

A WING AND A PRAYER

-Bombing the Reich-

MANUAL v2.2



A WING AND A PRAYER



1.0 INTRODUCCION	3
2.0 COMPONENTES.....	4
3.0 DESPLIEGUE	11
4.0 FASE DE PLANIFICACION E INTELIGENCIA (PRE-MISION).....	12
5.0 EJECUTAR FASE DE MISION.....	14
6.0 REGLAS GENERALES Y CONCEPTOS DEL JUEGO.....	16
7.0 FASE DE ANALISIS Y MANTENIMIENTO (POST-MISION)	18
8.0 ATAQUE ANTIAEREO.....	20
9.0 COMBATE AEREO.....	22
10.0 RESULTADOS DE COMBATE.....	29
11.0 EL BOMBARDEO.....	30
12.0 REGLAS OPCIONALES.....	32
13.0 JUEGO PARA DOS JUGADORES.....	34
14.0 SECUENCIA DE TURNOS DE MISION PARA DOS JUGADORES.....	36
15.0 NOTAS DEL DISEÑADOR.....	36
16.0 ERRATAS.....	37



BIENVENIDO A INGLATERRA!

Comandante del grupo de bombarderos: "... llegaste justo a tiempo; hay un Escuadrón de Bombarderos que necesita un Comandante, así que no tenemos mucho tiempo para formalidades. Te estás haciendo cargo de una buena unidad con algunas tripulaciones veteranas y un equipo capaz, pero depende de ti conseguir que esos bombarderos y tripulaciones en el aire y esas bombas caigan con precisión en el objetivo. El enemigo no se queda atrás, llevan años luchando en esta guerra y realmente saben lo que se hacen, así que no los tomes a la ligera. La única forma de ganar esta guerra es con el poder aéreo, y me refiero a los bombardeos estratégicos para destruir la capacidad del enemigo de hacer la guerra. Cuanto mejor trabajo hagas en el aire, más fácil será el trabajo de esos muchachos en tierra cuando llegue el momento de ir a la playa, y mientras más rápido hagamos este trabajo, más rápido nos iremos a casa. Bueno, eso es suficiente por ahora; tienes una misión por la mañana, te veo en la línea de vuelo ... "

1.0 INTRODUCCION

A Wing and a Prayer: Bombing the Reich es un juego en solitario sencillo y rápido que te coloca al mando de un escuadrón de bombarderos B-17 Flying Fortress estacionados en Inglaterra durante la 2ª Guerra Mundial, desde finales de 1942 hasta el final de la guerra. Su objetivo es gestionar tus aviones y tripulaciones para completar una Campaña que consiste en una serie de Misiones de bombardeo diurnos, logrando tantos Puntos de victoria (VP) como sea posible para ayudar al esfuerzo belico aliado. Las campañas pueden ser tan cortas como 5 Misiones o hasta 25 Misiones. Las Reglas Estándar están diseñadas para jugar en solitario; sin embargo, hay reglas para jugarlo en modo competitivo para dos jugadores. Se proporcionan reglas opcionales al final del libro de reglas usarlas a tu discreción.

Texto Rojo indica Ejemplos o Notas.

11.11 COMUNIDAD Y SOPORTE

Lock 'n Load Publishing no valora más que a sus clientes y les brinda el mejor soporte y recursos para nuestros juegos.

Preguntas

Si tiene alguna pregunta sobre el juego, o si solo está buscando otros jugadores con quienes chatear; ya sea sobre reglas o estrategias, puedes encontrar respuestas rápidas en nuestros foros de LnLP:

<http://forums.lnlpublishing.com>

Atención al cliente

Si alguna parte de este juego está dañada o para cualquier otra necesidad de soporte, utilice nuestro sistema de ticket de soporte. Puede abrir un ticket de soporte en este enlace:

<http://support.lnlpublishing.com>

Recursos

Queremos que nuestros clientes sepan que cuentan con asistencia antes y después de que usted compre uno de nuestros productos. También puede encontrar recursos adicionales de juego tales como escenarios, fichas, reglas especiales y otras ideas de diseño comunitarios en nuestra sección de recursos:

<http://forums.lnlpublishing.com/resources>



A WING AND A PRAYER



[1.2] COMO GANAR

Controlas a bombarderos, tripulaciones y cazas de escolta del ejército y fuerza aérea (USAAF). El oponente enemigo, controlado por varias reglas y tablas del juego, representa los combatientes Interceptores alemanes y las defensas de fuego antiaéreo .

El objetivo del juego es completar el número de Misiones dirigidas por la Campaña que seleccionaste y en el transcurso de esa Campaña acumular suficientes Puntos de Victoria para lograr el mayor nivel posible de éxito de la Campaña. Consulta las tablas Puntos de victoria de la misión y Puntos de victoria de campaña en la CARTA INFORMACION de ESCUADRON, así como la TABLA de ÉXITO de CAMPAÑA para tener una idea general del esfuerzo que se requerirá para lograr ese objetivo.

2.0 COMPONENTES

Esta sección cubrirá los componentes incluidos en este juego y un breve resumen de su uso y función.

[2.1] EL DADO

El juego usa dados estándar de seis caras. 1d6 significa que se tira un dado. 2d6 significa que se tiran dos dados y se suman juntos. Algunas veces se puede requerir un modificador para sumar o restar del resultado de la tirada. Puedes usar tantos dados propios como necesites y creas conveniente.

[2.2] CARTAS Y TABLAS DE AYUDA AL JUGADOR

El juego tiene varias tablas de ayuda al jugador con los cuadros y resúmenes de reglas necesarios para jugar. La mayoría de los gráficos siguen un procedimiento estándar en el que tira los dados requeridos y hace referencia al resultado de la tirada con la cantidad de elementos que se ven afectados para determinar el resultado. Por lo general, el resultado de la tirada está en el centro

del cuadro con los elementos y resultados alrededor de las filas y columnas del borde. Algunos cuadros tienen el resultado de la tirada a lo largo del borde con los resultados en el centro.

[2.3] EL MAPA DE MISION

El MAPA de MISIÓN representa el área de operaciones de la 8ª Fuerza Aérea y se usa para llevar a cabo las Misiones de su Escuadrón. El mapa contiene varias casillas y una variedad de íconos.

Fabrica de Aviones

Centros Industriales

Estación de Clasificación

Diques

Sitio Antiaereo

Lugar de Encuentro



Las Casillas codificadas por colores conectadas por líneas negras se usan para el Movimiento.

La casilla de la 8ª Base de la Fuerza Aérea y dos casillas verdes adyacentes representan a Inglaterra.

Los cuadros azules representan áreas sobre el agua.

Los cuadros blancos representan lugares con sistemas de defensa aérea mínima.



A WING AND A PRAYER



Las Casillas rojas son ubicaciones Objetivo defendidas por sistemas de defensa antiaérea fuertes (Sitio Antiaéreo).

Las Casillas verdes con el icono de cuatro aviones son Sitios de encuentro de la Escolta.

Las diferentes pistas y otras áreas en el mapa se explicarán en detalle en su propia sección de reglas.

[2.4] CARTA DE FORMACION

La CARTA de FORMACIÓN representa la formación de caja estándar finalmente adoptada por la Octava Fuerza Aérea, se

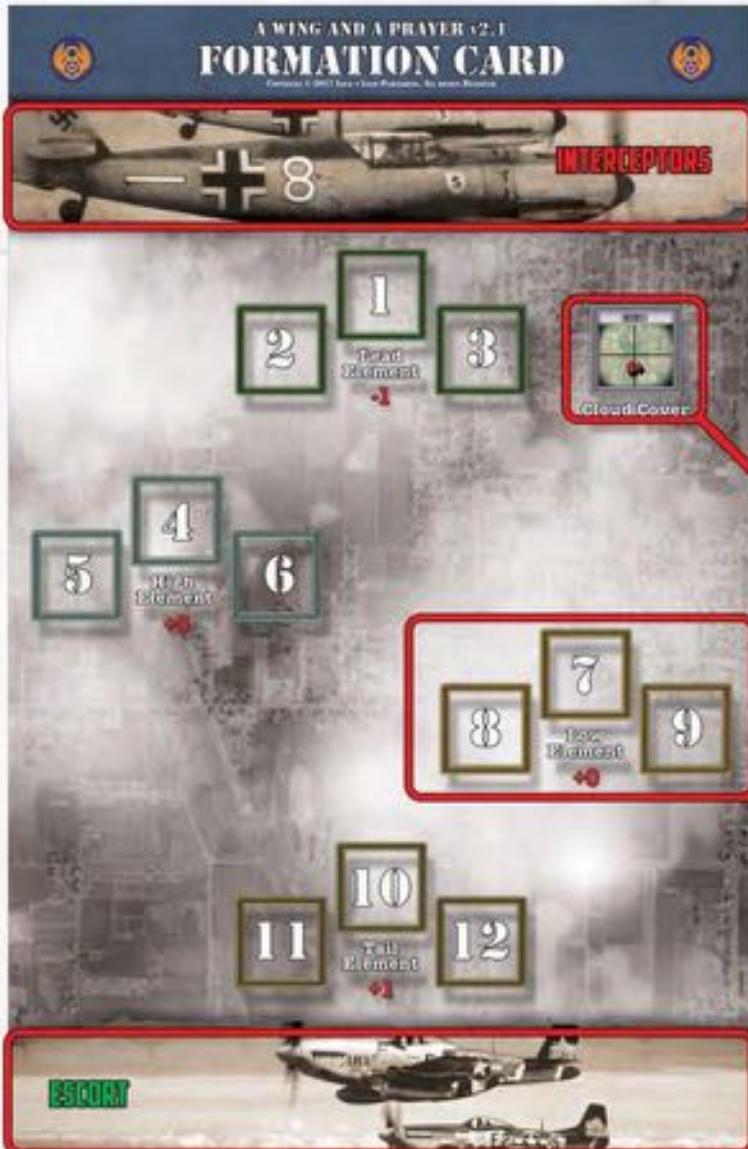
utiliza para colocar los Bombarderos de tu Escuadrón y cualquier piloto de la Escolta que participa en la Misión así como cualquier Interceptor Enemigo.

Tu Formación de Bombardero se organizará en Elementos (principal, Alto, Bajo y Cola) según el número de Bombarderos en la Formación.

Los bombarderos se colocan en las casillas por prioridad numérica (1, 2, 3, 4, 5, 6, etc.).

Cada elemento debe tener un bombardero principal. (Lider)

El bombardero principal del elemento principal es el bombardero principal de la formación.



INTERCEPTOR Section: Place Enemy Interceptors here.

CLOUD COVER BOX: Place the Cloud Cover counter here to indicate the current Cloud Cover over the Target, if necessary.

FORMATION ELEMENT: Place your Bombers here to represent their position in the Formation.

ESCORT Section: Place Escort Fighters here when they are escorting the Bomber Formation.



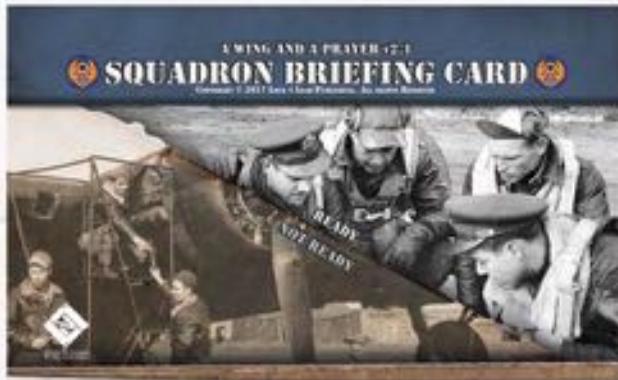
A WING AND A PRAYER



[2.5] CARTA DE INFORMACION

Usa la CARTA INFORME de ESCUADRÓN para llevar un registro de los Bombarderos y Tripulaciones así como de la Misión y Puntos de Victoria de Campaña. Después de cada misión, suma los PV de la misión y, en función de los resultados, calcula los PV de campaña ganados o perdidos. Los jugadores deben ajustar los VP de la Misión a medida que se ganan o pierden durante la Misión.

Los bombarderos y sus tripulaciones están listos o no listos. Los Bombarderos y tripulaciones listos se colocan en la sección LISTO; Los Bombarderos dañados con sus tripulaciones se colocan en la sección NO LISTO.



Mission Victory Points	
0	5
1	6
2	7
3	8
4	9

Missions Conducted with less than required bombers -1/Bomber

Each enemy ME-109 or FW-190 shot down +1

Each enemy ME-110 or FW-262 shot down +2

Each Escort Fighter shot down or lost -1

Each B-17 Destroyed -2 (-1 if crew rescued)

Each Target Destroyed VPs on card

Campaign Progress Table

Mission VP: we.w. w.1gn Wp 74wwk

ad(w)wewk

-10 or less Complete Failure: -3 to campaign VP track

-5 -9 Major Failure: -2 to Campaign VP track

0-2 Minimal Success: No Adjustment

3-4 Successful Mission: +1 to Campaign VP track

5-7 Highly Successful Mission: +2 to Campaign VP track

8 or more Major Success! +3 to Campaign VP track

Copyright © 2016 Lockwood Publishing LLC. All Rights Reserved Rev 2.1

[2.6] CARTAS DE MISION

Si recibiste dos juegos de cartas de Bremen, puedes optar por ignorar uno de ellos o jugar con ambos.

