

La era de los Dogfights: GM1

REGLAS E INSTRUCCIONES

En este juego, aviones de la Primera Guerra Mundial se encuentran en batalla. Con simples reglas de movimiento y disparo, tenemos las características más importantes de los aeroplanos de la época: velocidad, destreza y potencia de fuego. Las batallas tienen lugar hasta en 6 alturas distintas, por lo que hay diferencias entre los aeroplanos en términos de velocidad de ascenso y descenso. También se han tenido en cuenta algunas características específicas, como el efecto giroscópico, que ofrece a algunos aviones una excepcional maniobrabilidad. El viento influye en el movimiento y la posición del sol afecta a la precisión de disparo, por lo que estos factores han de ser tenidos en cuenta. Un avión que esté siendo atacado puede escapar entre las nubes y así esconderse del enemigo. La mayoría de los pilotos son corrientes, pero también los hay novatos y ases....

En la última página de este manual aparecen las reglas resumidas, pero no se incluyen las opcionales ni los modos de juego (escenarios). Este resumen será suficiente para jugar, teniendo en cuenta que para situaciones específicas será necesario utilizar conclusiones lógicas. Será más sencillo entender el resumen si ya has jugado a alguno de nuestros juegos con Sistema de Triángulo.

Sin embargo, recomendamos leer todas las reglas e instrucciones que incluyen varios ejemplos ilustrados, de manera que los jugadores puedan aplicar todas las reglas opcionales y los diferentes modos de juego, y que así el resumen nos sirva a modo de breve recordatorio de las reglas básicas y más importantes.

CONTENIDO

El juego incluye: 3 tableros desplegables; 4 ampliaciones de tablero; 54 fichas de plástico (*aeroplanos*); 100 peanas de plástico; 3 piezas plásticas para compensar la inclinación; 3 marcadores de posición inicial; 18 paneles de control; 90 marcadores de madera; 24 marcadores de fotografía; 30 marcadores de bombardeo; 24 marcadores de as/novato; 36 marcadores plásticos de daño; 10 marcadores plásticos de nube; 1+1 indicadores de sol/viento; 6 marcadores plásticos de zona de objetivo; 5 dados de 6 caras y este manual de instrucciones.

TABLERO y AMPLIACIONES

El tablero está cubierto por una red de triángulos equiláteros que tienen pequeños hexágonos en sus vértices (puntos). Los aviones se moverán a lo largo de dichos hexágonos. La distancia entre 2 puntos adyacentes la señalamos como “d”. Todo el tablero es una **Zona de Combate**.

Las **ampliaciones** del tablero se ponen de manera contigua a éste. En la zona central de dicha ampliación, se

encuentra la **Zona de Patrulla**, donde pondremos los aviones que no han entrado aún en la Zona de Combate. A lo largo de los bordes, hay 4 **Puntos de Acceso** donde se colocarán las fichas de avión justo antes de entrar en la Zona de Combate.




FICHAS y PEANAS

Alemania, Francia y Reino Unido tenían las flotas aéreas más poderosas durante la Primera Guerra Mundial. En este juego, cada una de esas tres naciones tiene 12 **cazas**, 3 **exploradores** y 3 **bombarderos**. Los exploradores elegidos (aviones de reconocimiento) son monomotores biplaza, que pueden realizar acciones de caza y de bombardero además de desempeñar su rol principal (reconocimiento).

Las fichas están hechas de plástico negro (alemanes) y plástico blanco (franceses y británicos), y tienen una pegatina con el dibujo del avión, número de designación y sus características básicas y específicas.

Las características básicas de todos los tipos de aeroplanos son: **armamento** – número de ametralladoras fijas y/o articuladas, **velocidad** y **destreza**. Solo algunos tipos de aeroplanos tienen características específicas, como: **ascenso rápido**, **descenso lento** o **efecto giroscópico**.

	Tipo de avión: Fokker Dr.I Número designado: 4
Características básicas - armamento: 2 mg fijas (II) - velocidad: 5 - destreza: IV	Características específicas - ascenso rápido (↗) - descenso lento (↘) - efecto giroscópico: ↻

AMETRALLADORAS

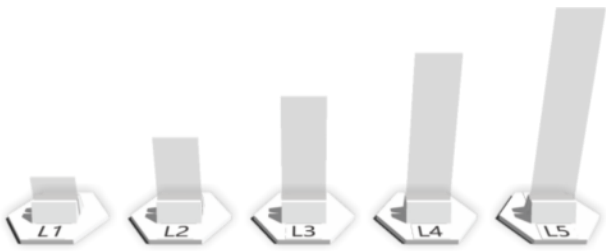
┆ / II / III - una/dos/tres ametralladoras fijas

↖ / ↗ - una/dos ametralladoras flexibles delanteras

↖ / ↗ - una/dos ametralladoras dorsales

↕ - una ametralladora ventral

Las fichas de aeroplano están colocadas en las peanas de altitud, de las que hay de 6 alturas diferentes (100 peanas en total). Durante la partida, los aviones se irán poniendo en diferentes peanas dependiendo de la altura a la que estén volando.



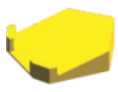
Inclinarse la ficha hacia abajo o hacia arriba en la peana indica si el avión comienza a descender o a ascender.



SOBREVOLAR

Durante la partida, dos o más fichas pueden ocupar el mismo punto, pero a diferentes alturas. En ese caso, las fichas, junto con las peanas, se apilarán una sobre la otra.

<p>- En el dibujo de la derecha, el avión de la parte superior vuela a nivel 4, pero la peana es la más baja, para compensar la altura adecuada. (L3 + L1 = L4).</p>	
<p>- Si la ficha inferior se inclina, utiliza una pieza amarilla de compensación para permitir que la ficha superior se sostenga con firmeza (imagen de la derecha)</p>	



MARCADORES DE POSICIÓN INICIAL

Si un jugador considera múltiples trayectorias posibles para el movimiento de un aeroplano, puede marcar la posición y dirección iniciales del aeroplano utilizando un marcador.

PANEL DE CONTROL y MARCADORES

Hay tres tipos de aeroplanos en este juego, y los tres usan el mismo Panel de Control. En la parte superior hay un dibujo del avión con todas las características básicas y específicas de ese tipo de avión. El resto del panel muestra los números de designación de cada avión así como varios huecos para marcadores.

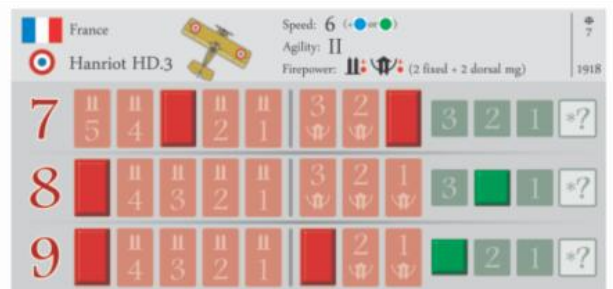
Todos los Paneles de Control tienen series de rectángulos en rojo con símbolos de ametralladoras y

números. El número del rectángulo rojo situado más a la izquierda indica cuántas ráfagas puede disparar una ametralladora. Si el avión tiene ametralladoras tanto en la parte delantera como en la trasera, habrá varias series de rectángulos rojos en el Panel de Control.

Los cazas tienen además una serie de cuadrados verdes en sus Paneles de Control. El número en el cuadrado verde situado más a la izquierda indica cuántas veces puede ese avión acelerar a máxima potencia.

Al comienzo de la partida, se colocarán marcadores del color correspondiente en cada uno de los rectángulos y cuadrados situados en el extremo izquierdo de cada serie. Cada vez que el avión dispare, el marcador rojo se moverá un hueco hacia la derecha. Cuando un avión dispare su última ráfaga, el marcador rojo se quitará del Panel de Control. Cada vez que un avión acelere a máxima potencia, el marcador verde se moverá un espacio hacia la derecha.

La siguiente imagen muestra que el avión número 7 ha disparado dos veces desde la parte delantera y desde la trasera además de haber acelerado a máxima potencia tres veces. El avión número 8 ha disparado tres veces desde la parte trasera (toda la munición trasera ha sido utilizada) y ha acelerado a máxima potencia una vez. El avión número 9 no ha disparado ni acelerado a máxima potencia.



MARCADORES DE FOTOGRAFÍA y BOMBARDEO

El Panel de Control de los bombarderos tiene huecos para los marcadores de bombardeo mientras los de los exploradores tienen tanto para bombardeo como para fotografía.



