sobre cada objetivo estadounidense. Una vez finalizado el bombardeo, mueve el cubo al cuadro de "Usados/No Disponibles". Si quedan objetivos adicionales tras la primera oleada, continúa asignando los cubos disponibles.
 - **Artillería Fija:** Cada vez que los japoneses pierdan el control de un hexágono de Artillería Fija, mueve un cubo rojo a la sección roja del cuadro "Usados/No Disponibles".
- **Nota sobre el Clima:** En caso de lluvia, mueve el número de cubos requerido al cuadro de "Usados/No Disponibles" para ambos bandos.

Zonas de Organización

- **Marcadores de Situación:** Un área centralizada para tener todos los marcadores de situación a mano.
- **Marcadores de Retirada:** Un espacio dedicado para organizar los marcadores de retirada.

MTD COMBATE

Tirada Anti-tanque japonés exitosa



+2	+1	0			0	-1	-2
+2	+1	0			0	-1	-2
+2 A +	+1	0			0 C	-1 B	-2 A
+1 B/C	0	A			0	-1	-2
+3	+2	+1		0	-1	-2	-3

UNIDADES JAPONESAS ELIMINADAS

MARCADORES DE OBJETIVO

1-2 1PV	3-4 1PV	5-6 1PV	7-8 1PV	9-10 1PV
11-12 1PV	13-14 1PV	15-16 1PV	17-18 1PV	19-20 1PV
21-22 1PV	23-24 1PV	25-26 1PV	27-28 1PV	29-30 1PV

MARCADORES DE MANDO USADOS

ERROR DE INTELIGENCIA

 1	 2	 3	 4	 5	
-------	-------	-------	-------	-------	--

PUNTOS DE BOMBARDEO

USADOS/NO DISPONIBLES (PB)



1 PB

2 PB

3 PB

4 PB

5 PB

6 PB

7 PB

8 PB

USADOS/NO DISPONIBLES (PB)



1 PB

2 PB

3 PB

4 PB

5 PB

6 PB

7 PB

8 PB

9 PB

10 PB

11 PB

12 PB

MARCADORES DE SITUACIÓN

MARCADORES DE RETIRADA