Las Cartas de Misión representan los Objetivos que su Escuadrón deberá de atacar durante la Campaña. La mayoría de los objetivos tienen dos tarjetas de misión, una tarjeta azul No Dañada y una tarjeta roja Dañada. Las **Cartas de objetivo principales** solo tienen una carta azul No Dañada. Las cartas de misión tienen la siguiente información y valores:

- **Nombre:** El nombre de la ubicación de la Caja Objetivo en el Mapa de la Misión. El Icono del Mapa asociado proporciona el tipo de Objetivo.
- **Año:** El año (1942, 1943 o 1944+) en la carta determina qué objetivos están disponibles durante ese año.
- **Valor de ataque Antiaereo:** Representa la intensidad de fuego Antiaereo (Anti-Aircraft Fire) que defiende el objetivo.
- **Grado de dificultad:** como de difícil es el objetivo a bombardear; y el número de turnos seguidos en la TABLA de COMBATE al llevar a cabo el bombardeo.
- **Grado de des trucción:** Representa como de difícil es destruir el objetivo durante The Bombing Run.
- **Puntos de Victoria:** La cantidad de puntos de victoria que obtienes por infringir Daño Grave o Daño Leve al objetivo durante la ejecución del bombardeo.
- **Bombarderos Requeridos:** La cantidad de Bombarderos que tu cuartel general requiere para esta Misión. Si no tienes suficientes Bombarderos listos para llevar a cabo la Misión, pierdes -1 VP de Misión por cada Bombardero que te falte. NO PUEDES asignar más Bombarderos de los indicados.
- **Cazas Escolta:** La cantidad de fichas de Cazas Escolta que escoltarán tu Formación.



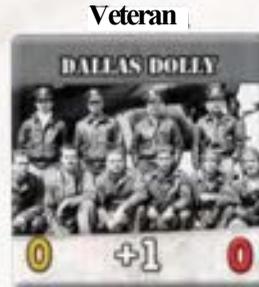
A WING AND A PRAYER



Desglose de las fichas de Tripulacion



Combate Aéreo Bombardeo
Rendimiento



Desglose de las fichas de aviones

Combate Aéreo Bombardeo



Rendimiento Estructura

No Dañada



Dañada



Desglose de la Carta del objetivo de Misión

Nombre del objetivo Grado de dificultad Año



Carta de Misión Dañada



Valor Ataque Antiaereo

Índice de destrucción

Puntos de Victoria Muy dañado / Ligeramente dañado Bombardeos Requeridos

Cazas Escolta



[2.6.1] Cartas de Mision de Objetivos Principales

Antwerp, Paris, Wilhelmshaven, Berlin, Hamburg, Stuttgart and Vegesack se consideran objetivos principales.

Estas cartas de objetivo no tienen una carta Roja Dañada asociada; si se le inflige Daño Grave o Leve, la carta azul No Dañada se vuelve a barajar en el mazo de misión.

Recibes el valor total de PV indicado si consigues el número requerido de Impactos de Bomba por infligir Daño Grave. Si la carta de objetivo tiene un valor de VP de Daño Leve, entonces recibes esa cantidad por hacer Daño Leve. De lo contrario, la carta vuelve al mazo de misión y no recibes ningún PV.

- **1942:** Antwerp
- **1943:** Paris, Wilhelmshaven
- **1944:** Berlin, Hamburg, Stuttgart, Vegesack

[2.6.2] 1944 Cartas de Mision

Trata las cartas de 1944 como una carta de misión normal, con las excepciones anotadas en la **Regla 11.5.2** Cartas de Mision 1944.

12.11 FICHAS DEL JUEGO

[2.7.1] Fichas de Aviones

Las fichas de aviones tienen dos lados, el frente es el lado No Dañado, el reverso es el lado Dañado (representado por una imagen de un avion con fuego y rastro de humo). Hay dos tipos principales de fichas de aviones, bombarderos y cazas.

1. Fichas de Bombarderos: representan los Bombarderos de tu Escuadron.

2. Fichas de Cazas: representan los diversos cazas y Enemigos Interceptores que aparecen en el juego.

A. Cazas Escolta: representan a los combatientes de la USAAF que tienen la tarea de proteger su formación de bombarderos.

B. Interceptores: representan a los cazas alemanes que son enviados para desorganizar o destruir tu Formación de bombarderos.

2.7.1.1 Valor Nominal de las Fichas de Aviones

Las fichas de aviones contienen los siguientes factores. Cada factor se identifica por un color específico y una ubicación en la ficha:

- **Combate aéreo (número amarillo, arriba a la izquierda):** la habilidad del avión para infligir daño a la aeronave enemiga.
- **Rendimiento (número blanco, parte inferior izquierda):** velocidad y maniobrabilidad general de la aeronave.
- **Bombardeo (número rojo, superior derecha):** la capacidad de carga de bombas del avión o de ataque terrestre.
- **Estructura (número verde, abajo a la derecha):** la durabilidad de la aeronave y su capacidad para resistir daños.



[2.7.2] Fichas de Tripulacion

Las fichas de tripulación se asignan a cada ficha de Bombarderos para una Misión.



A WING AND A PRAYER



Cada equipo tiene un nivel de experiencia codificado por color, que va de Crack (Oro) a Veteran (Gris) a Green (Verde). A lo largo de la campaña, la experiencia de una tripulación puede ser mejorada o degradada. Los Veteran y Crack Crews son nombrados, por ejemplo, "Memphis Belle" o "Hell's Angels". Los equipos verdes no tienen nombre; simplemente son "Green Crew".

Las fichas de Tripulación tienen Factores que se usan, típicamente, como modificadores de los valores del Bombardero. Si un Bombardero es Destruído y retirado del juego, su ficha de Tripulación también es retirada.

FACTORES DE LA TRIPULACIÓN

- **Combate Aéreo (Número Amarillo, Izquierda):** las habilidades y destrezas de la tripulación en artillería aérea.
- **Desempeño (Número Blanco, Centro):** Liderazgo, capacitación y competencia general de la tripulación.
- **Bombardeo (Número, Rojo Derecha):** la habilidad, el entrenamiento y la competencia del Bombardero



Air Combat **Performance** **Bombing**

[2.7.3] Ficha de formación de la misión

La ficha de Formación se usa para indicar la formación y posición de su Escuadrón de Bombarderos en el MAPA de MISIÓN.

La formación de bombarderos está en una formación cerrada o en una formación Libre.



[2.7.4] Ficha de misión

Esta ficha se usa en la PISTA de TURNO de la MISIÓN para indicar el número de Misión actual durante la Campaña.



[2.7.5] Fichas de seguimiento de VP de la misión

Estas fichas se utilizan para realizar un seguimiento de los Puntos de Victoria (VP) ganados o perdidos durante la Misión actual. Si los Puntos de Victoria de la Misión se vuelven negativos, el VP de la Misión se contabiliza en la parte posterior con valores negativos. Puede ser útil ajustar las fichas de VP de la Misión a medida que se ganan o pierden los VP durante la Misión, para que no te olvides.

Ejemplo: Si obtuviste 15 VP durante la Misión actual, colocarías la ficha +10 en el casillero 1 y la ficha +1 en el casillero 5.



[2.7.6] Fichas de seguimiento de VP de campaña

Estas fichas se utilizan para realizar un seguimiento de los puntos de victoria de campaña.



A WING AND A PRAYER



Hay dos juegos de estas fichas, uno con el Emblema de la Octava Fuerza Aérea para usar en este juego y otro con el Emblema de la Decimoquinta Fuerza Aérea para su uso en una expansión posterior.

Si los Puntos de Victoria de Campaña se vuelven negativos, voltea las fichas de VP de Campaña a su reverso con valores negativos.

EJEMPLO: Si obtuviste 36 VP de campaña, colocarías la ficha +10 en la casilla 3 y la ficha +1 en la casilla 6.



[2.7.7] Fichas de Seguimiento del alcance de los Cazas Escolta (ver Regla 5.5)

Estas fichas (P-38 Escort, P-47 Escort y P-51 Escort) se utilizan en el FIGHTER ESCORT RANGE TRACKS del MAPA de MISIÓN para llevar un seguimiento del alcance actual del Caza de Escolta.

Los FIGHTER ESCORT RANGE TRACKS anotan el número máximo de casillas del MAPA de MISIÓN que los cazas de escolta pueden viajar con su formación de bombarderos antes de que deban regresar a la base. **El rango de P-47 de 6, el rango de P-38 de 8 y el rango de P-51 de 12.**



[2.7.8] Fichas de Nubosidad (ver Regla 4.3)

Esta ficha se usa en la CARTA de FORMACIÓN para reflejar el estado de la Cubierta de Nubes Ligeras o de Nubes Pesadas sobre el objetivo. Si la cobertura de nubes del objetivo está despejada, no utilice el contador de cobertura de nubes.



[2.7.9] Lady Luck (Regla 6.1.2)

Los fichas Lady Luck se roban al azar como resultado de un Chequeo de Evento de Formación. Hay 7 fichas Lady Luck, cada una proporciona algún tipo de efecto beneficioso para el jugador de EE.UU. Las fichas Lady Luck se pueden usar en cualquier momento durante una Misión. Estas fichas están explicadas en detalle en la **Regla 6.1.2.**



[2.7.10] As de Combate (ver Regla 6.2)



Ambos bandos en el juego tienen varias fichas As de Combate que son generadas aleatoriamente por la Tabla ACE cuando es necesario.

[2.7.11] Nivel Antiaereo (ver Regla 13.2)



Las Fichas de Flak Level se usan solo en el Juego de dos jugadores por parte del jugador alemán cuando hacen un Ataque Antiaereo.



3.0 DESPLIEGUE

Coloca el MAPA de MISIÓN frente a ti; coloca la CARTA de INFORMACION del ESCUADRON y la CARTA de FORMACIÓN en una ubicación cómoda y fácil de alcanzar a ambos lados.

[3.1] CONFIGURAR EL MAPA DE MISION

[3.1.1] Ficha de formación

Coloca la ficha de formación ajustada hacia arriba, en la casilla de la 8° Base de fuerza aérea en el MAPA de MISIÓN.

[3.1.2] Selecciona una campaña

Usa la Tabla de SELECCIÓN de CAMPAÑAS para seleccionar una Campaña y determinar las Cartas de Misión que componen el Mazo de Misión. La tabla también determinará el número de Misión inicial en la TRACK de TURNO de la MISIÓN. Hay cuatro campañas para elegir:

- **Campaña Corta:** Empieza en el recuadro 1. Completar 5 misiones. Comienza con Cartas de Misión 1942
- **Campaña de entrada a la guerra:** en el recuadro. 10 Completar 15 misiones. Empieza con 1942 & 1943 Cartas de Misión
- **1944 Campaña Corta:** en el recuadro 14. Completar 10 misiones. Comienza con todas las Cartas de Misión
- **Campaña Completa:** en el recuadro 1. Intenta completar 25 Misiones. Comienza con las Cartas de Misión 1942

[3.1.3] Construye el Mazo de Misión

Después de seleccionar la Campaña y las Cartas de Misión requeridas, se construye el Mazo de Misión reservando primero las Cartas de Misión Dañadas en Rojo, luego se barajan las Cartas de Misión No Dañadas Azules y se colocan boca abajo en la casilla MAZO de MISIÓN del MAPA de MISIÓN.

[3.1.4] Número de Misión

Coloca la ficha de misión en la casilla de inicio apropiada en el TRACK de TURNO de MISIÓN de acuerdo con la Campaña que hayas seleccionado.

[3.1.5] Fichas de Seguimiento del Alcance de los Cazas Escolta

Coloca las fichas de Fighter Escort Range Tracking (Escort P-38, Escort P-47 y Escort P-51) en la casilla FICHAS de ESCOLTA del MAPA de MISIÓN.

[3.2] CONFIGURAR LA CARTA INFORMATIVA DE ESCUADRON

[3.2.1] Punto de Victoria (VP) Fichas de Seguimiento

Se ponen ambas fichas de VP de Misión ("1" y "10") en la casilla "0" del TRACK DE VP de Misión. Se ponen ambas fichas de Puntos de Victoria de Campaña (VP) ("1" y "10") en la casilla "0" del TRACK DE VP de CAMPAÑA.

[3.2.2] Prepara tu Escuadra Inicial de Aviones

Extrae las 12 fichas B-17F y colócalas en la Sección PREPARADA. Coloca las fichas B-17G a un lado en un lugar conveniente para servir como posibles reemplazos.

[3.2.3] Asignar fichas de tripulación

Se coge una ficha Crack Crew, dos fichas Veteran Crew y nueve fichas Green Crew. Coloca estas fichas encima (o debajo) de cada una de tus fichas de Bombardero. Coloca las restantes fichas de la Tripulación a un lado en un lugar conveniente. Se recomienda separar las fichas de la Tripulación Verde de las fichas de la Tripulación Veterana.



[3.2.4] Comenzar la secuencia de juego de la campaña

Sigue los siguientes procedimientos hasta que hayas completado el número requerido de Misiones en su Campaña.