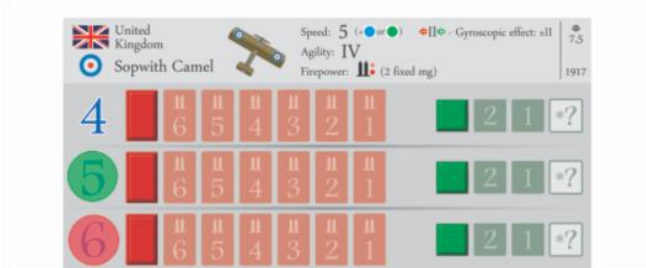
Cuando un explorador saque una foto en una Zona de Objetivo (A, B o C), se colocará el **marcador de foto** correspondiente en su Panel de Control.

Los **marcadores de bombardeo** se colocarán en el Panel de Control al inicio de la partida. Cuando un avión bombardee un objetivo, se colocará el marcador sobre la Zona de Objetivo correspondiente en el tablero.

MARCADORES DE AS/NOVATO

Cada jugador tiene 6 marcadores rojos y 6 marcadores verdes. Los círculos rojos indican que los cazas vuelan con pilotos excepcionalmente buenos: ases. Los círculos verdes indican que los cazas vuelan con pilotos sin experiencia: novatos.

La siguiente imagen muestra un Panel de Control al inicio de la partida. El avión nº4 tiene un piloto corriente, el nº5 un novato y el nº6 un as.



MARCADORES DE DAÑO

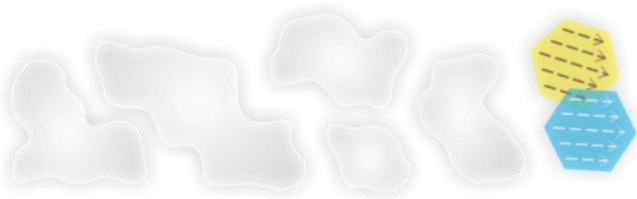
Muchos aeroplanos son dañados durante el combate. Sobre las fichas de los aviones dañados, se colocarán Marcadores de Daño de diferentes colores dependiendo del tipo de daño sufrido.



MARCADORES DE NUBES e INDICADORES DE SOL/VIENTO

Los marcadores de nubes representan densas nubes donde los aviones se pueden esconder temporalmente del enemigo.

Los indicadores de viento y de sol determinan la dirección del viento y de los rayos de sol.



MARCADORES DE OBJETIVO

Los Marcadores de Objetivo son rectángulos plásticos transparentes (3 negros y 3 verdes) que se colocan en el tablero (entre líneas discontinuas de color blanco) según posiciones acordadas o indicadas. Marcan las zonas que deben ser bombardeadas o fotografiadas.



DADOS

El dado azul tiene los siguientes números: -1, 0, 0, +1, +1 y +2, mientras que el dado verde tiene: 0*, +1*, +2, +3, +4 y +5. Estos dados se utilizan para el movimiento de los aviones.

Hay dos dados rojos (blancos con puntos rojos) que son el clásico d6 con números del 1 al 6. Se utilizan para disparar la ametralladora.

El dado multicolor se utiliza para determinar el daño del avión. Tiene dos lados azules, dos naranjas, uno rojo y uno verde.



REGLAS GENERALES

El juego es para 2 jugadores, que irán de manera alterna. En cada turno, los jugadores moverán sus aviones y dispararán si tienen la oportunidad.

Hay tres modalidades de juego (con variaciones): **Dogfight**, **Reconocimiento** y **Bombardeo**. En general, el modo Dogfight implica aviones caza (fichas del 1 al 12), en Reconocimiento se añaden aviones exploradores (13 al 15) y en el modo de Bombardeo, los bombarderos (16 al 18) se añaden a los caza.

Todos los combates tienen lugar en la Zona de Combate (el tablero) y, antes de entrar, las fichas se han de poner en las Zonas de Patrulla. Solo si están **dañados** o si **han agotado su munición**, los cazas podrán salir de la Zona de Combate.

Una vez un avión sale de la Zona de Combate, no puede volver a entrar.

Puede haber un número máximo de 6 cazas por jugador en la Zona de Combate (los jugadores pueden acordar otro número).

Si un jugador no tiene ningún avión en la Zona de Combate, debe coger al menos uno de la Zona de Patrulla (si queda alguno) en el siguiente turno.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El tablero completo consta de tres partes desplegables, pero si los jugadores quieren jugar una partida más corta con menor número de aviones, el tablero se puede preparar solamente con dos partes.

Cada jugador tiene su propio lado del tablero, que ha de ser opuesto al de su contrincante. Puede ser tanto por el lado largo como por el corto (Este-Oeste o Norte-Sur). Cada jugador coloca 2 ampliaciones de tablero en su zona, asegu

rándose de que las líneas coinciden con las que hay en el tablero principal, como puede verse en estos ejem



La siguiente imagen muestra un tablero “acortado” donde los jugadores han elegido los lados Norte y Sur.



Un jugador tendrá aviones alemanes y el otro elegirá entre aviones franceses y/o británicos. El número de fichas será acordado entre ambos jugadores.

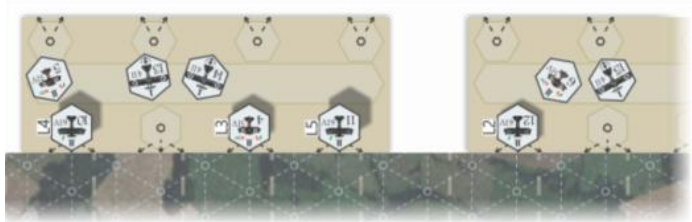
Ejemplo: para un combate tipo Dogfight, se ha acordado que cada jugador lleve 9 aviones. Un jugador elige la aviación alemana, en concreto los cazas Fokker Dr.I (nº 4, 5 y 6) y los Fokker D.VII (nº 10,11 y 12) y los exploradores Aviatik DFW C.V (nº 13, 14 y 15). El otro jugador combina cazas franceses y británicos: Hanriot HD.3· (nº 7, 8 y 9), Sopwith Camel (nº4, 5 y 6) y los S.E.5 (nº 10, 11 y 12). El primer jugador ha escogido exploradores porque es el único avión que tiene ametralladora trasera y sus estadísticas de combate son lo suficientemente buenas como para enfrentarse contra cazas.

Cuatro de los aviones elegidos son colocados en peanas (los jugadores eligen a qué altitud) y son situados en los Puntos de Acceso. El resto de fichas (sin colocar en peanas) se ponen en las Zonas de Patrulla.

Los jugadores usan los Paneles de Control correspondientes a los aviones elegidos y colocan los marcadores en las posiciones iniciales.

Una vez la preparación termine, el juego comienza. El primer jugador lanza un dado azul (o verde) y mueve el avión con menor número de designación desde su Punto de Acceso. Después continuará lanzando el dado azul o verde para mover al siguiente avión, etc... Cuando haya terminado de sacar todos los aviones de sus Puntos de Acceso, le tocará el turno al otro jugador.

La siguiente imagen es un ejemplo de fichas bien posicionadas en sus Puntos de Acceso. Todos están a altitudes diferentes (L2 hasta L5).



TURNOS DE JUEGO

Todos los aviones que se encuentren en la Zona de Combate deben mover, y todas las fichas que estén en Puntos de Acceso deben entrar en la Zona de Combate, comenzando con el de menor valor numérico.

Después (si el jugador quiere) se pueden mover una o dos fichas más desde la Zona de Patrulla hacia el Punto de Acceso.

Si después de mover una ficha, esta puede atacar a una ficha enemiga, comenzará inmediatamente dicho ataque.

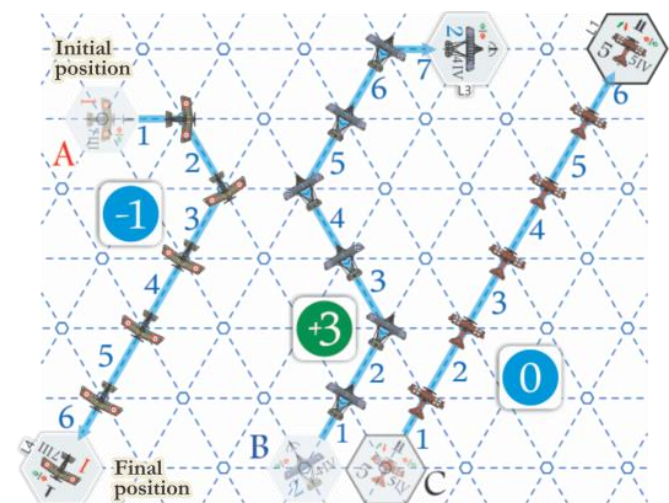
MOVIMIENTO DE LOS AVIONES

Durante un combate real, los aviones realizaban maniobras completas tanto horizontales como verticales. En este juego, los aviones son pilotados en seis **niveles horizontales** (desde L1 hasta L6), y las fichas pueden mover de un nivel a otro (ascendiendo o descendiendo) varias veces.

Antes de mover cada ficha, se ha de tirar un dado azul. Si es un caza el que mueve, el jugador puede elegir entre tirar un dado azul o uno verde. El dado azul representa el rango habitual de velocidad de un avión. El dado verde tiene números más altos y se utiliza cuando un jugador quiere mover su avión lo más rápidamente posible. Para ello utilizará la máxima potencia, que está limitada durante la partida (indicada por el número más a la izquierda de los cuadrados verdes del Panel de Control).

MOVIMIENTO HORIZONTAL

Una ficha siempre ha de mover a un punto contiguo hacia adelante, hacia la izquierda o hacia la derecha (a 60°). Cualquier tipo de transición entre puntos se denomina **paso**. El número de pasos que puede hacer una pieza en un turno depende de la **velocidad** del avión (número arábigo impreso en cada ficha y en su Panel de Control) y del número obtenido en el dado azul o verde: el resultado del dado se añade al número de “velocidad”. Cuando se mueve una ficha, el jugador debe controlar la orientación en cada punto. En el caso en que la ficha mueva exclusivamente hacia adelante durante el mismo turno, se sumará 1. Aquí hay varios ejemplos:



[Posición inicial; Posición final]

En la imagen de encima, todos los aviones mueven horizontalmente pero a distintas altitudes.

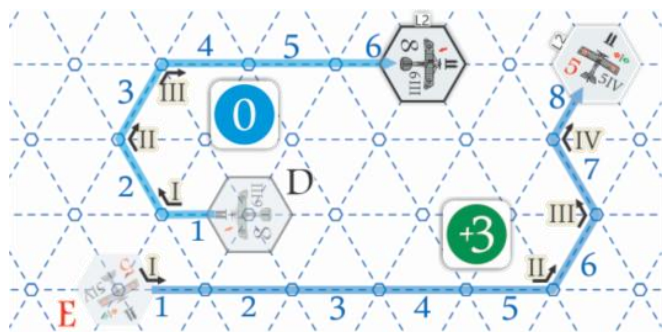
- Avión A: 7 (velocidad) +-1 (dado) = 6 pasos

- Avión B: 4 (velocidad) + 3 (dado) = 7 pasos
- Avión C: 5 (velocidad) + 0 (dado) + 1 (movimiento recto) = 6 pasos

Siempre que los aviones vuelen a una misma altitud, no pueden atravesar puntos donde haya otras piezas. Además, el movimiento nunca puede terminar directamente frente a otra ficha. Si una ficha está inclinada (ascenso/descenso), otras fichas no pueden terminar su movimiento en el punto más alto/bajo de dicho nivel de altitud.

CAMBIO DE RUMBO (DESTREZA)

Durante el movimiento, el número de veces que un avión puede cambiar de rumbo en un movimiento está limitado. *En el anterior ejemplo, el avión A cambió de dirección (movió 60° a la derecha) dos veces, el avión B giró a la derecha en el primer punto y luego giró tanto a derecha como a izquierda, para un total de cuatro, mientras que el avión C no giró.* La **destreza** es una característica (indicada en números romanos en la ficha) que muestra cuántas veces puede el avión cambiar de rumbo en un mismo turno.



En el ejemplo anterior el avión D giró tres veces (el máximo para este tipo de aviones) a la derecha. El avión E giró a la izquierda en el primer paso, luego giró dos veces más a la derecha y una a la izquierda, para un total de cuatro veces (el máximo para este tipo de aviones).

EFEECTO GIROSCÓPICO

Durante este periodo de desarrollo de la aeronáutica, los motores rotativos estaban muy presentes. En éstos, los cilindros giran con las hélices, y como consecuencia del efecto giroscópico (varios factores), el avión tiene dificultades cuando gira a la izquierda. En este juego, los aviones con motores rotativos tienen la característica específica del **efecto giroscópico** (↔I↔): giran mejor a la derecha. Pueden realizar un giro extra si lo hacen hacia la derecha, pero también deben hacer un turno menos si únicamente giran hacia la izquierda.

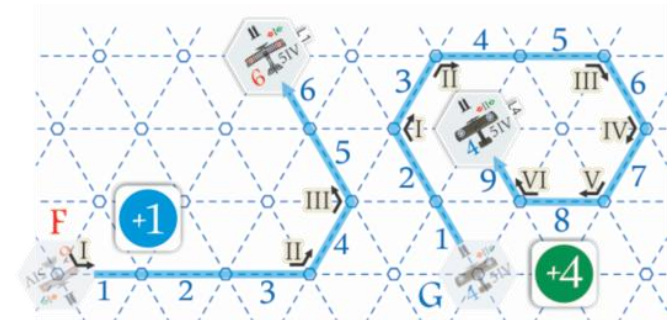
Sopwith Camel es el avión que destaca en este grupo, porque su efecto giroscópico es particularmente marcado debido a sus partes macizas (motor, depósito y armamento) estando en el primer tercio de su longitud total. Por lo tanto, el número máximo de giros aumentará/disminuirá en dos (↔II↔).

Una excepción son los aviones con la hélice posicionada detrás del motor (configuración propulsora),

que tienen el efecto contrario- giran mejor a la izquierda (↔I↔). **Airco DH.2** es un avión de este tipo.

Si un avión con motor rotativo gira a la izquierda y a la derecha en un mismo movimiento, el efecto giroscópico es ignorado.

En el siguiente ejemplo, el avión F tiene motor rotativo. Combina pasos hacia adelante con giros hacia la izquierda, por lo que podría realizar un total de $IV - I = III$ giros. El avión G (Camel) ha realizado todos sus giros siempre hacia la derecha para un total de $IV + II = VI$ giros. Sopwith Camel es el único tipo de avión que puede realizar un giro de 360° en un único turno (solo si gira a la derecha).



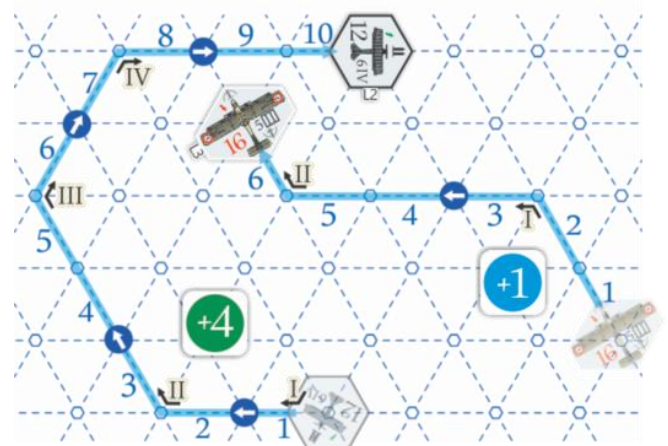
RADIO DE GIRO

De acuerdo con las leyes de la física, a mayor velocidad de movimiento del avión, mayor será su radio de giro. Por lo tanto, cuando un avión hace **10 o más pasos** en un turno no puede realizar giros en pasos consecutivos.

Los bombarderos multimotor, debido a su tamaño y lentitud, no pueden realizar giros consecutivos independientemente del número total de pasos que tengan. Por este motivo, en las fichas de bombardero, el número romano (que indica el número máximo de cambios de dirección en un turno) está escrito dentro de un cuadrado (II).

En el ejemplo del dibujo, el caza giró en el primer paso y luego tres veces más, pero al menos hay un paso recto entre los giros. Hace 4 giros en total, que es el máximo para este tipo de aviones. El bombardero cambió dos veces, pero no en pasos consecutivos.

(Los símbolos → marcan la posición de la ruta donde el avión no tenía permitido girar debido a que giró en el anterior punto).