[3.3] SECUENCIA DE JUEGO DE CAMPAÑA

El siguiente es un breve resumen de las Fases de la Campaña; cada Fase se explica en detalle más adelante en su propia Sección de Reglas:

- **Fase de Planificación e Inteligencia (Pre-Misión) (ver Regla 4.0):**

Determinar la misión, asignar bombarderos y Tripulaciones, Determinar los combatientes de la Escolta.

- **Ejecutar fase de misión (ver Regla 5.0):** Mover Formación, Realizar Chequeos de Eventos, Realizar Combate Aéreo y La Bombing Run, Regresar a la Base.

- **Fase de Reunion y Mantenimiento (Post-Misión) (ver Regla 7.0):**

Determinar Puntos de Victoria, Evaluar Bombarderos y Tripulaciones, Comprobar el Progreso Belico, Chequear la Victoria Final.

4.0 FASE DE PLANIFICACION E INTELIGENCIA (PRE-MISION)

[4.1] AJUSTAR LA FICHA DE MISION

— Oficial de operaciones aéreas
Avanza la ficha de Misiones a la siguiente casilla numerada más alta para indicar el número de Misión (y Año) actual de tu Escuadrón. Si hay algún efecto de juego anotado en la pista, aplícalos ahora.

[4.1.1] Comprobar Mazo de Misión

Si la Ficha de Misión avanza a la casilla "17" quita todas las Cartas de Misión de 1942 del Mazo de Misión, esta acción se indica por el icono de Estrella en la casilla "17".

Si la Ficha de Misión avanza a un Año Nuevo, se añaden y se barajan las Cartas de Misión Azul de Año Nuevo intactas en el Mazo de Misión.

[4.1.2] Nuevos tipos de cazas escolta Si la ficha de misión está en una casilla con el nombre de un tipo de cazas, ese tipo de cazas estará disponible; casilla "7" para cazas P-38, casilla "14" para cazas P-51.

[4.1.3] Chequeo de Eventos de Progreso

Si la ficha de misiones está en una casilla con un icono de evento de progreso Belico **E** se realiza un chequeo de progreso Belico durante la fase post misión, **ver Regla 7.5.**

[4.2] OBJETIVO PARA HOY

! Oficial de inteligencia aérea
Se coge la Carta de Misión superior para determinar el Objetivo para la Misión de hoy y se pone boca arriba en la casilla de MISIÓN ACTIVA del MAPA de MISIÓN. La Carta de Misión indicará el nombre del objetivo así como información importante sobre la defensa antiaérea, la dificultad del objetivo y el índice de destrucción. La carta también determina el número de bombarderos necesarios y de cazas de escolta disponibles para la misión, así como el número de posibles puntos de victoria que se pueden ganar.

[4.3] NUBOSIDAD SOBRE EL OBJETIVO

— Oficial de Meteorología del Escuadrón
Tira 2d6 para determinar la cobertura de nubes sobre el objetivo. Si la Capa de Nubes sobre el Objetivo es de Nubes Ligeras o Nubes Espesas, coloca la ficha de Cobertura de Nubes en la Casilla de Cobertura de Nubes en la CARTA de FORMACIÓN, con el lado apropiado hacia arriba. Cobertura de nubes 2d6 tirada:

- **2-6** = Despejado (sin efecto)
- **7-9** = Nubes Ligeras
- **10-12** = Nubes Espesas



[4.4] ASIGNAR BOMBARDEROS Y TRIPULACIONES

— Oficial de operaciones aéreas

Desde la Sección de LISTO de la CARTA de INFORMACIÓN del ESCUADRÓN se selecciona el número requerido de

Bombarderos, con sus Tripulaciones, para volar la Misión. Colócalos en las Casillas de CARTAS de FORMACIÓN en secuencia numérica, comenzando desde la posición "1" en el Elemento Principal.

Todas las posiciones en un Elemento deben asignarse antes de comenzar a asignar posiciones en el siguiente Elemento. No deje huecos en un elemento o en la secuencia numérica.

Si el jugador no tiene el número requerido de Bombarderos para la Misión pierde -1 VP de Misión por cada Bombardero que falte. NO PUEDES asignar más bombarderos de los indicados. Las Tripulaciones no pueden cambiar de Bombardero durante una Misión.

[4.4.1] Bombarderos Líder

El Bombardero Líder del Elemento Líder es el Bombardero Líder de Formación. La selección del Bombardero Líder es importante porque los Factores de la Tripulación pueden, en algunos casos, ser usados como modificadores durante la Misión.

[4.5] COORDINAR CON CAZAS DE ESCOLTA

— Oficial de Enlace de Cazas

La Carta de Misión indica el número de Cazas de Escolta que escoltarán a su Escuadrón para esta Misión.

Consultar la TABLA de DISPONIBILIDAD de ESCOLTAS para ver el tipo de cazas de escolta disponibles dependiendo del número de turno actual de la Misión.

A continuación determinar el tipo de cazas de escolta que llegan; Consulte la TABLA de

REUNION de CAZAS ESCOLTA, Tira 1d6 y usando la columna basada en el número de turno de Misión actual selecciona el tipo.

Coloca el número y tipo de fichas de Escolta en la sección ESCOLTAS de la CARTA de FORMACIÓN.

Por último, tira 1d6 en la TABLA de ASES para determinar el número de ases de combate (si los hay) que llegan con las Escoltas; coloca estos con los cazas de escolta ahora, mira la **Regla 6.2** Ases de combate.

[4.6] PLANIFICACION DE RUTAS

— Comandante de escuadrón

Aunque no es obligatorio, puede ser útil planificar una ruta hasta la casilla de destino antes de ejecutar la misión. Es posible que desees encontrar la ruta más directa a la casilla de destino y al mismo tiempo evitar tantos sitios Antiaereos como sea posible. También, puedes considerar el rango de tus Escoltas al planear tu ruta.



5.0 EJECUTAR FASE DE MISION

— Comandante de escuadrón

Sigue la Secuencia de Turnos de Misión para mover tu Formación en el MAPA de MISIÓN hacia la casilla de objetivo designada, resuelve cualquier evento o ataque en cada casilla de mapa introducida. Una vez en la casilla de objetivo, realice los procedimientos de la Carrera de Bombardeo.

Después de la Bombing Run mueve tu formación, usando los mismos pasos de la Secuencia de Turnos de Misión, de vuelta a través del MAPA de MISIÓN para volver a la 8ª Casilla de Base de la Fuerza Aérea y completar la Misión.

[5.1] MOVER FORMACIÓN DE BOMBARDEROS

Tu Formación de Bombarderos mueve una Casilla en el MAPA de MISIÓN por Turno de Misión. Sólo puede mover a una casilla adyacente conectada por una línea negra.

[5.2] BOMBARDERO LIDER Y AJUSTE DE FORMACION

Si el Bombardero que lidera en cualquier Elemento fue Destruído o tuvo que abandonar la Formación, el jugador debe mover al Bombardero al siguiente número más alto (en el mismo Elemento) para tomar la posición de Bombardero que lidera.

Si un Elemento entero es eliminado, los Bombarderos del Elemento con los siguientes números más altos moverán posiciones de Formación para tomar el lugar del Elemento eliminado, y así sucesivamente.

Ejemplo: Si el Elemento Alto fue eliminado, los Bombarderos del Elemento Bajo se moverían al Elemento Alto, y el Elemento de Cola se movería al Elemento Bajo.

[5.3] CHEQUEO DE FORMACION LIBRE

— "Tighten it up" (Agruparse, Juntarse)

Para chequear la existencia, y los efectos de, una Formación Libre, **ver Regla 6.4** Formación Libre.

Si la Formación está actualmente libre (Ficha de formaciones en el lado "Loose"), puede intentar " Agruparla" (voltee el contador de Formación de nuevo a " Agrupar") realizando un Chequeo de Formación Libre.

Para hacer un Chequeo de Formación Libre, tira 1d6 ,y añade el **Valor de Rendimiento** de la **Tripulación** del **Bombardero Líder** de la Formación. En un resultado de 4+ la Formación se Agrupa, voltea el contador de Formación a "Agrupar".

[5.4] CHEQUEO DE AVIONES DAÑADOS

Por cada Bombardero o Escolta dañados en la Formación, **ver Regla 10.4** chequea las Aeronaves Dañadas y consulta la TABLA de CHEQUEO de AVIONES DAÑADOS.

[5.5] CHEQUEO DEL ALCANCE DE LOS CAZAS

Remítete a las pistas de TRACK de ALCANCE de los CAZAS, si las Escoltas tienen alcance restante, avanza la ficha Escort Fighter Range Tracking al siguiente número más alto a lo largo de la pista.

Si la Formación ha movido un número total de casillas fuera de la casilla de la 8ª Base de la Fuerza Aérea que excede el Valor de Alcance de la Escolta, entonces las Escoltas deben abandonar la Formación (las Escoltas "vuelven a la base").

Si la formación ya no está siendo escoltada, coloca la ficha de seguimiento de alcance del Caza de Escolta en la casilla FICHAS de ESCOLTA



[5.6] CHEQUEO DEL PUNTO DE REUNION DE LA ESCOLTA Si la formación se traslada a una casilla verde de LUGAR de REUNIÓN de la ESCOLTA, puedes comprobar si te encuentras con otra unidad de cazas escolta. Si la formación está siendo escoltada actualmente, debes elegir entre mantener la escolta actual o tirar para recoger la nueva escolta. Sólo se permite UNA Escolta a la vez durante una Misión.

Si eliges recoger una nueva Escolta, tira 1d6 para determinar el número de nuevos Cazas Escolta:

- 1 = 0 Escoltas
- 2-3 = 4 Escoltas
- 4-5 = 5 Escoltas
- 6 = 6 Escoltas.

Nota: Si el resultado es "0" tu formación no es escoltada hasta chequear el próximo lugar de encuentro.

Si se recoge una nueva Escolta, se determina el tipo de nuevas Escoltas que llegan tira 1d6 en la TABLA de REUNION de ESCOLTAS, usando la columna basada en el Turno de Misión actual.

Ahora tira 1d6 en la TABLA de ASES para determinar el número de Ases de combate asignados a las nuevos Escoltas, ver **Regla 6.2** Ases de combate.

Para la nueva escolta, coloca la ficha de Seguimiento de alcance de los cazas de escolta correspondiente en la casilla TRACK de ALCANCE de los CAZAS de ESCOLTA igual a la mitad del nuevo alcance de los cazas de escolta:

- P-47 = 3
- P-38 = 4
- P-51 = 6

Quitar la ficha de seguimiento de la Escolta antigua (ponerla de nuevo en la casilla FICHAS de ESCOLTA)

Quitar las viejas fichas Escolta (y As) de la CARTA de FORMACIÓN y reemplazarlas con las nuevas fichas Escolta (y As).

A partir de este punto, ahora estás siguiendo el nuevo alcance de Escolta basado en el Casilla de reunión desde la que recogiste la nueva Escolta. La regla por exceder el alcance todavía se aplica

[5.1] CHEQUEO DE ATAQUE DEL SITIO FLANK



Si tu formación entra en una casilla de MAPA de MISIÓN con un icono de Sitio Antiaereo, tira 2d6:

- 2-5 = Ataque Antiaereo.

Ver **Regla 8.0** Ataque Antiaereo.

[5.8] CHEQUEO DE EVENTOS DE FORMACION

Consulta la columna apropiada en la TABLA de EVENTOS de FORMACIÓN basada en el número de Casillas de Mapa de Misión que la Formación ha movido desde la 8ª Casilla de Base de la Fuerza Aérea. Primero, Tira 2d6. Si el resultado está dentro del rango indicado junto a "Ocurre Evento", se produce un Evento. Para ese resultado, vuelve a tirar 2d6 y lee hacia abajo la columna para determinar el evento específico.

Los Eventos de Formación se cubren en detalle en la **Regla 6.1**.

EJEMPLO: La Formación ha movido 5 casillas desde la casilla 8ª de la Base de la Fuerza Aérea, una tirada de 2d6 de "4" causa un Evento (Ocurre Evento: 2-4), el segundo resultado de una tirada de 2d6 de "3" determina que el Evento es "Dama Suerte". Ver Eventos de Formación (**ver Regla 6.1**)



[5.9] REALIZAR COMBATES AEREOS

Si hay Interceptores Enemigos en la CARTA de FORMACIÓN realizar Combate Aéreo, véase la **Regla 9.0**. Una vez completado el Combate Aéreo se procede al siguiente paso en la Secuencia de Turnos de Misión.

[5.10] REPETIR LOS PASOS ANTERIORES

Repite los pasos anteriores (**Reglas 5.1 - 5.9**) en la Secuencia del Turno de Misión hasta que tu Formación entre en la Casilla Objetivo.

[5.11] REALIZAR BOMBARDEO

Cuando la Formación de Bombarderos entra en la Casilla de Objetivos, lleva a cabo La Bombing Run, ver **Regla 11.0**.

[5.12] PUNTOS DE VICTORIA DE MISION (VP)

Se ajustan las fichas de PV de la Misión para reflejar el número de PV ganados o perdidos durante la Misión. Consultar la TABLA de PUNTOS de VICTORIA de la MISIÓN para los distintos valores de Puntos de Victoria. Podría ser útil ajustar las fichas de PV de la Misión frecuentemente durante la Misión para que el jugador no se olvide.

[5.13] REGRESO A LA BASE

Repite los pasos (**Reglas 5.1 - 5.9**) en la Secuencia de Turnos de Misión para mover la Formación a lo largo de un camino de retorno de vuelta a la casilla 8 de la Base de la Fuerza Aérea.

[5.14] AVIÓN EN TIERRA

Cuando la Formación entra en la casilla de la 8ª Base Aérea de la Fuerza Aérea, ver **Regla 6.5** para llevar a cabo los Procedimientos de Aterrizaje.

La misión está completa. Procede con la **Regla 7.0** post-misión FASE de MANTENIMIENTO Y ANALISIS

6.0 REGLAS GENERALES Y CONCEPTOS DEL JUEGO

La siguiente sección detalla reglas y conceptos específicos utilizados durante el transcurso del juego.

[6.1] EVENTOS DE FORMACION

[6.1.1] CHEQUEO DE EVENTOS DE FORMACIÓN

Consulta la columna apropiada en la TABLA de EVENTOS de FORMACIÓN basada en el número de Casillas del Mapa de Misión que la Formación ha movido desde la Casilla de la 8ª Base de la Fuerza Aérea.

Primero, Tira 2d6. Si el resultado está dentro del rango indicado junto a "Ocurre Evento", se produce un Evento. Para ese resultado, Tira 2d6 de nuevo y lee hacia abajo la columna para determinar el Evento específico.

Los Eventos de Formación se cubren en detalle en la **Regla 6.1**.

EJEMPLO: La Formación ha movido 5 casillas desde la casilla 8 de la Base de la Fuerza Aérea, una tirada de 2d6 de "4" causa un Evento (Ocurre Evento: 2-4), el segundo resultado de una tirada de 2d6 de "3" determina que el Evento es "Lady Luck".

Posibles resultados de evento:

- **Systems Trouble:** Un Bombardero aleatorio (ver **Regla 6.3** de Selección Aleatoria de Bombarderos) debe Tirar 1d6: un 1-2 da como resultado "Problemas en los Sistemas"; el Bombardero está dañado. Si el Bombardero ya está dañado, se Retira (ver **Regla 10.5**).
- **Lady Luck:** Saca una ficha al azar de la Dama de la Suerte; si ya tienes los siete, ignora este Evento. Las fichas Lady Luck se descartan cuando se usan, pero pueden obtenerse de nuevo con otro "Ocurre Evento".



A WING AND A PRAYER



- **Cambio Meteorológico:** Tira 1d6: 1-3 = cambia la Nubosidad sobre el Objetivo y vuelve a Tirar 1d6: 1-2, Despejado; 3-4, Nubes Ligeras; 5-6, Nubes Espesas. Ignorar si el objetivo ya ha sido bombardeado.
- **Chequeo de Formación:** Tira 1d6 + Valor de Rendimiento de la Tripulación en el Bombardero Líder de la Formación: resultado de 1-3 = Formación Libre, resultado de 4+ = Formación Agrupada.
- **Cazas Enemigos:** Tira 1d6 (1d6 + 2 si es formación libre), el resultado es el número de cazas enemigos que atacan. Consulta la TABLA de TIPO INTERCEPTOR ENEMIGO para determinar el tipo. Coloca todas las fichas de Interceptor atacantes en la Sección INTERCEPTOR en la CARTA de FORMACIÓN.

[6.1.2] FICHAS LADY LUCK

Las siete fichas de Dama Afortunada proporcionan algún tipo de efecto beneficioso para el jugador de U.S. La ficha de la Dama de la Suerte se coge al azar como resultado del Chequeo de Evento de Formación. Una vez extraído, permanece en su poder durante toda la Campaña y puede usarse en cualquier momento aplicable durante una Misión; en ese punto se descarta, pero se puede obtener nuevamente con otro Ocorre Evento. Ignora este evento si tienes los siete.

- **Ala y una Oración:** Ignora cualquier resultado de Daño o Reducción para incluir Destruído.
- **Cielos Despejados Por Delante:** Ignora el evento de Cambio Climático, el Tiempo sobre el Objetivo mejora. Capa de Nubes Espesa se convierte en Capa de Nube Ligeras y Capa de Nube Ligeras se convierte en Despejado. Ignorar si la Capa de Nube ya está Despejada.
- **Cota de referencia:** Ignore cualquier resultado perdido o cualquier evento o resultado de Formación libre.

- **Ángel a mi lado** Ignora cualquier reducción de Tripulación o puedes Actualizar la calificación de Experiencia de Tripulación de cualquier Tripulación de un nivel.
- **En la barbilla** Suma +2 Impactos a cualquier Resultado de Bombardeo
- **Aterrizaje suave:** Ignorar cualquier resultado de aterrizaje forzoso o de accidente.
- **Arcos de cobertura:** Añadir +1 DRM a las Tiradas de Combate Aéreo del Bombardero.

[6.2] ASES DE COMBATE



Ambos bandos del juego tienen varios Ases de Combate fichas que son generadas al azar por la TABLA de ASES cuando sea necesario. Tirar 1d6 para determinar el número De Ases de Combate.

Los Ases de Combate tienen Factores de Combate Aéreo (amarillo) y de Rendimiento (blanco) que proporcionan bonificaciones a los Cazas Escolta y a los Interceptores Alemanes.

Cuando se crea un As de Combate, se coge uno al azar e inmediatamente se empareja con una ficha de Avión de Cazas del mismo bando en la CARTA de FORMACIÓN.

El As de Combate debe permanecer con la ficha del Combatiente durante toda la Misión; no puede transferirse a otro avión. Si la aeronave es destruida, la ficha de As de Combate se retira del juego.

[6.3] SELECCION ALEATORIA DE BOMBARDEROS

Cuando se te solicite seleccionar aleatoriamente un Bombardero desde dentro de la Formación, consulta la TABLA de SELECCIÓN de BOMBARDEO ALEATORIA. Tira 1d6, haz una referencia cruzada de la columna "Número de Elementos" con el rango de la tirada y lee para determinar el Elemento Bombardero.



A WING AND A PRAYER



Finalmente, asigna valores de 1-6 uniformemente entre los Bombarderos en el Elemento y Tira 1d6 para determinar qué Bombardero está afectado.

EJEMPLO: Si tres Bombarderos en un Elemento, se tira 1d6: 1-2 = Bombardero Izquierdo, 3-4 = Bombardero Medio, 5-6 = Bombardero Derecho.

[6.4] FORMACIONES LIBRES

Si La formación del Bombardero pierde bastantes Bombarderos se convierte en una Formación Libre (da la vuelta a la ficha de formación por su cara "Loose").

Las formaciones libres son más vulnerables a los ataques de los cazas y tienen sus factores de Ataque de Fuego Defensivo del Bombardero reducidos. Consulta la TABLA de FORMACIÓN de BOMBARDEROS para determinar cuándo una formación de bombarderos es libre.

EJEMPLO: Si inicialmente tuviste una formación de nueve bombarderos, se considera una formación libre cuando pierdes cuatro bombarderos.

[6.4.1] Efectos de una formación libre

Una Formación de Bombardero Libre era más atractiva para los Interceptores Enemigos.

Si los Interceptores atacan una Formación Libre agrega un modificador de +2 al tirar para el número total de Interceptores. Todos los Bombarderos en una Formación Libre reciben un Modificador de Combate Aéreo -2 cuando realizan Ataques de Fuego Defensivo de Bombarderos.

Las Formaciones Libres también tienen un Modificador de Desplazamiento de Fila -2 a su Ataque de Bombardeo durante la Bombing Run.

Puedes volver a intentar agrupar una formación Libre durante el Chequeo de Formación Libre de la Secuencia de Turnos de Misión (**ver Regla 5.3**).

[6.5] PROCEDIMIENTOS DE ATERRIZAJE

Cuando la formación entra en la casilla de la 8 ° Base Aérea de la Fuerza Aérea, se considera que todos los bombarderos de tu escuadrón que llegaron de vuelta a la base han aterrizado con éxito. Se supone que las escoltas han regresado a su base y ya no son de tu incumbencia.

Los jugadores que quieran un procedimiento de aterrizaje más desafiante, ver **Regla Opcional 12.2** Procedimiento de Aterrizaje OPCIONAL.

7.0 ANALISIS Y FASE DE MANTENIMIENTO (POST-MISION)

Una vez completada la Misión, se determinan los Puntos de Victoria, se reparan o reemplazan los Bombarderos, se recuperan las Tripulaciones y se comprueba el Progreso Belico.

[7.1] REFORMAR

[7.1.1] Mapa de Misión

Vuelve a barajar la carta de misión activa en el mazo de misiones. Coloca las Fichas en el TRACK de ALCANCE de los CAZAS en la casilla de FICHAS de ESCOLTA.

[7.1.2] Carta de formación

Retira todas las Fichas Escolta, As e Interceptor. Puedes dejar la Ficha de Cloud Cover en la Carta. Mueve las fichas de bombarderos dañados con sus tripulaciones a la sección NO LISTO en la CARTA de INFORME del ESCUADRÓN, separa los Bombarderos dañados de las tripulaciones. Mueve cualquier ficha de Bombardero Indemne con sus Tripulaciones a la Sección LISTA de la CARTA de INFORME del ESCUADRÓN. Puede mantener juntas las combinaciones de bombardero y tripulación. Sin embargo, mantenga a los recién devueltos Bombarderos y Tripulaciones separados del resto del Escuadrón por ahora.



[7.2] 7.2 PUNTOS DE VICTORIA

[7.2.1]Determinar los Puntos de Victoria de la Misión

A lo largo de los Turnos de Misión, el jugador debe llevar un registro de los PV ganados o perdidos consultando la TABLA de PUNTOS de VICTORIA de MISIÓN y ajustando las fichas de PV de Misión en la PISTA de PV de MISIÓN. Cuando la Misión está completa, los VP de Misión se usan para determinar el Progreso de la Campaña.

[7.2.2] Determinar el Progreso de Campaña

En referencia a LA TABLA de progreso de la CAMPAÑA ajuste los contadores VP de la Campaña en la pista VP de la CAMPAÑA de acuerdo con la cantidad de VP de Misión ganados.

[7.2.3] Determinar el Éxito de Campaña

Cuando haya completado el número requerido de Misiones para la Campaña, compare sus PUNTOS finales de VICTORIA de CAMPAÑA con la TABLA de ÉXITO de CAMPAÑA para determinar el nivel de éxito.

7.2.3.1 Victoria Automatica

Si consigues anotar más de 40 PV de Campaña en cualquier momento durante la Campaña, ¡automáticamente ganas el juego con una Victoria Espectacular! Felicidades!

7.2.3.2 Derrota Automática

Si tus PV de campaña alcanzan -19 o menos en cualquier momento durante la campaña, automáticamente pierdes el juego en un Fracaso Total! Inténtalo de nuevo.

17.31 REPARACION Y RECAMBIO DE BOMBARDEROS DAÑADOS

[7.3.1] Reparación de Bomberos Dañados

Por cada Bombardero en la Sección de NO LISTO en la CARTA de INFORMACION del ESCUADRÓN se tira 1d6:

• **1-3** = No Listo (No Preparada)

• **4-6** = Listo (Preparada).

Mueve todos los Bombarderos Listos a la Sección LISTO; estarán disponibles para la próxima Misión.

NOTA: No puedes mover Bombarderos Preparados a la Sección NO LISTO.

[7.3.2] Reemplazo de Bombardero

Los Bombarderos que fueron Destruídos durante la Misión son retirados del juego y puestos a un lado en una Pila de Sorteo de Bombarderos.

Si a tu Escuadrón le faltan Bombarderos, tira 1d6 por Bombardero perdido en la TABLA de REEMPLAZO de BOMBARDERO B-17 usando la columna basada en el año en curso para determinar si llega un Bombardero de reemplazo.

Si se reemplaza un Bombardero, se coge la ficha del Bombardero indicada y se pone en la Sección LISTO de la CARTA de INFORMACION del ESCUADRÓN, también se coge al azar una ficha de Tripulación Verde para el nuevo Bombardero.

11.41 EXPERIENCIA Y RECUPERACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

[7.4.1] Mejorar Experiencia de la Tripulacion

Por cada Tripulación que haya regresado recientemente de la Misión en la Sección LISTO, tirar 1d6. Si se saca un "5-6", la Experiencia de la Tripulación se mejora.

• Si se mejora una Tripulación Verde, se reemplaza la ficha con una ficha de Tripulación Veterana seleccionada al azar

• Si un Veteran Crew se mejora, colócalo sobre su lado Crack Crew.

17.4.2] Recuperación de la tripulación no Listo

Por cada Tripulación en la Sección de NO LISTO en la CARTA de INFORMACION del ESCUADRÓN se tira 1d6:



- **1-2** = No Listo (No Preparada)
- **3-6** = Listo (Preparada).

Mueve a todas las Tripulaciones Listas a la Sección LISTO; estarán disponibles para la próxima Misión.

NOTA: No puedes mover equipos preparados a la sección NO LISTO.

[7.4.3] Cambio de tripulación

Puedes mover libremente las Tripulaciones Listas a diferentes Bombarderos Listos en este momento.