CAMBIO DE ALTITUD DE VUELO

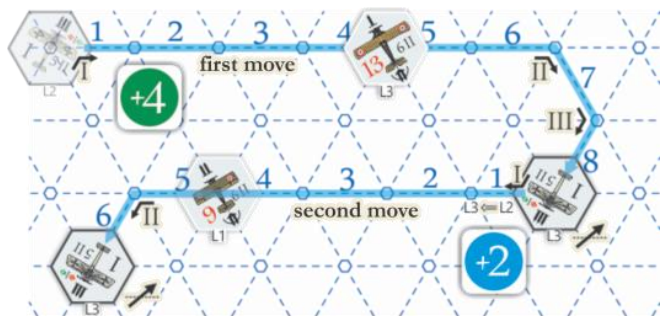
En este juego, los aviones pueden mover hasta en 6 altitudes diferentes. Para ello, es necesario que el jugador primero incline su morro hacia arriba (↗) o hacia abajo (↘) en el último punto de movimiento. Es entonces, en el siguiente turno de movimiento, donde la ficha podrá cambiar la altitud a la que vuela. Cada cambio de altitud precisa un cambio de peana.

Una vez inclinada, una ficha tiene que cambiar de altitud en el siguiente turno.

ASCENSO

Si al final del movimiento anterior la ficha está inclinada a modo de "ascenso declarado" (↗), en el siguiente movimiento la ficha es retirada de su peana actual y cambiada por otra más alta (por ejemplo, de una peana L3 a una L4). De esta manera, la ficha cambia de altitud a la que estaba volando. Tras el primer paso, habiendo cambiado la peana, la ficha continua su movimiento horizontal descrito anteriormente. Cuando asciende a una altitud superior, el avión pierde velocidad, por lo que el número total de pasos se reduce en 1 para este turno (cambio de altitud +1 => velocidad -1).

En el último punto de movimiento, el jugador puede dejar la ficha horizontal o inclinarla de nuevo en la posición de "ascenso declarado" o "descenso declarado".



[primer movimiento; segundo movimiento]

En la anterior imagen, el avión estaba volando a L2 de nivel en el primer movimiento. Movi6 5 (velocidad) + 3 (dado) = 8 pasos. En el último punto del movimiento, el avión inclin6 el morro hacia arriba (↗ - "ascenso declarado"). En el segundo turno de movimiento, la ficha cambi6 la peana de L2 a L3. A continuaci6n movi6: 5 (velocidad) + 2 (dado) - 1 (ascenso) = 6 pasos. En el último paso del segundo turno de movimiento, el jugador inclin6 la ficha hacia arriba de nuevo, para lograr ascender a L4 posteriormente.

En el primer movimiento, la ficha pas6 por debajo de un avi6n franc6s con n6mero 13 que estaba en el nivel L3. En el segundo movimiento, la ficha pas6 sobre un avi6n franc6s con n6mero 9 (L1).

ASCENSO RÁPIDO

En un movimiento, un avi6n únicamente puede ascender 1 nivel de altitud tras el "ascenso declarado". Una excepci6n son los aviones que tienen la característica específica de **ascenso rápido** (↗). Estos aviones pueden cambiar 2 niveles de una sola vez. En el primer paso

ascienden hasta el primer nivel adyacente y en el tercer paso vuelven a cambiar de nivel. El número de pasos en este movimiento es reducido por 2 (cambio de altitud: +2 => velocidad: -2).



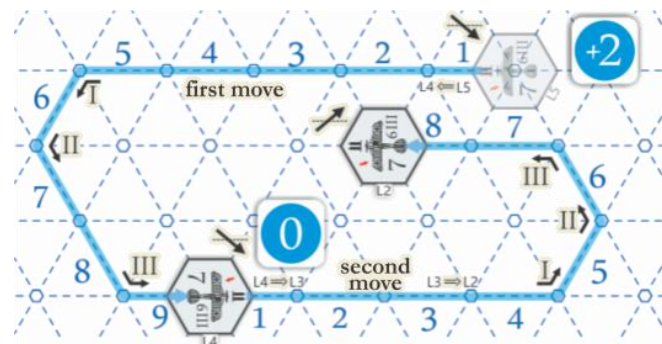
DESCENSO

Si una ficha se ha inclinado hacia abajo ("descenso declarado" (↘) en el anterior movimiento, ésta puede descender 1, 2 o 3 niveles de altitud (la peana se cambia por una más baja). El cambio de un nivel de altitud ocurre en el primer paso; dos niveles entre el primer y tercer paso; mientras que un cambio de tres niveles ocurre en el primer, tercer y quinto paso de movimiento.

Cuando se desciende de altitud, los aviones ganan velocidad, por lo que el número de pasos totales que una ficha realiza se incrementa en 1, 2 o 3 (+1 por cada nivel descendido).

Al final del movimiento, el jugador puede dejar la ficha horizontal o volver a anunciar descenso o ascenso inclinándola de nuevo.

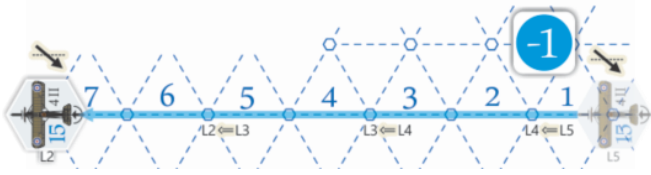
Excepci6n: si un avi6n desciende 3 niveles de altitud de una sola vez, la ficha no puede inclinarse hacia arriba al final del mismo movimiento. *Esta maniobra (ascender inmediatamente tras un brusco descenso) podría suponer un gran esfuerzo para el avi6n y para los pilotos*



[primer movimiento; segundo movimiento]

En este ejemplo, el avi6n ya estaba inclinado hacia abajo (↘) al inicio del primer turno. Durante este turno, descendi6 desde el nivel L5 al L4. Movi6: 6 (velocidad) + 2 (dado) + 1 (descenso) = 9 pasos. La peana fue reemplazada en el primer paso. En el último punto de movimiento, la ficha vuelve a inclinarse hacia abajo (↘). En el segundo turno, la ficha cambia de altitud de L4 a L3 en el primer paso. Como el movimiento continúa, el avi6n descendi6 un nivel más (de L3 a L2). El avi6n movi6: 6 (velocidad) + 0 (dado) + 2 (descenso) = 8 pasos. En el último punto del segundo turno, el jugador inclin6 la ficha hacia arriba, con la intenci6n de ascender al nivel L3 posteriormente.

En el siguiente ejemplo, el avión desciende del nivel L5 al L2, volando en línea recta. Movié: 4 (velocidad) – 1(dado) + 1 (movimiento recto) + 3 (descenso) = 7 pasos. En este ejemplo, el explorador, que ya había completado su misión, ha utilizado la ventaja de volar a una altitud alta para ganar velocidad adicional con el fin de escapar de los cazas enemigos lo antes posible.



DESCENSO LENTO

Debido a la deficiente construcción o producción de algunos tipos de aviones, las alas a veces se rompían durante los descensos bruscos. Es por esto que esta maniobra estaba prohibida para estos aviones. En este juego, algunos tipos de aviones tienen la característica específica de **descenso lento** (↘): pueden descender máximo 2 niveles en un único movimiento. Todos los bombarderos multimotores tienen esta característica (debido a su gran peso).

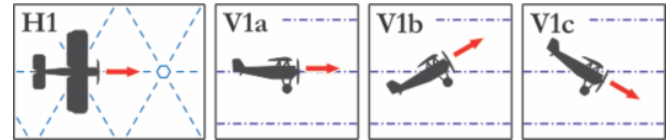
ARMAMENTO-DISPARO

En el periodo inicial de la Primera Guerra Mundial, los aviones eran utilizados principalmente para tareas de reconocimiento y corrección del fuego de artillería, por lo que no estaban armados. Durante los encuentros con el enemigo, los pilotos a menudo disparaban con pistolas o rifles. Pronto se instalaron ametralladoras móviles en los aviones donde un segundo tripulante podía disparar. Esto no fue particularmente eficiente, pues mientras disparaba, el tirador debía de tener cuidado de no dar a su propio avión: hélices, alas, cola... Solo con la llegada de las ametralladoras fijas sincronizadas, que disparaban a través de las hélices, los aviones de combate se hicieron eficaces. Algunos aviones conservaban ametralladoras móviles, pero en su mayoría servían como defensa.