[7.5] CHEQUEO DE EVENTOS DE PROGRESO DE GUERRA

E Consulta la PISTA de NÚMERO de MISIÓN. Si la ficha de misión esta en una casilla con un icono de Evento, tira 2d6 en la TABLA de EVENTOS de PROGRESO BELICO y aplica los resultados.

- **ME-262's Arrive Early:** A partir de ahora, usa la Fila 1944+ en la TABLA DE TIPO DE CAZA Sin efecto si se tira de nuevo. Puedes colocar un contador ME-262 en el track como recordatorio.
- **Avance Aliado:** +1 VP de Campaña
- **Avance del Eje:** -1 VP de Campaña
- **Ataque con V-2 en Londres:** Avanza la ficha de Misión una casilla.
- **P-51's Arrive Early:** Si la Misión actual es 1-12, los P-51 estarán disponibles para Escolta a partir del turno 12+.Puedes colocar un contador P-51 en la casilla 12 como recordatorio. Sin efecto si se tira de nuevo.

[7.6] FIN DE LA PARTIDA

Si la campaña finaliza debido a la éxito o derrota, o se ha completado el número requerido de Misiones, entonces el Juego ha Terminado. Si no es así, vuelve a la Fase Pre-Misión (ver **Regla 4.0**) y continúa el Juego.

COMBAT RULES

8.0 ATAQUE ANTIAEREO

Tira 1d6 para determinar el valor de Antiaereo:

- **1-3** = Leve, 8 Ataque
- **4-5** = Moderado, 12 Ataque
- **6** = Fuerte, 15 Ataque

Para determinar el número de Ataques Antiaereos que recibe cada Bombardero, consulta la TABLA de COMBATE y haz una referencia cruzada del valor Antiaereo indicado arriba (columna Factores de ataque) con el número de Bombarderos en la Formación (columna # de objetivos).

Por cada ataque requerido tirar 1d6, cada resultado de "5" o "6" inflige un impacto. Por cada Tirada de impacto 1d6, suma los resultados y resta el Valor de Estructura del Bombardero del total. Haz una referencia cruzada del total modificado en la TABLA de DAÑOS ANTIAEREOS para determinar el tipo de Daño (si lo hay) que recibe el Bombardero. Para los efectos de daño, ver **Regla 10.2** Resultados de Combate Aéreo, Bombarderos.

EJEMPLO: Mientras se dirige al objetivo, su formación de SEIS bombarderos B-17F entra en una casilla MAPA de MISION con un icono de sitio antiaéreo (**Regla 5.7**). Una tirada de 2d6 de (3) hace que la Formación sea atacada por el Antiaereo. Una tirada de 1d6 de (5) determina que el valor de Ataque Antiaereo es 12 Moderado (**Regla 8.0**).

NOTA: Durante el Bombing Run, cuando se ataca al objetivo, no se tira para determinar la intensidad del Flak, el Factor de Flak en la Carta de Misión determina el Valor de Ataque Antiaereo (**Regla 11.1**)



A WING AND A PRAYER



Usando la TABLA de COMBATE; Baja hacia abajo la columna Factores de ataque a la fila 12-13 (para 12 fuego antiaéreo moderado), muévete a través de la columna 6 para encontrar el # de Objetivos. (para el número de Bombarderos en la Formación).

El resultado de referencia cruzada es 3, el número de tiradas 1d6 de Ataque que cada Bombardero en su Formación empleará.

El siguiente ejemplo será para un solo Bombardero. TODOS los Bombarderos en la Formación deben seguir estos procedimientos para determinar cualquier Impacto y el alcance de cualquier Daño.

Se tiran tres dados de Ataque 1d6 resultando en 2, 6, 6; se anotan dos Impactos (los 6). Tira dos 1d6, uno por impacto, y los resultados son 3, 5; sumado el total de la tirada es 8.

Resta el valor de Estructura del Bombardero del total de la tirada: 8 - 4 (B-17F) = 4 Tirada Total.

Ahora usando la TABLA de DAÑO ANTIAEREO nos movemos hacia abajo en la columna de Tirada Total para encontrar nuestro rango: 3-5. Muévete para ver el resultado es "Daños Leves", por lo que tenemos que tirar un poco más para determinar los Efectos del Daño.

Una tirada de 1d6 de(5) da como resultado Dañado, se da la vuelta a la ficha de Bombarderos sobre el lado Dañado. Como el bombardero no fue dañado previamente no se toman más medidas.

Repite el procedimiento para TODOS los bombarderos en la formación. Cuando se haya completado el procedimiento para TODOS los Bombarderos, incluyendo la resolución de Abandono y Destino de Bombardero Perdido, continúa con la Secuencia de Turnos de Misión.

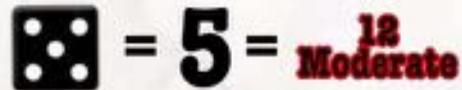
Enroute to Target, Formation Counter Enters Map Box with a Flak Icon



Attack Chance is Rolled



Flak Intensity is Rolled



Roll

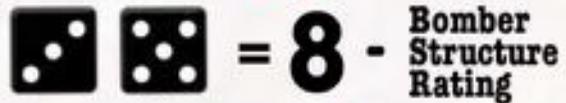
1st Bomber Attack

3 Dice rolled against the FIRST BOMBER



Roll

Damage



Structure Rating

$$8 - 4 = 4$$

Consult

Flak Damage Table



A WING AND A PRAYER



9.0 COMBATE AEREO

Todo Combate aéreo se realiza en la CARTA de FORMACIÓN. El Combate aéreo entre aviones de combate, Cazas contra Cazas, se lleva a cabo en la Sección INTERCEPTOR. El combate aéreo entre los bombarderos y los interceptores se lleva a cabo junto al Elemento Bombardero bajo ataque.

[9.1] COMBATE AEREO CAZA VS.CAZA

[9.1.1] Generar interceptores

Tira 1d6 en la Tabla TIPO INTERCEPTORES ENEMIGOS para determinar el Tipo de Interceptor que ataca tu Formación. Tira 1d6 nuevamente, usando el resultado sin procesar, para generar esa cantidad de interceptores. Si la Formación es Libre, Tira 1d6 +2 para generar esa cantidad de Interceptores.

[9.1.2] Interceptores de posición

Alinea todos los Interceptores en una fila, de izquierda a derecha, en la parte superior de la Sección INTERCEPTOR.

[9.1.3] Ases Enemigos

Tira 1d6 en la TABLA de ASES para determinar el número de Ases Alemanes que son asignados a los Interceptores Enemigos, **ver Regla 6.2** ASES de COMBATE. Coloca Ases Enemigos en los Interceptores de izquierda a derecha.

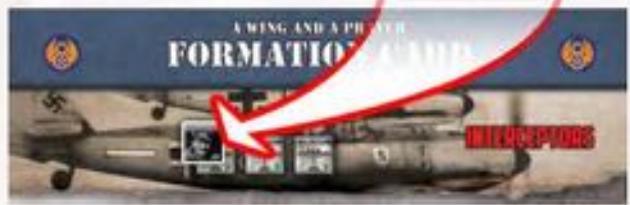
Current year= 1942
Formation = Tight

Interceptor Type = = x = Number of Interceptors



Number of Fighters = 3

Number of Aces = =





A WING AND A PRAYER



[9.1.4] Escoltas Agresivas

Tira 1d6 en la TABLA de PARTICIPACION de ESCOLTAS para determinar el número de Escoltas de la Sección ESCOLTA que DEBEN atacar a los Interceptores. Lleva a esos Escoltas a la Sección INTERCEPTOR ahora mismo.

[9.1.5] Escoltas Agresivas Adicionales

Decide si quieres mover Escoltas adicionales de la Sección ESCORT para unirse al Combate Aéreo en la Sección INTERCEPTOR. Mueve las Escoltas adicionales a la Sección INTERCEPTOR ahora. Las escoltas que permanecen en la Sección ESCORT **NO PUEDEN** unirse al Combate Cazas contra Cazas más tarde, aunque pueden proporcionar Apoyo de Cobertura (**Regla 9.2.3**) para los Bombarderos más tarde.

[9.1.6] Posición de Cazas Escolta

Ahora asigna a cualquier Escolta en la Sección INTERCEPTOR para atacar a Interceptores específicos en una pila de uno a uno colocando a las Escoltas justo debajo de su objetivo elegido, de izquierda a derecha.

El Jugador intentará en todo momento emparejar un Escolta con un Interceptor siempre que sea posible. Estos conjuntos de Aviones se consideran Enganchados.

Current year= 1942
Mission = Abbeville
Turn = 4



Escort Available on turns 1-25



=

Number of Escorts



Roll Aggressive Escorts

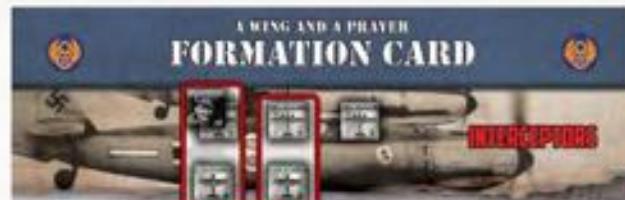


=



Decided not to add additional Aggressive Escorts

Assign Aggressive Escorts





9.1.6.1 Escolta de Alas (Wingmen)

Si hay más Escoltas que Interceptores, puedes asignar a las Escoltas extra como Wingmen para ayudar a otras Escoltas. Coloca al avion de apoyo detrás de la Escolta (Líder) a la que están asistiendo.

Un **máximo** de **dos** Escoltas, Líder y Ala, pueden enfrentarse a un Interceptor contrario. Los Wingmen (avion de apoyo) **NO** llevan a cabo un ataque individual pero proporcionan +1 Modificador de Combate Aéreo al ataque del Líder.

9.1.6.2 Interceptores Wingmen

Si hay más Interceptores que Escoltas comprometidas, los Interceptores extra se moverán para actuar como un Wingman para otros Interceptores. Coloca al avion de apoyo detrás del Interceptor (Líder) al que están ayudando, de izquierda a derecha.

Un **máximo** de **dos** Interceptores, Líder y avion de apoyo, pueden enfrentarse a una Escolta contraria. Los Wingmen **NO** llevan a cabo un ataque individual pero proporcionan +1 Modificador de Combate Aéreo al Ataque del Líder.

9.1.6.3 Swarm

Si hay una proporción superior a 2:1 para un bando sobre el otro, los cazas restantes no pueden atacar a menos que haya una segunda ronda de combate de caza contra caza.

9.1.6.4 Escoltas de protección

Las escoltas no involucradas en Combate Aéreo permanecen en la Sección ESCORT y pueden ser usadas para proporcionar Apoyo de Cobertura a los Bombarderos más tarde, ver **Regla 9.2.3** Apoyo de Cobertura de Escolta.

[9.1.7] Resolver Combate Cazas vs. Cazas, Primer Asalto

Se siguen los pasos siguientes, en secuencia, para resolver el Combate Aéreo para cada grupo de Combatientes Entablados en Combate, de izquierda a derecha.

[9.1.8] Determinar Ventaja

Compara los valores de rendimiento de la aeronave (+ el valor de rendimiento del As si procede) del caza líder en cada set. El caza con el total más alto se considera el atacante y dispara primero. Si el Defensor no es destruido, el dispara tras el Atacante.

Si el resultado es un empate, resuelve el Combate Aéreo simultáneamente. En este caso, tira la tirada para el ataque de la Escolta primero, anota los efectos de daño al Interceptor pero no los apliques todavía. A continuación, tira para el ataque del Interceptor. Por último, aplica efectos de daño a ambos combatientes simultáneamente.

[9.1.9] Ejecutar Fuego De Combate Aéreo

Usa la **Regla 9.5** Resuelve el fuego de Combate Aéreo. Cuando el primer asalto del Combate Aéreo de Cazas vs Cazas esté completo, se determina si es necesario un segundo asalto, véase la **Regla 9.1.10**, de lo contrario se continúa con la **Regla 9.2** interceptores vs combate Aéreo de Bombarderos.

[9.1.10] Segundo Asalto de Ataques Cazas vs. Cazas

Después de que se resuelva todo el Combate Aéreo de primera ronda, el jugador debe decidir para cada Escolta no comprometida si continuar atacando a los Interceptores o retirarse del combate.

Las escoltas que se retiran se colocan debajo de la Formación de Bombarderos cerca, pero no en la Sección ESCOLTA. Los Wingmen no se retiran.



A WING AND A PRAYER



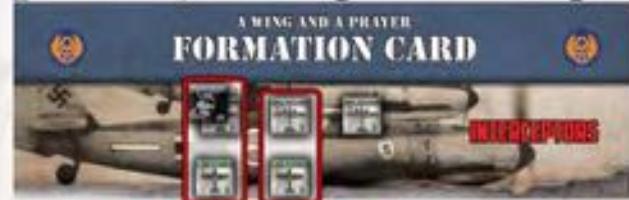
Cualquier Interceptor no dañado restante debe reposicionarse de acuerdo con la **Regla 9.1.2 Interceptores de posición**. Los interceptores dañados se eliminan del juego.

Para las Escoltas que continúen con el Combate Aéreo, **regresar a la Regla 9.1.6 Posición de los Cazas Escolta** y seguir todos los pasos del Combate Aéreo Cazas vs. Cazas desde ese punto para resolver el segundo asalto. No se requiere que las combinaciones de Líder y Wingmen permanezcan emparejadas.

Las escoltas que habían permanecido previamente en la Sección de Escoltas **NO PUEDEN** unirse al segundo asalto del Combate Cazas vs Cazas.

Después de que se resuelva el segundo asalto se completa el Combate Aéreo Cazas vs Cazas; se continúa con la **Regla 9.2** Interceptores vs Combate Aéreo de Cazas.

Resolve 1 round of Combat per Pair, moving Left to Right



Compare Advantage



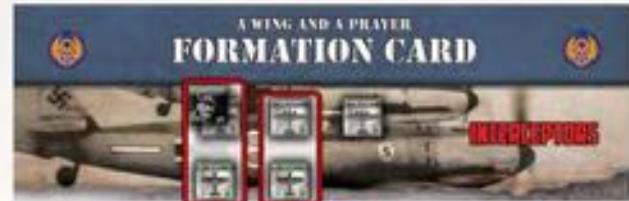
$$1 + 3 = 4 \text{ vs } 3$$

German has Advantage

Conduct Air Combat Fire

Resolve using 9.5

Resolve Next Pair



Resolve 2nd Round of Combat



A WING AND A PRAYER



[9.2] COMBATE AEREO INTERCEPTORES VS BOMBARDEROS

¡A las 12 en punto!

Cualquier Interceptor Indemne que permanezca en la Sección INTERCEPTOR después del combate Cazas contra Cazas a hora atacara la Formación de Bombarderos. Los interceptores dañados NO atacan a los bombarderos, se eliminan del juego.

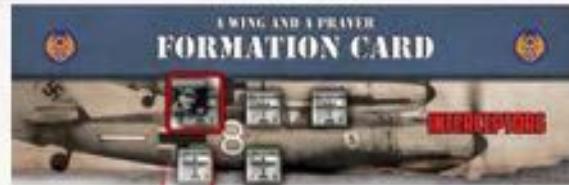
[9.2.1] Interceptores seleccionan Bombardero

Para cada Interceptor atacante, refiérase a la **Regla 9.4 PROCEDIMIENTO** de INTERCEPCION del ENEMIGO y usa la TABLA de SELECCIÓN de BOMBARDERO ALEATORIO para determinar qué Elemento y Bombardero individual es atacado.

[9.2.2] Los interceptores apuntan a los bombarderos

Pon cada Interceptor atacante adyacente al Bombardero que están atacando. Múltiples Interceptores pueden atacar al mismo Bombardero; sin embargo los ataques se resuelven individualmente.

1st Interceptor
1st Roll = High Element
2nd Roll = Left



[9.2.3] Soporte de cobertura de escolta

Ahora puede asignar cualquier Escolta que quede en la Sección ESCOLTA para proporcionar Apoyo de Cobertura a la Formación del Bombardero colocando Escoltas adyacentes a los Interceptores que tienen como objetivo a un Bombardero. Sólo se puede asignar una Escolta por Interceptor atacante. Sólo se pueden asignar 4 Escoltas en total a cada Elemento Bombardero atacado. Las escoltas que participaron en el Combate Aéreo Cazas contra Cazas NO PUEDEN proporcionar Cobertura de Apoyo.



A WING AND A PRAYER



[9.2.4] Oleadas de interceptor

Si el Enemigo tiene más de 4 Interceptores atacando a todos los Elementos, los Interceptores extra atacarán en una segunda (o tercera) Oleada.

[9.2.5] Ataques de Fuego Defensivo de Bombarderos

Se usa la **Regla 9.5** para resolver el Ataque de Fuego Defensivo de cada Bombardero contra Interceptores individuales. Para este paso el Bombardero es el Atacante, el Interceptor es el Defensor.

Modificador de Tirada de Dado NOTA:

Pueden aplicarse varios modificadores, consulta la tabla MODIFICADORES de COMBATE AÉREO.

[9.2.6] Fuego de interceptor

Usa la **regla 9.5** Resuelve el fuego de Combate Aéreo para resolver el ataque de fuego de cada interceptor. Para este paso, el Interceptor es el Atacante, el Bombardero es el Defensor.

Modificador de Tirada de Dado NOTA:

Pueden aplicarse varios modificadores, consulta la tabla MODIFICADORES de COMBATE AÉREO.

[9.2.7] Ataques de Olas Adicionales

Si el Enemigo todavía tiene Interceptores que no realizaron un ataque sobre un Elemento Bombardero, lo llevan a cabo en este momento. Repita los pasos comenzando desde la **Regla 9.2.1**.

Usted puede asignar cualquier Escolta que permanezca en la Sección ESCOLTA para proporcionar Cobertura de Apoyo según la **Regla 9.2.3**. Las escoltas que participaron en el Combate Aéreo Cazas vs Cazas NO PUEDEN proporcionar Cobertura de Apoyo.

[9.2.8] Segunda Ronda de Combate Aéreo Interceptores vs. Bombarderos

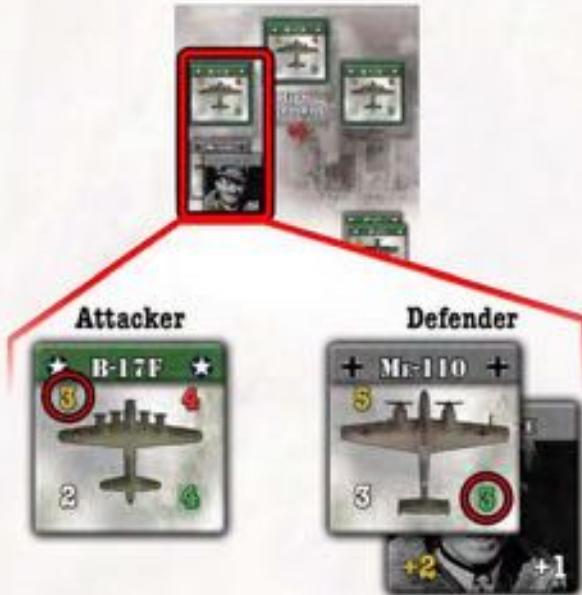
Cualquier Interceptor No Dañado restante realiza una segunda ronda de ataques, repite los pasos empezando por la **Regla 9.2.1**. Los Interceptores Dañados **NO** llevan a cabo una segunda ronda de ataques, son retirados del juego.



A WING AND A PRAYER



Bomber Defensive Fire



Determine Air Combat Modifier

$$3 - 3 = 0$$

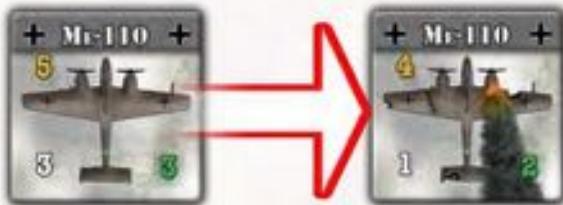
2 Additional Bombers in Element = +2
High Element = +0

$$0 + 2 = +2$$

Consult
Air Combat Table

$$\text{Die 1} + \text{Die 2} + 2 = 11$$

Interceptor Damaged



Resolve
Next Air Combat

[9.3] CONCLUSION DE UN COMBATE AEREO

Las Escoltas supervivientes son devueltas a la Sección ESCOLTA, los Interceptores son retirados de la tarjeta de Formación. Se continúa con la **Regla 5.10** en la Secuencia de Turnos de Misión.

[9.4] PROCEDIMIENTO DE LOCALIZACION DEL INTERCEPTOR ENEMIGO

Por cada Interceptor que ataque a la Formación Bombardero se usa la TABLA de SELECCIÓN de BOMBARDEO ALEATORIA para determinar qué Elemento Bombardero ataca el Interceptor. Tira 1d6, haz una referencia cruzada de la columna "Número de Elementos" con el rango del dado y lee para determinar el elemento bombardero. Vuelve a tirar cualquier Interceptor extra.

Los interceptores ahora seleccionan aleatoriamente un Bombardero individual del Elemento objetivo para atacar. Resuelve esto asignando valores del 1 al 6 en forma pareja entre los Bombarderos en el Elemento y Tira 1d6 para determinar qué Bombardero se ve afectado.

EJEMPLO: Tres Bombarderos están en un Elemento una tirada de 1d6 de 1-2 = Bombardero Izquierdo, 3-4= Bombardero Medio, 5-6= Bombardero Derecho. Se ponen los Interceptores adyacentes al Bombardero que están atacando.

[9.5] RESOLVER FUEGO DE COMBATE AEREO

Restar el Factor de Estructura del Defensor del Factor de Combate Aéreo del Atacante, referirse a la TABLA de MODIFICADORES de COMBATE AÉREO y aplicar cualquier modificador adicional para obtener un Modificador de Combate Aéreo. Para el Combate Aéreo Caza vs. Caza o para el fuego defensivo del Bombardero dispara contra un Interceptor Tira 2d6, se suma o resta el Modificador de Combate Aéreo y se consulta la TABLA de COMBATE de CAZAS. Para aplicar el Daño ver **Regla 10.1** Resultados de Combate Aéreo, Cazas.



Para el fuego Interceptor contra un Bombardero Tira 2d6, se suma o resta el Modificador de Combate Aéreo y se consulta la TABLA de COMBATE del BOMBARDERO. Para aplicar Daño ver la **Regla 10.2** Resultados de Combate Aéreo, Bombarderos.

Modificador de Tirada de Dado NOTA: Se pueden aplicar varios modificadores, consulte la tabla de MODIFICADORES de COMBATE AÉREO.

10.0 RESULTADOS DEL COMBATE

[10.1] RESULTADOS DE COMBATE AÉREO, CAZAS

TABLA DE COMBATE DE CAZAS

- **Destruído:** inmediatamente retirar el avion del juego. Se ajustan los Puntos de Victoria en consecuencia.
- **Dañado:** voltear el avion al lado dañado
- **Ineficaz:** La avion continúa en juego

[10.2] RESULTADOS DE COMBATE AÉREO, BOMB

TABLA DE COMBATE DEL BOMBARDERO

Los bombarderos sufren dos iteraciones de Resultados de combate; el impacto inicial y los efectos del daño de ese impacto.

[10.2.1] Impacto inicial

- **Destruído:** inmediatamente retirar el avion del juego. Ajustar los Puntos de Victoria en consecuencia
- **Daños Graves*:** El Avión está Dañado, Tira 1d6: 1-3 Sin Efecto, 4-6 Abandono. Si ya está Dañado ahora está Destruído.

*Chequeo de reduccion de tripulación.

- **Daños Leves:** Tiradas del avion 1d6: 1-3 Sin Efecto, 4-6 Dañado y vuelve a tirar 1d6: 1-3 Sin Efecto, 4-6 Abandono.
- **Sin efecto:** El avión no es alcanzado

[10.2.2] Efectos del Daño

- **Destruído:** inmediatamente retirar el avion del juego. Ajustar los Puntos de Victoria en consecuencia
- **Dañado:** voltear el avion al lado dañado
- **Abandonar:** Los bombarderos ven la **Regla 10** de Abandono, los cazas eliminados del juego.

Sin Efecto: el avion continua el juego

[10.3] RESULTADOS DE COMBATE ANTIAEREO

Los resultados del Combate Aéreo con Flak son los mismos que los del Combate Aéreo con Bombarderos; véase la **Regla 10.2** Resultados del Combate Aéreo, Bombarderos.

[10.4] CHEQUEO DE AVIONES DAÑADOS

En ciertos momentos del juego se requiere que compruebes qué pasa con los Bombarderos y Escoltas que están Dañados.

Por cada Bombardero y Escolta Dañados en Formación, consulta la TABLA de CHEQUEO de AVIONES DAÑADOS. Tira 1d6:

- **1-2** = Chequeo de Abandono
 - **3-6** = Permanecer en Formación
- Para un Chequeo de Abandono tira 1d6, modificada por el Factor de Rendimiento de la Tripulación. Los cazas escolta no utilizan un modificador.
- **1-3** = Aviones en Formación
 - **4-6** = Abandono de Aviones, ver **Regla 10.5** Abandono de Aviones



[10.5] 10.5 ABANDONO DEL AVION

[10.5.1] El bombardero se retira

Cualquier bombardero separado de la formación debe tirar en la TABLA de DESTINO de BOMBARDERO PERDIDO, ver la **Regla 10.5.3**, para determinar qué sucede en su vuelo de regreso a la casilla de la 8ª Base de la Fuerza Aérea.

[10.5.2] El caza de escolta se retira

Cualquier Escolta que abandone la Formación se asume que ha regresado a su base y se retira del juego.

[10.5.3] Tabla de destino de bombarderos perdidos

Se cuenta el número de Cajas MAPA MISIÓN desde la posición actual de la Formación Bombardero hasta la Casilla Verde Inglaterra más cercana para determinar la distancia. Tira 1d6 + Factor de Rendimiento del Bombardero + Factor de Rendimiento de la Tripulación, sigue la columna de distancia hasta el rango del dado tirado y luego muévete a través de la izquierda para determinar el destino del Bombardero.