POSICIONES DE LAS AMETRALLADORAS Y DIRECCIONES DE DISPARO

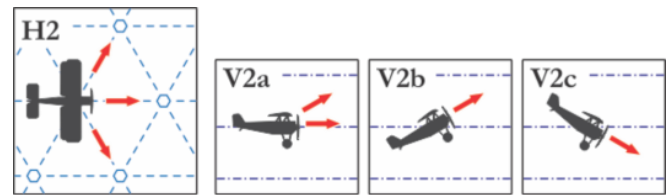
Las ametralladoras fijas son el arma principal de los cazas y exploradores. Se encuentran en la parte frontal del avión. Para algunos tipos, se instalaban en la parte superior del ala y disparaban por encima de la hélice, y para otros eran instaladas en el fuselaje y disparaban a través de la hélice. Cerca del final de la guerra, casi todos los cazas tenían dos, y solo los más antiguos tenían una ametralladora fija. La única excepción es el Fokker E.IV, que tenía hasta tres ametralladoras fijas.

Las ametralladoras fijas disparan en línea recta en el eje longitudinal del avión (ver diagramas de abajo). Cuando dispara, el piloto dirige su avión hacia el enemigo, para que apunte con todo el avión.



Las ametralladoras flexibles delanteras (una o dos) eran instaladas en los bombarderos, pero también en algunos exploradores y cazas. Principalmente eran utilizadas para defenderse del ataque enemigo. En este set, el único caza que tiene dicha ametralladora es el británico Aircó DH.2.

Estas ametralladoras, siguiendo con las reglas de juego, disparan en las tres direcciones hacia adelante. Puesto que son móviles, pueden apuntar y disparar hacia arriba siempre que el avión vuele horizontalmente.

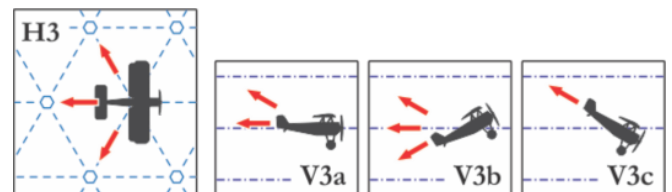


Cuando la ficha está en las posiciones como V2d y V2e, no es posible el disparo cruzado (x).

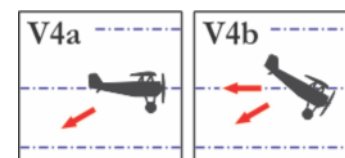


Las ametralladoras dorsales (1 o 2) se instalaban en todos los exploradores y bombarderos, pero también en algunos cazas (biplaza): Hanriot HD.3 y Bristol F.2. Las controlaba otro miembro de la tripulación. Se instalaban en soportes flexibles y podían disparar en tres direcciones hacia atrás.

Este arma puede disparar también hacia arriba (si el avión vuela horizontalmente y también cuando está inclinado para ascender).



La ametralladora ventral solo está presente en algunos bombarderos grandes. En este set, es el Handley Page O/400. Únicamente sirve de autodefensa. Como la dorsal, este arma puede disparar en tres direcciones hacia atrás (ver H3) pero solo hacia abajo.



DISPARO OFENSIVO

En un combate aéreo real, los aviones vuelan constantemente en rutas entrelazadas, disparándose unos a otros en cuanto aparece la oportunidad. En este juego, este continuo movimiento se divide en varios turnos de juego. Un turno representa un corto período de tiempo (alrededor de 10 segundos). Cuando un jugador mueve sus fichas una tras otra, el otro jugador hará lo mismo y se alternarán hasta el final de la partida. Cuando un avión ataca a su oponente durante su turno, se considera una **acción ofensiva**.

Siguiendo las reglas de movimiento y disparo, un avión de cualquier tipo (caza, explorador, bombardero) puede estar en posición de disparo. Sin embargo, en las batallas reales, junto con los cazas, solamente los exploradores cumplen características de vuelo para realizar disparos ofensivos (el símbolo en negrita de ametralladora en las fichas y en los paneles de control).

Para que un avión pueda disparar, en su último punto de su movimiento, esta ficha debe estar en **posición de disparo**. El proceso de disparo es el siguiente: se lanzan dos dados rojos, los números obtenidos se añaden y se consulta la tabla (columna A o B). La columna A proporciona mejores opciones de tumbar al enemigo. La tabla y los resultados de disparo se explicarán en uno de los siguientes capítulos.

Es posible que varios aviones disparen durante un turno. Cuando un avión llega a tener posición de disparo, inmediatamente se realiza dicha acción (a no ser que el jugador no quiera disparar). Después, el resto de fichas se mueven y el proceso se repite.

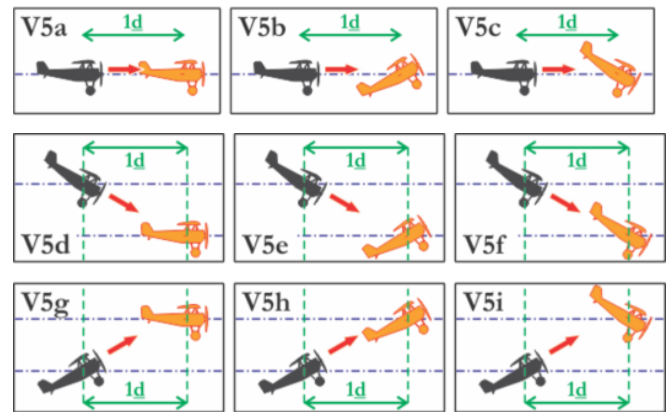
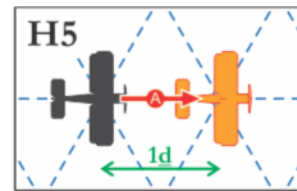
Desde algunas posiciones solamente pueden disparar las ametralladoras fijas y las flexibles y, desde otras, solamente las dorsales y las ventrales. Los siguientes apartados abarcan todas las posiciones con diagramas que ilustran todas las situaciones.

Los diagramas con “H” (horizontal) muestran la vista desde arriba, mientras que las que tienen “V” (vertical) muestran la vista de lado. (Las letras A o B en las flechas indican qué tabla se debe consultar). Una silueta gris representa el avión atacante, mientras que la naranja es el avión objetivo.

AMETRALLADORA FIJA: ESTRICTAMENTE POR DETRÁS

La mejor posición de ataque es justo el punto detrás del avión objetivo (distancia de 1d). De este modo, el atacante puede encarar el objetivo. En este caso, tras lanzar el dado rojo, se ha de consultar la **columna A** de la tabla. Los cazas/exploradores con ametralladoras fijas pueden disparar desde esta posición.

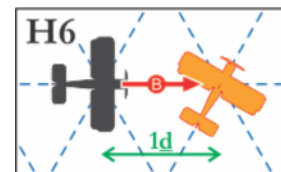
Tanto el avión atacante como el objetivo deben estar en la misma altitud o adyacente (V5a – V5c). El atacante debe inclinarse hacia el nivel al que está volando el enemigo (V5d – V5i).



Como se ve en los diagramas, el avión objetivo debe estar en vuelo horizontal o en posición de ascenso/descenso.

AMETRALLADORA FIJA: EN ÁNGULO POR DETRÁS

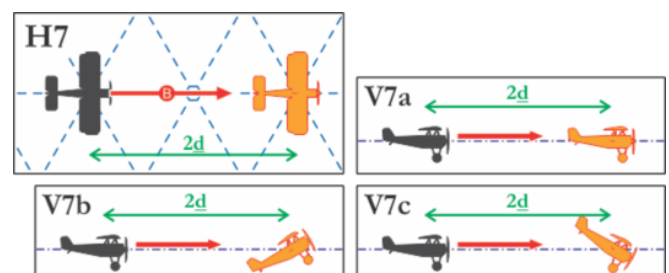
Como en los casos de la posición “estrictamente por detrás”, los aviones pueden estar en la misma altitud o adyacente, a una distancia de 1d (ver V5a – V5i). Desde estas posiciones, el atacante tiene menos tiempo para apuntar, por lo que después de disparar y lanzar el dado rojo, se ha de consultar la **columna B** de la tabla (esta da menos posibilidades de conseguir alcanzar al objetivo).



AMETRALLADORA FIJA: LEJOS DESDE DETRÁS

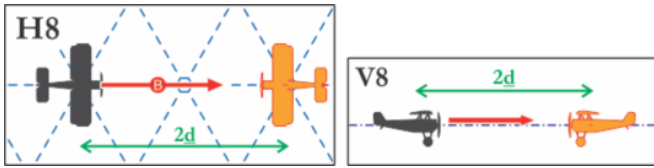
En este caso, el avión atacante está a 2d de distancia, justo detrás del enemigo, y se debe dirigir al objetivo (ver H7). Disparar en ángulo desde esta distancia no está permitido (es extremadamente improbable alcanzar al objetivo).

Los aviones deben estar en la misma altitud. El objetivo debe estar en posición de vuelo horizontal o en estado de ascenso/descenso (V7a-V7c). En este caso, se debe consultar la **columna B** de la tabla.



AMETRALLADORA FIJA: FRONTAL

La posición frontal solamente es posible a una distancia de 2d. El avión atacante debe volar directamente hacia el objetivo (ver H8). Ambos deben estar en la misma altitud y en vuelo horizontal (ver V8). Cuando se dispara desde esta posición, se debe consultar la **columna B**.

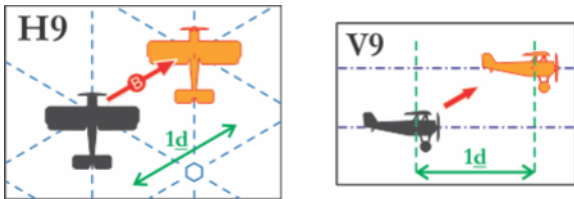


AMETRALLADORA FLEXIBLE DELANTERA: POSICIONES

Una ametralladora flexible puede fijarse temporalmente en la posición delantera y así actuar como fija. Todas las posiciones anteriores (H5-H8, V5-V8) se aplican también a las ametralladoras flexibles, tanto si el avión dispara al objetivo de forma horizontal como vertical.

Además, el avión con ametralladora flexible puede disparar hacia los lados o hacia arriba, siempre que vuele paralelamente al avión objetivo (en la misma dirección). Ambos aviones deben volar de manera horizontal. En este caso, se ha de consultar la **columna B** de la tabla.

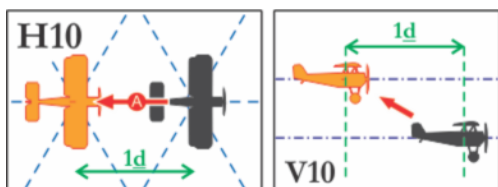
En relación al avión atacante, el objetivo puede estar directamente en frente pero a una altitud superior (ver H5 y V9), o puede estar en ángulo en frente (H9) – al mismo nivel (V5a) o a uno superior (V9).



AMETRALLADORA DORSAL: DIRECTAMENTE HACIA DETRÁS O HACIA ARRIBA

Las reglas no permiten que una ficha, en su último punto de movimiento, alcance una posición directamente frontal a otro avión, y por consiguiente no es posible disparar a un enemigo desde esa posición estando en la misma altitud.

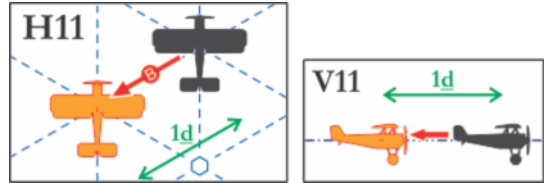
La ametralladora dorsal puede inclinarse y disparar a aviones que se encuentren un nivel por encima. En este caso, un avión puede disparar desde un punto frente al enemigo – ver el diagrama H10 y V10. Ambos aviones vuelan de manera horizontal y en la misma dirección.



Este ataque es muy efectivo porque proviene desde un ángulo ciego del enemigo, en este caso, consultar la **columna A** de la tabla.

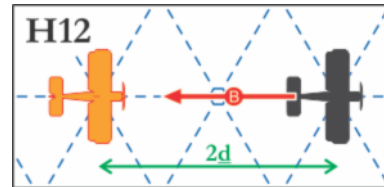
AMETRALLADORA DORSAL: EN ÁNGULO HACIA DETRÁS

Los aviones con ametralladoras dorsales pueden disparar desde esta posición, ver H11 (en paralelo, de manera lateral desde el objetivo, a 1d de distancia). El avión atacante puede estar en el mismo nivel que el objetivo pero también en el nivel adyacente inferior. En ambos casos los aviones deben volar horizontalmente (V11 y V10). En este caso, se ha de consultar la **columna B** de la tabla.



AMETRALLADORA DORSAL: LEJOS HACIA DETRÁS

Las ametralladoras dorsales pueden disparar hacia atrás a una distancia de 2d. En este caso, ambos aviones deben volar horizontalmente a la misma altitud. Se ha de consultar la **columna B** de la tabla.



RESULTADOS DE DISPARO (TABLA)

Como ya se ha dicho, se han de lanzar dos dados rojos cuando se dispara, y los números obtenidos se suman. Dependiendo de la posición de disparo, se ha de consultar la columna A o B de la tabla.

ROLLED NUMBERS	A	B	LONG BURST
3% 2	JAMMED 🛑	JAMMED 🛑	🛑
5,5% 3	MISS ✕	MISS ✕	
8% 4	MISS ✕	MISS ✕	🛑
11% 5	MISS ✕	MISS ✕	
14% 6	DAMAGE 🛑	MISS ✕	🛑
17% 7	DAMAGE 🛑	MISS ✕	
14% 8	DAMAGE 🛑	MISS ✕	🛑
11% 9	DAMAGE 🛑	DAMAGE 🛑	
8% 10	TAKEDOWN 🛑	DAMAGE 🛑	
5,5% 11	TAKEDOWN 🛑	TAKEDOWN 🛑	
3% 12	TAKEDOWN 🛑	TAKEDOWN 🛑	

La tabla muestra el resultado de disparar con una única ametralladora. Si el avión que dispara tiene una ametralladora doble, la suma al resultado de los dados se incrementa en 1. Si tiene una triple ametralladora (Fokker

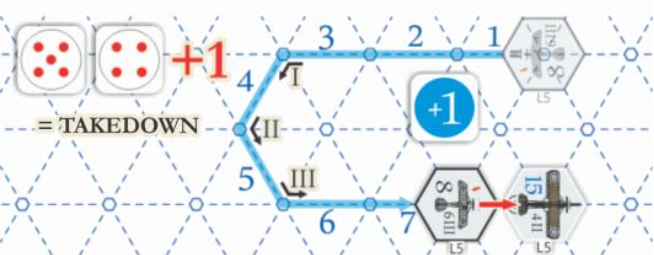
E.IV), la suma se incrementa en 2 (2 ametralladora = +1/ 3 ametralladoras = +2).

La tabla muestra que el resultado de disparo puede ser: enemigo **derribado (takedown)**; **fallo (miss)**; **daño (damage)** al avión enemigo; o ametralladora **atascada (jammed)**, que cuenta como fallo.

DERRIBADO

Según la tabla, si el resultado del disparo es **derribado**, se debe quitar la ficha destruida del tablero. Después, el jugador cuyo avión estaba atacando continúa su turno.

En la siguiente imagen, ambos aviones están en nivel 5. El avión alemán ha hecho una maniobra en la que ha utilizado el máximo número de giros permitidos para dicho modelo (III) y ha logrado la posición de ataque más favorable (estrictamente por detrás). En los dados rojos ha obtenido los números 4 y 5. Al tener una ametralladora doble, se le añade 1, por lo que el total es 10. Según la columna A de la tabla, el resultado es DERRIBAR al avión enemigo.

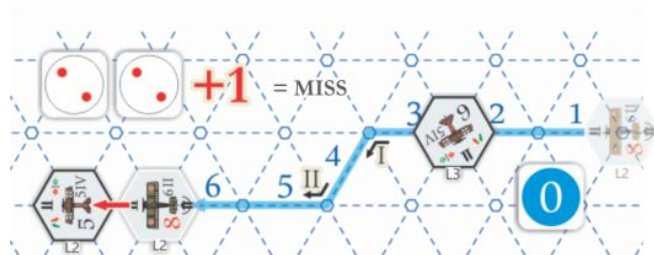


[DERRIBO]

FALLO

Si el cuadro muestra un resultado de disparo como **fallo**, el avión objetivo sigue en juego, sin ninguna consecuencia. Si el objetivo tiene una ametralladora desde la que puede disparar al atacante, se interrumpe el turno. Si no es el caso, la partida se reanuda con el jugador activo, que continuará moviendo sus fichas.

En el siguiente ejemplo, un avión francés dispara al enemigo estrictamente por detrás. La suma de los números obtenidos en los dados rojos (2 y 2) + 1 (debido a que dispara con una ametralladora doble) es 5. Según la columna A, el resultado es un FALLO.