• **El bombardero Vuelve a la Base:** colocar El Bombardero y la Tripulación en la Sección LISTA de la CARTA INFORMATIVA DEL ESCUADRÓN, si está Dañado ponga al Bombardero y a la Tripulación en la Sección NO LISTA.

• **El bombardero no puede volver:** 2VP, considerado Destruído, quita del juego al Bombardero y a la Tripulación.

[10.6] DAÑO A LA TRIPULACION

Si un Bombardero recibe Daños Pesados como resultado de un Combate Aéreo o Ataque Flak y no es Destruído, comprueba si el Nivel de Experiencia de la Tripulación está degradado debido a las bajas.

Tira 1d6: 1-2 La Experiencia de Tripulación es degradada un nivel. Un equipo de Crack Crew es degradado a Veterano. Una Tripulación Veterana es reemplazada por una Tripulación Verde seleccionada al azar. Los Green Crews nunca son degradados.

11.0 THE BOMBING RUN

Si la Formación está en el Cuadro de Destino, sigue la secuencia a continuación.

[11.1] METODO DE APROX AL ATAQUE ANTIAEREO

— Punto Inicial (IP)

 Se anota el Factor de Flak en la Carta de Misión del objetivo, consulta la TABLA de COMBATE y haz una referencia cruzada del Flak Rating (Columna de Factores de Ataque) con el número de Bombarderos en la Formación (columna # de objetivos) para determinar el número de ataques que recibe cada bombardero.

Por cada Ataque requerido Tira 1d6, cada resultado de "6" inflige un Impacto. Por cada Tirada de Impacto 1d6, suma los resultados y resta el Factor de Estructura del Bombardero del total.

Haz una referencia cruzada del total modificado en la TABLA de DAÑOS ANTIAEREO para determinar el tipo de Daño que recibe el Bombardero, vea la **Regla 10.2** Resultados del combate aéreo, Bombarderos.

[11.2] LLEVANDO A CABO BOMBARDEOS

— Bombas fuera!

Se suman los Factores de Ataque con Bomba de todos los Bombarderos que permanecen en la Formación (aplicando un modificador de cambio de fila aplicable), se consulta la TABLA de COMBATE y se cruza el número total de Ataques con Bomba (columna de Factores de Ataque) con la columna de "1" Objetivo (para un solo Objetivo) para determinar el número de Ataques que recibe el Objetivo.

Por cada Ataque, Tira 1d6. Dependiendo de la cobertura de nubes, los siguientes resultados son necesarios para impactar:

- **Despejado:** Impactos en un 4-6
- **Nubes Ligeras:** Impactos en un 5-6
- **Nubes Espesas:** Impactos en un 6



[11.2.1] Modificadores de Ataque de Bombardeo +/-Cambio de Fila para el Valor de Bombardeo de la Tripulación en el Bombardero Líder de la Formación.-2 Desplazamiento en Filas para Formación Libre. - Desplazamiento de la fila para la Calificación de Dificultad del Objetivo.

[11.3] DETERMINAR EL DAÑO AL OBJETIVO

☀ Consultar la TABLA de DAÑOS A OBJETIVOS para determinar el número de Impactos necesarios para causar Daño Grave o Leve al objetivo basándose en el Factor de Destrucción de la Carta de la Misión del objetivo. Ver **Regla 11.5** Evaluación de Daños por Bombas.

Cómo utilizar TABLA DE DAÑOS a los OBJETIVOS

☀ Encuentra el valor de destrucción del objetivo en la fila superior. Lee esa fila hasta el rango de impactos anotados. Lee a lo largo de la izquierda para determinar el resultado.

EJEMPLO: Si bombardeas un objetivo con un Valor de Destrucción de 6 y obtienes cuatro (4) Impactos, causas Daño Leve. Habrías necesitado anotar seis (6+) o más Impactos para causar Daño Grave.

[11.4] METODO de ESCAPE del Flak.

— Punto de Reagrupamiento (RP) Utilizar los mismos procedimientos que en el Método de Ataque Antiaereo (**Regla 11.1**)

NOTA: Si el objetivo fue destruido, usa el Valor de Ataque Antiaereo Ligero (8).

[11.5] EVALUACIÓN DE DAÑOS POR BOMBAS

— Justo en el barril de pepinillos
Si el objetivo es una Carta de Misión No Dañada (Azul) que recibe Daño Grave, se retira del juego tanto su Carta de Misión No Dañada (Azul) como su Carta de Misión Dañada (Roja).

Pon esas Cartas de misión en la casilla de MISIONES COMPLETADAS del MAPA de MISIÓNES. Por causar Daño Grave al Objetivo, recibes el Valor VP más alto listado, a la izquierda de la barra inclinada, en la Carta de Misión (Azul) No Dañada.

Si el objetivo sólo recibió Daño Leve, se retira del juego su Carta de Misión No Dañada (Azul) y se reemplaza con la Carta de Misión Dañada (Roja) del objetivo, entonces se baraja el Mazo de Misión.

Por causar Daño Leve al Objetivo recibes el Valor VP rojo indicado, a la derecha de la barra inclinada, en la Tarjeta de Misión No Dañada (Azul).

Si el objetivo era una Carta de Misión (roja) ya Dañada y recibe daño Grave, se retira la Carta de Misión Dañada (roja) del objetivo y se pone en la casilla de MISIONES COMPLETADAS del MAPA de MISIÓN.

El jugador gana el Valor VP indicado en la Carta de Misión Dañada (Roja). Si un objetivo Dañado (Rojo) no recibió **Daño Grave** durante la Misión, baraja la Carta de Misión (Roja) del objetivo nuevamente en el Mazo de Misión. No se gana ningún VP.

[11.5.1] Objetivos principales

Amberes, París, Wilhelmshaven, Berlín, Hamburgo, Stuttgart y Vegesack son considerados objetivos principales. Estos Objetivos tienen sólo UNA Carta de Misión; No Dañada (Azul). Las Cartas de Misión para Objetivos Mayores nunca son retiradas del juego. En cambio, funcionan de las siguientes maneras:

- Si un objetivo principal recibe Daño Grave, NO retires del juego su Carta de Misión No Dañada (Azul).



En su lugar, baraja la carta de la Misión de nuevo en el Mazo de Misión. El jugador recibe el VP completo indicado en la Carta de Misión.

- Si un objetivo principal recibe daño Leve, NO retire su Carta de Misión No Dañada (azul) del juego. En lugar de eso, baraja la Carta de Misión de nuevo en el Mazo de Misión. Recibes los VPs de Valor Rojo como de costumbre. ver la **Regla 11.5.2**.
- Si un objetivo principal recibe un resultado ineficaz, vuelve a barajar su Carta de Misión en el Mazo de Misión. No se obtienen VP.

[11.5.2] Cartas de Misión de 1944

Las Cartas de Misión de 1944 funcionan como Cartas de Misión normales, excepto que no tienen ningún Valor VP Rojo por Daño Leve en su Carta de Misión No Dañada (Azul).

Para recibir PV por una Carta de Misión de 1944 No Dañada (Azul), el jugador debe causar Daño Grave, el Daño Leve no tiene efecto. Cuando un jugador causa Daño Grave a una Carta de Misión de 1944 No Dañada (Azul), se retira del juego y se reemplaza con la carta de misión Dañada (Roja) si está disponible.

El jugador recibe los PV mostrados en la Carta de Misión No Dañada (Azul). La Carta de Misión Dañada (Roja) funciona normalmente.

Además, una Tarjeta de misión 1944 Dañada (Roja) nunca se puede quitar del juego y se puede anotar más de una vez.

12.0 REGLAS OPCIONALES

[12.1] COMANDANDO UN ESCUADRON B-24

— Vagones voladores

A Wing and a Prayer incluye dos conjuntos de fichas de Bombardero Libertador B-24. Eres libre de comandar un escuadrón de B-24 en lugar de B-17. Aunque el B-17 y el B-24 tenían cargas útiles y potencia de fuego de ametralladora similares, el B-24 tenía una clasificación de rendimiento ligeramente mejor, pero no era tan duradero como el B-17. Se usa la misma secuencia de despliegue y turno de misión, sustituyendo B-24G por B-17F.

[12.2] PROCEDIMIENTO OPCIONAL DE ATERRIZAJE (REGLA 6.5)

— De panza

Cada Bombardero en la Formación tira un 1d6 + el Factor de Rendimiento del Bombardero + el Factor de Rendimiento de la Tripulación y consulta la TABLA OPCIONAL de ATERRIZAJE para determinar qué tan bien aterriza el Bombardero.

[12.3] TRIPULACIONES INICIALES OPCIONALES (REGLA 3.2.3)

— Conoce tu nuevo escuadrón

Tira un 1d6 por cada uno para determinar el número inicial de tripulaciones de Crack y Veteranos.

Coloca los equipos con sus bombarderos, luego rellena el resto del Escuadrón con las Tripulaciones verdes.

Alternativamente, no uses tripulaciones de Crack en absoluto para comenzar; Tira un 1d6 sólo para el número de tripulaciones de Veteranos.



[12.4] DESTINO OPCIONAL DE LA TRIPULACION (REGLA 5.3)

— Golpea la Seda

Si un resultado de la Tabla de DESTINO de BOMBARDERO PERDIDO es "El Bombardero No Regresa", el jugador puede Tirar un 1d6 para determinar el destino de la Tripulación. En un resultado modificado de la tirada de dado de "6" la Tripulación rescatada/retornada, se pone la ficha de la Tripulación en la Sección NO LISTA de la Carta de Información de Escuadrón. Modificadores de la Tirada de Dado: MAPA de MISIÓN Tipo de casilla el Bombardero fue derribado; +2 Casilla Azul, +1 Casilla Blanca o Verde. En un resultado de tirada natural de "1" la Tripulación ha sido capturada, considerada Destruída, y pasa el resto de la guerra en un campamento de prisioneros de guerra.

Además, si se quiere usar una fecha aleatoria de retorno/rescate de la Tripulación, se tira un 1d6 y se pone la ficha de Tripulación ese número de espacios más adelante en el Registro de Turnos de Misión, cuando la Ficha de Misión avanza a ese espacio se pone la ficha de Tripulación en la sección NO LISTA de la Carta de Información de Escuadrón.

[12.5] COMANDANTE DE ESCUADRÓN OPCIONAL (REGLA 4.4.1)

! Cuidar del anciano

Selecciona aleatoriamente una de las fichas del Piloto As de la USAAF para representar al Comandante del Escuadrón de Bombarderos.

Coloca al comandante en la sección LISTO de la tarjeta de información del escuadrón para comenzar y cuando no esté en una misión. Puedes elegir que el Comandante participe en cualquier Misión.

Si participa en una Misión el Comandante debe estar siempre con la Tripulación del Bombardero Líder de la Formación, el Comandante se usa además de la ficha de la Tripulación del Bombardero.

El Factor de Rendimiento del Comandante se añade en cualquier momento cuando sea necesario al Factor de Rendimiento de la Tripulación en el Bombardero Líder de la Formación.

El Comandante es tratado como cualquier otra ficha de la Tripulación para los propósitos de Daño o Destruído. Si el Comandante es Destruído, pierde -5 VP de Campaña.

[12.6] TIRADA OPCIONAL PARA EL RANGO DE NUBOSIDAD EN EL OBJETIVO (REGLA 11.1.1)

! ¿¡Vamos a dar la vuelta otra vez!?

Si la nubosidad sobre el objetivo es espesa, puede intentar volver a tirar para obtener un resultado de cobertura de nubes más favorable (ver la **Regla 4.3**). Después de resolver la **Regla 11.1** Procedimiento de Aproximación de Ataque Antiaereo, procede directamente a la **Regla 11.4** Procedimiento de evacuación de Ataque Antiaereo. Luego, regresa a la **Regla 11.1** Procedimiento de Aproximación de Ataque Antiaereo, finalmente tira nuevamente para la Cobertura de Nubes (vea la **Regla 4.3**). Debes aceptar el resultado de la tirada y continuar con la **Regla 11.2**. Realizar Ataques con Bombardeo.

[12.7] Actualización Opcional de Experiencia de Tripulación (Regla 7.4.1)

!Tenemos a uno!

Si una Tripulación Destruye (Mata) a un Interceptor Enemigo, se tira inmediatamente para determinar si la Experiencia de la Tripulación se Mejora.



[12.8] MANTENIMIENTO OPCIONAL AP RESURADO DEL BOMBARDERO (REGLA 7.3.1)

– Niño problemático
Cuando revises la Reparación de Bombarderos Dañados en cualquier resultado natural de "1", mueve la Sección pero déjala Dañada.

12.9] VERIFICACION OPCIONAL DEL MONTAJE DEL ESCUDRON (Regla 5.0.1)

– Despegue y montaje
Esta regla opcional funciona mejor con 12.1.8 Niño Problemático. Como primer paso de cualquier Misión, antes de mover la ficha de Formación lejos de la casilla de la 8ª base de la Fuerza Aérea, realizar un Chequeo de Aeronaves Dañadas (ver 5.4 y 10.4).

[12.10] USO OPCIONAL DE BOMBARDEROS DAÑADOS (Regla 5.0.1)

– Cueste lo que cueste, ponlos en el aire.
Dejar Bombarderos Dañados en la Sección LISTO, también debes usar la Regla Opcional 12.1.9 Comprobar el Montaje del Escuadrón si usas esta regla.