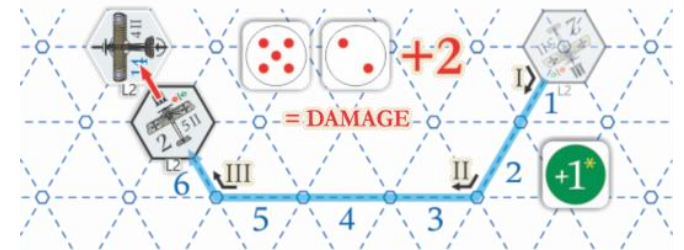


[FALLO]

DAÑO

Si la tabla muestra como resultado **daño**, el avión objetivo sigue en juego, pero es dañado para el resto de la partida. Es entonces cuando se ha de lanzar el dado multicolor para determinar qué parte del avión ha sido dañada.

En la siguiente imagen, un avión alemán se pone detrás del británico y dispara. Los dados rojos muestran 5 y 2, luego se añade +2 (ametralladora triple), por lo que la suma total es 9. Según la columna B de la tabla, el resultado es DAÑO.

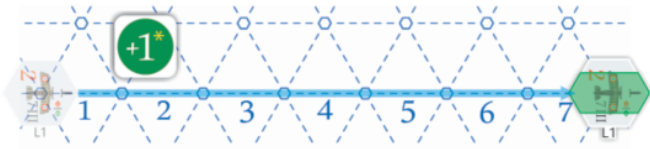


[DAÑO]

TIPOS DE DAÑO

	<p>Si el resultado es el símbolo azul, las alas resultan dañadas. Se ha de poner un <u>marcador azul</u> en esa ficha y, para el resto de la partida, el avión avanzará un punto menos de movimiento (<i>debido a que se rompe la aerodinámica, debe ir más despacio</i>).</p>
	<p>Si el resultado es el símbolo naranja, la superficie de cola resulta dañada. Se ha de poner un <u>marcador naranja</u> en esa ficha y, para el resto de la partida, el avión puede realizar un giro menos en cada acción de movimiento.</p>
	<p>Si el resultado es el símbolo rojo, las ametralladoras resultan dañadas. Se ha de poner un <u>marcador rojo</u> en esa ficha y, para el resto de la partida, el avión no puede disparar. Si el avión no tiene ninguna ametralladora, el marcador se coloca igualmente.</p>
	<p>Si el resultado es el símbolo verde, el motor resulta dañado. Se ha de poner un <u>marcador verde</u> y, para el resto de la partida, el avión debe mover dos pasos menos en cada acción de movimiento.</p>

El motor también puede ser dañado sin que sea disparado. Cuando el marcador verde del Panel de Control de un caza está en el cuadrado más a la derecha marcado con *? significa que se han consumido todas las aceleraciones seguras de máxima potencia. Si el jugador quiere arriesgar, puede lanzar una vez el dado verde. Si obtiene: +2, +3, +4 o +5, el motor sigue funcionando: el marcador verde se retira del Panel de Control (y el avión no puede utilizar esta aceleración más durante la partida). Sin embargo, si el jugador obtiene 0* o +1*, significa que el motor está sobrecargado y por lo tanto se daña (se coloca un marcador verde). Para turnos posteriores, el avión avanzará dos pasos menos de lo normal.



En este ejemplo, el avión francés ya ha utilizado sus acelerones 3 veces (el máximo). En su posición actual está en peligro y quiere intentar escapar acelerando al máximo. El jugador arriesga, lanza el dado verde y obtiene +1*. Significa que ha dañado el motor (coloca un marcador verde) y su ficha mueve: 7 (velocidad) +1 (dado) +1 (línea recta) -2 (motor dañado) = 7 pasos.

La combinación de dos tipos cualesquiera de daños significará que el avión es derribado. Por ejemplo, si un avión que ya está dañado es disparado y el resultado es otro daño, no hace falta lanzar el dado multicolor (la ficha se retira del tablero).

AMETRALLADORA ATASCADA

Si ambos dados rojos sacan 1 (suma=2), como resultado del disparo la **ametralladora se atasca**. Por lo tanto, el avión enemigo no ha sido dañado. En el Panel de Control del avión que ha disparado, el marcador rojo se coloca en posición transversal (se mueve un espacio hacia la derecha porque se ha gastado munición).



Para que una ametralladora atascada pueda disparar de nuevo, se necesita **desbloquear** en un turno posterior. Mientras se desbloquea, el avión no puede cambiar de altitud y únicamente puede girar una vez (el piloto está ocupado desbloqueando el arma y no puede realizar maniobras complejas).

Si el arma atascada no la maneja el piloto (dorsal, ventral o flexible, con la excepción del Airco DH.2), el avión puede realizar cualquier tipo de maniobra mientras se desbloquea.

Cuando el arma se desbloquea, el marcador vuelve a posición vertical. No es posible disparar durante el turno en el que se desbloquea.

RÁFAGA LARGA

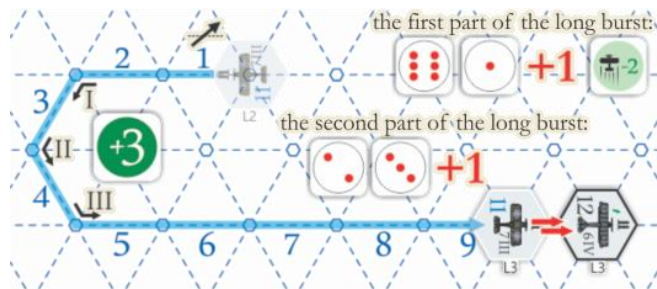
En un duelo de cazas, es mejor usar ráfagas cortas y precisas (~3 segundos). Sin embargo, para incrementar las opciones de impacto, puede dispararse una **ráfaga larga**. Si una ráfaga corta fracasa en el intento de derribar al enemigo (si hay fallo o daño), el jugador atacante puede decidir continuar disparando para realizar una ráfaga larga. Se realiza lanzando el dado rojo una vez más (el marcador rojo del Panel de Control se mueve un hueco más hacia la derecha).

La norma de que dos daños derriban automáticamente a un avión se aplica también en este caso (si ambas acciones de la ráfaga larga causan daño).

No es posible disparar ráfagas largas desde todas las posiciones, porque en algunos casos, el tiempo de disparo es demasiado corto. Una ráfaga larga puede ejecutarse si ambos aviones vuelan paralelos, en la misma dirección (ver diagramas: H5, H7, H9, H10, H11 y H12; V5Am, V5f, V5h, V7a, V9, V10 y v11.).

Cuando se realiza una ráfaga larga, la ametralladora se sobrecalienta, haciendo más probable que se atasque durante la segunda tirada de dados (~40%). Si en la segunda tirada la suma es 2, 4, 6 u 8, el resultado es de atasque (ver la columna RÁFAGA LARGA de la tabla).

Entre la primera y segunda tirada del dado rojo, si el avión objetivo tiene ametralladoras desde las que defenderse, se interrumpe el turno. Si el resultado de la interrupción es daño a la ametralladora o derribo, el avión que inició el ataque no puede disparar la segunda parte de la ráfaga larga.



[la primera parte de la ráfaga larga:

la segunda parte de la ráfaga larga:]

En la imagen anterior, un caza británico está disparando con resultado de daño al motor del avión alemán. Debido a que el alemán no tiene ametralladora dorsal, no puede devolver el fuego enemigo: el británico continúa disparando sin interrupciones. Esta vez, el resultado también es de daño. No hace falta volver a lanzar el dado multicolor, al haber dos daños, automáticamente el avión es destruido.

DISPARO DEFENSIVO

Si un avión está disparando de vuelta hacia el atacante se considera **disparo defensivo**. Para realizar esta acción, el turno del enemigo se ve interrumpido un momento para realizar una **interrupción del turno**.

El procedimiento es el siguiente: durante su movimiento, un jugador mueve sus fichas y, cuando una de ellas está en una posición adecuada, dispara a una ficha oponente (fuego ofensivo). Si el resultado de dicho disparo es fallo o daño al ala/cola/motor, el otro jugador tiene el derecho de interrumpir el turno (y realizar un disparo defensivo). La única condición es que dicho avión posea una(s) ametralladora(s) con posibilidad de disparar al atacante.

Si la condición se da, se lanzan dos dados rojos, el resultado se suma y se consulta la **columna B** de la tabla (válida para cualquier posición). Al igual que ocurre con el disparo ofensivo, el resultado puede ser de fallo, daño, derribo o bloqueo de tu(s) propia(s) ametralladora(s).