[12.11] BOMBARDEROS OBLIGATORIOS OPCIONALES (REGLA 4.4)

– Máximo Esfuerzo
Después de seleccionar una tirada de Carta de Misión 1d6: "6" = el jugador está obligado a enviar 12 Bombarderos a la Misión, pierde -1 PV de Misión por cada Bombardero corto.

[12:12] BOMBARDEROS ADICIONALES OPCIONALES (Regla 4.4)

– Tag Along
Cuando se asignan Bombarderos a la Formación, el jugador puede asignar

Bombarderos sobre el número o requerido indicado en la Carta de Misión. 1 VP de Misión por cada Bombardero adicional

[12.13] BOMBARDERO A BAJA ALTITUD OPCIONAL (Regla 11.0)

– Abajo en la maleza
Antes de la Misión, el jugador puede decidir que el bombardeo se hará a una altitud inferior a la normal (tomar nota en algún lugar como recordatorio). En la TABLA de COMBATE el enemigo se desplaza dos (2) filas hacia arriba; el Ataque con Bombardeo se desplaza dos (2) filas hacia arriba

[12:14] NUBES OPCIONALES EFECTO FLAK (Regla 11.0)

– No pueden vernos si no podemos verlos
Durante los pasos de Aproximación a la Método de Ataque Flak y Conducción de Ataque Flak de Salida de La Bombing Run, se baja el Ataque Flak de la siguiente manera: uno (1) para Nubes Ligeras, dos (2) para Nubes Pesadas.

13.0 JUEGO PARA DOS JUGADORES

En el Juego de Dos Jugadores un jugador comanda el Escuadrón de Bombarderos de EE.UU. con Escoltas de apoyo, el otro jugador comanda las fuerzas alemanas con el objetivo de evitar que el jugador de EE.UU. gane Puntos de Victoria de Campaña.

Ambos jugadores deciden la duración de la campaña y eligen bandos. El jugador estadounidense establece el juego normalmente; sin embargo, todas las fichas de Tripulación están ocultas debajo de las fichas de Bombardero. Cuando el jugador estadounidense roba una Carta de Misión, la mantiene oculta al jugador alemán.



Se siguen las reglas estándar para la secuencia de turnos de Campaña y Misión, con algunos ajustes necesarios y la excepción de que ahora el jugador alemán hace algunas tiradas y decisiones para sus unidades que de otro modo se habrían hecho por las reglas y tablas.

[13.1] RECURSOS ALEMANES DOS JUGADORES

El jugador alemán tira un 2d6 en la TABLA de RECURSOS ALEMANA y, al referirse a la columna del Año actual, determina el número y tipo de fichas de nivel antiaéreo e Interceptores disponibles para la Misión actual. La tirada de 2d6 se modifica mediante la columna Modificador en la TABLA de MODIFICADORES de CAMPAÑA de EE.UU. Este número se determina al hacer una referencia cruzada de la duración de la Campaña con el Total de VP de Campaña de los EE.UU. Actuales.

Nota: La TABLA de RECURSOS ALEMANA refleja los diversos recursos que los alemanes tenían disponibles a medida que avanzaba la Guerra. A medida que el jugador de EE. UU. Gane puntos de victoria, el jugador alemán tendrá menos interceptores disponibles; sin embargo, tendrán más Antiaereos disponibles.

Durante la secuencia de turnos de la Misión de Dos Jugadores, el jugador alemán puede elegir llevar a cabo una Interceptación de Cazas en el paso de Chequeo de Interceptor; y llevar a cabo un Ataque Antiaereo en el paso de Chequeo de Ataque Flak y cualquier Ataque Antiaereo de evento aleatorio.

[13.2] ATAQUE ANTIAEREO DOS JUGADORES

Durante el Ataque Antiaereo alemán de dos jugadores paso 14.2.7 o como resultado de un Ataque Antiaereo de evento aleatorio, el jugador alemán puede elegir usar una de sus fichas de Nivel Antiaereo para atacar la formación de bombarderos de EE. UU.

Para llevar a cabo un Ataque Antiaereo, el jugador alemán selecciona una de sus fichas disponibles de Nivel Antiaereo y la coloca en la ficha de Formación de Bombarderos.

Para resolver los Ataques Antiaereos se siguen las reglas estándar en 8.0 Flak Attack, usando el número indicado en la ficha de nivel Flak como valor de Antiaereo.

Los ataques con fuego antiaéreo NO PUEDEN ocurrir en una casilla de agua verde de Inglaterra o azul. Los Ataques Antaereos Duros NO PUEDEN ocurrir en un Sitio de Reunión Verde o en una Casilla Blanca

Después de que se resuelve el Ataque Antaereo, quita la ficha de Nivel Antiaereo del juego para el resto de la Misión.

[13.3] INTERCEPCION ALEMANA DOS JUGADORES

Si el jugador alemán decide llevar a cabo una interceptación durante el paso 14.2.9 del chequeo de interceptación alemán, tira una tirada en la TABLA de VERIFICACIÓN de INTERCEPCIÓN para determinar si la interceptación tiene éxito.

Se cuenta el número de Recuadros MAPA de MISIÓN desde la posición actual de la Formación Bombardero hasta la Casilla Verde de Inglaterra más cercana haga una referencia cruzada de esa distancia con la columna Año actual. Tira 2d6, si el resultado está dentro del rango indicado, la Interceptación tiene éxito. Los chequeos de interceptación NO PUEDEN realizarse en una Casilla Verde de Inglaterra.

[13.4] COMBATE AEREO DOS JUGADORES

Si la interceptación tuvo éxito, el jugador alemán tira 1d6 en la TABLA de INTERCEPTORES DISPONIBLES para determinar el número máximo de interceptores disponibles para atacar la formación.



El jugador alemán selecciona entonces los interceptores disponibles que elija, hasta el máximo, y los coloca en la Sección de Interceptores de la Carta de Formación. Desde este punto se siguen las reglas estándar de Combate Aéreo de Cazas vs Cazas empezando desde el paso 9.1.2 Interceptores de Posición, con la excepción de que ahora el jugador alemán hace tiradas de dado y toma decisiones para sus unidades que de otro modo habrían sido hechas por las reglas y cartas, por ejemplo el posicionamiento de Interceptores y Ases

Cuando se completa el Combate Aéreo de Cazas vs Cazas, el jugador alemán puede ahora llevar a cabo ataques sobre la formación de bombarderos. Se siguen las reglas estándar 9.2 Combate Aéreo Interceptores vs Bombarderos. Con la excepción de que ahora el jugador alemán hace tiradas y decisiones para sus unidades que de otro modo habrían sido hechas por las reglas y cartas, por ejemplo al seleccionar bombarderos individuales como objetivos. Se puede asignar un máximo de 4 Escoltas como Apoyo de Cobertura a un Elemento Bombardero.

[13.4.1] Reemplazo De Interceptor Dos Jugadores

Una vez completado el Combate Aéreo, todos los Interceptores Alemanes que no fueron Destruídos permanecen disponibles para más Intercepciones durante la Misión. Los Interceptores dañados son restaurados a sus lados intactos.

Por cada Interceptor Destruído el jugador alemán tira 1d6 en la fila de Reemplazo de Interceptor de la TABLA de RECURSOS ALEMANES para determinar si el Interceptor es reemplazado. Si el resultado de la tirada cae dentro del rango indicado para el Año en Curso, el Interceptor es devuelto al juego; de lo contrario es retirado para el resto de la Misión.

14.0 SECUENCIA DE TURNOS DE MISION PARA DOS JUGADORES

La Secuencia de Turnos de Misión de Dos Jugadores es la misma que la Secuencia de Turnos de Misión estándar con algunas excepciones.

[14.1] FASE PRE-MISIÓN PARA DOS JUGADORES

— Excepciones:

[14.1.1] RECURSOS ALEMANES

[14.2] DOS JUGADORES EJECUTAN LA SECUENCIA DE TURNOS DE MISIÓN

— Excepciones:

[14.2.1] CHEQUEO DE ATAQUE A SITIO CON FUEGO ANTIAÉREO

[14.2.2] CHEQUEO DE INTERCEPTORES ALEMÁN

[14.2.3] REEMPLAZO DE INTERCEPTOR ALEMÁN

[14.3] FASE POST-MISIÓN PARA DOS JUGADORES

— Excepciones:

[14.3.1] REFORMA JUGADOR ALEMÁN

15.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

Me he divertido mucho diseñando este juego. La campaña aliada de bombardeos diurnos en Europa durante la Segunda Guerra Mundial siempre ha sido de gran interés para mí. Mi tío abuelo fue bombardero en un B-24 durante la guerra y tuve la suerte de escuchar algunos de sus desgarradores relatos sobre las misiones de combate en Europa. Me gustaría reconocer a algunas personas por sus diversos papeles en el desarrollo de este juego

Primero, recibí muchas ideas y sugerencias de Barry Kendall, Gunther Bellows y Trevor Henderson, todos ellos entusiastas de los bombardeos diurnos B-17, cuyas críticas positivas y apoyo



llevaron al éxito. Del escuadrón bombardero B-17. Seande Det Erminado, quien creó unas hermosas fichas de aviones que llamaron la atención de David Heath.

El Dr. Terry Mays, profesor de la Ciudadela y una autoridad en Aviación Militar que proporcionó la primera revisión y un informe de sesión muy entretenido en [www. boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) que ayudó mucho en las ventas iniciales. Tony Costa por su juego de pruebas, organización y ojo afilado para el detalle y la consistencia.

Finalmente, gracias a David Heath por correr el riesgo de publicar mi juego y al personal de Lock 'n Load Publishing por su gran apoyo y trabajo duro. A continuación se presentan algunas explicaciones de algunos de los conceptos clave en el diseño de este juego.

• **Índices de rendimiento:** Esto refleja la Velocidad y capacidad de ascenso del avion y representa mejor la Iniciativa de la aeronave.

Valores de Combate Aéreo: Éstos se basaban principalmente en la maniobrabilidad y la potencia de fuego del avión. Los P-51 y P-47 eran bastante comparables como cazas. El P-51 era mejor subiendo que el P-47, sin embargo, el P-47 era muy duradero y tenía ametralladoras calibre 8.50 contra los seis del Mustang. Sin embargo, el P-51 tenía un alcance más largo, lo que era extremadamente importante, especialmente en las incursiones en Alemania.

- **Durabilidad de la aeronave:** Esto se basó principalmente en la estructura de la aeronave. integridad y diseño y capacidad para absorber los daños. Sin embargo, en el caso de la ME-262, la mayor durabilidad está relacionada con su alta velocidad que lo hizo un objetivo más difícil de alcanzar.

• **Reglas de Aviones derribados:** Estos debían reflejar el destino del avion después de ser derribada o expulsada de la formación. Se presume que el avion habría viajado lo más lejos posible (salvo las intercepciones de Fighters y Flak) y luego saltaría en paracaídas. Un Avión Destruído o Perdido representa al Bombardero que está siendo destruido y a la tripulación que ha sido muerta o capturada.

• **Combate Aéreo:** Quería diseñar un sistema que pudiera ser resuelto rápidamente, pero que reflejara los diversos aspectos del Combate Aéreo que involucran Formaciones de Bombarderos y/o Escoltas de Cazas. Creo que el sistema utilizado captura los componentes clave del Combate Aéreo de Escolta de Bombardero y lo resuelve rápidamente y mantiene el juego fluido.

• **The Bombing Run:** Quería capturar la sensación de los bombarderos acercándose al objetivo, siendo atacados por Flak, soltando sus cargas de bomba y luego "sacando el Flak" de allí. Sentí que tirar un montón de dados capturó la mejor sensación de las ráfagas de Flak y las bombas cayendo

- Erik von Rossing

16.0 ERRATAS

Cualquier corrección enumerada aquí reemplaza cualquier regla o componente.

[16.1] ERRATAS DEL MAPA:

- Abberbille debe ser Abbeville
- Sutgart debe ser Stuttgart
- Meault debe ser Meaulte
- Edem debe ser Emden.

[16.2] ERRATA de la CARTA MISION:

Carta Emden: Los bombarderos requeridos deben ser "9", no "19".



Créditos

Executive Producer

David Heath

Associate Producer

Tony Costa

Game Design

Erik von Rossing

Box Design & Art

Zulumike

Player Aid Design

Tony Costa, Blackwell Hird

Artwork

Blackwell Hird, Zulumike

Manual Author

Erik von Rossing

Manual Editing

Erik von Rossing, Tony Costa

Manual Design and Layout

Blackwell Hird

Administration

Ava Marie Heath

Customer Support

Zac Vialpando

Logistic Manager

Darren White

Special Thanks & Support

Yvonne Heath, Daniel Heath, Jack Hearn, Barry Kendall, Thomas Konczal, Phil Lucero, Dr. Terry Mays, Curtis Milbourn, Kindra White

Dedication

I would like to dedicate this game to all veterans of the military, past, present and future, but especially to all those brave airmen who fought and died in the skies during WWII.

I would also like to dedicate this game to my two wonderful children, Violeta and Torsten.

Why We Do What We Do

We love designing, developing and, most of all, playing games. We thank God for blessing us so we can follow our passions, and our family and friends for their support.