Cuando la interrupción se ha completado, el jugador activo continúa jugando. Se pueden realizar interrupciones repetidas veces.

Debido a su tamaño y lentitud en las batallas reales, los bombarderos no pueden aproximarse y atacar a aviones más pequeños.

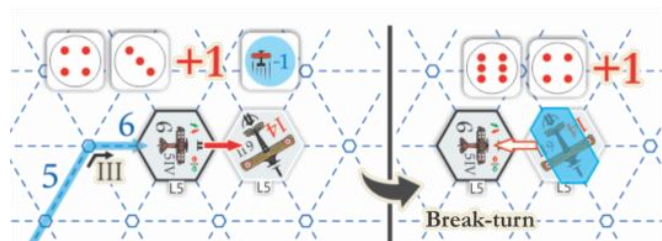
Por consiguiente, en este juego no pueden realizar disparos ofensivos. Los bombarderos solamente pueden disparar en tareas defensivas interrumpiendo el turno enemigo (este es el motivo por el que los símbolos de sus ametralladoras están dibujados en gris).

POSICIONES PARA DISPARO DEFENSIVO

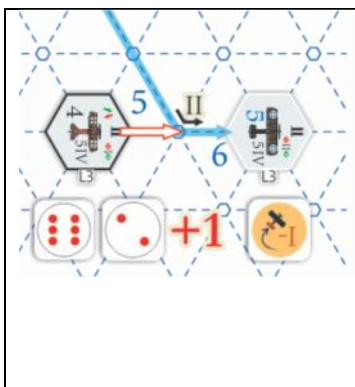
Generalmente, en cualquier situación en que un avión está bajo fuego enemigo, puede disparar de vuelta (si tiene arma capaz de disparar en esa dirección). Ver las posiciones en los diagramas anteriores “H” y “V”.

Un avión puede disparar defensivamente incluso si el oponente no ha disparado (no ha querido, no tenía munición o el avión no tiene arma capaz de disparar en esa dirección). Esto puede ocurrir si un enemigo va a una posición como si quisiera (pudiera) disparar ofensivamente. Ver los ejemplos:

En la siguiente imagen, un caza alemán dispara (ofensivamente) y daña las alas del explorador francés. En una interrupción del turno, el avión francés dispara (defensivamente) y derriba al oponente.

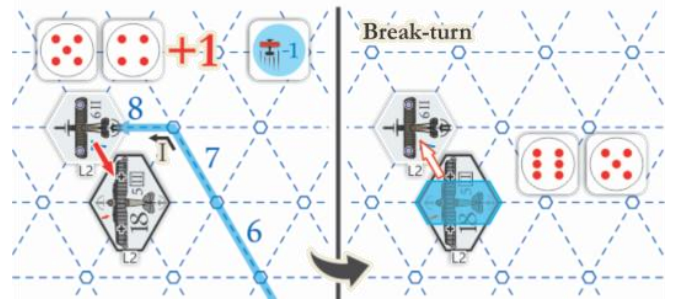


[Interrupción del turno]



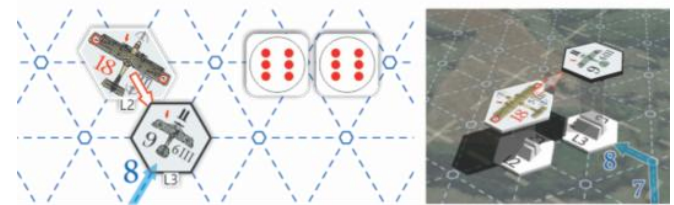
En este ejemplo, el caza británico se pone delante del caza alemán a una distancia 2d en el último punto de su movimiento, apuntando en la misma dirección. El alemán tiene la oportunidad de disparar defensivamente interrumpiendo el juego; finalmente dañó la cola del enemigo.

En la siguiente imagen, el caza británico dispara al bombardero alemán desde las ametralladoras de cola (ofensivamente), pero únicamente daña las alas. El bombardero dispara defensivamente y derriba al avión británico en la interrupción.



[Interrupción del turno]

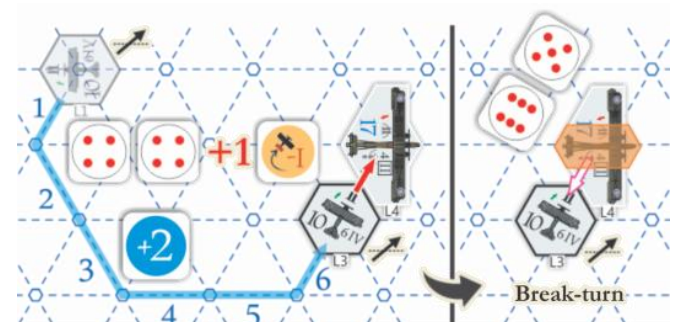
En el ejemplo de abajo, un caza alemán volando a altitud L3 se pone en ángulo detrás de un bombardero francés que vuela a nivel L2. El bombardero toma la oportunidad y dispara de manera defensiva derribándolo.



[Interrupción del turno]

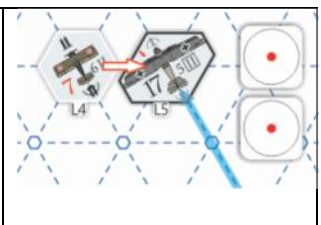
Este set no tiene ningún avión que pueda disparar al bombardero desde la posición de la imagen superior (porque las armas flexibles frontales no pueden disparar hacia abajo), sin embargo, esta es una posible posición ofensiva (los aviones vuelan en paralelo hacia la misma dirección). Así pues, el disparo defensivo está permitido también en este caso.

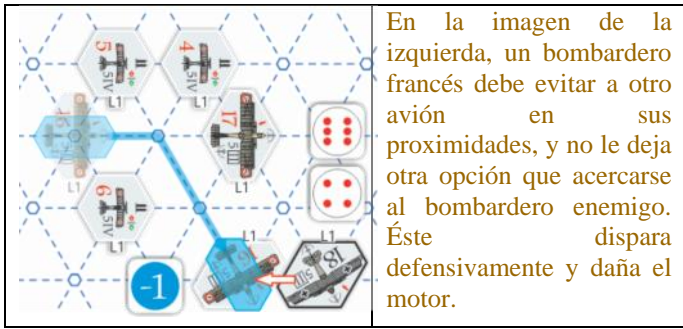
En este ejemplo, un caza alemán usa su habilidad específica de ascender 2 niveles de altitud en un movimiento, desde L1 a L3, y dispara ofensivamente al bombardero inglés que está en L4. El resultado del disparo es daño en la cola. Interrumpiendo el turno, el bombardero dispara de vuelta desde su ametralladora ventral y derriba al oponente.



[Interrupción del turno]

En la imagen de la derecha, un bombardero alemán se acerca de manera incauta al caza francés, que dispara desde la dorsal interrumpiendo el turno. El resultado del disparo es el bloqueo de su ametralladora.



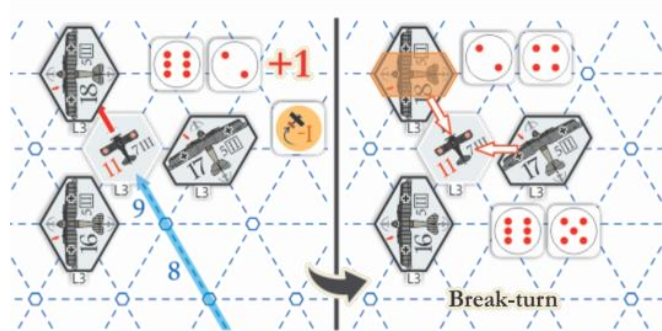


En la imagen de la izquierda, un bombardero francés debe evitar a otro avión en sus proximidades, y no le deja otra opción que acercarse al bombardero enemigo. Éste dispara defensivamente y daña el motor.

Las dos imágenes anteriores muestran que, aun no estando permitido el disparo ofensivo, los bombarderos pueden convertirse en objetivos y realizar disparos defensivos.

Un avión puede ser el blanco de varios disparos defensivos en un único turno de interrupción. Esto es más frecuente cuando los bombarderos vuelan en una formación ajustada y así se protegen los unos a los otros de cazas enemigos. Ver un ejemplo de cooperación defensiva.

La imagen inferior izquierda muestra a un caza francés aproximándose a los bombarderos alemanes. El disparo sobre el avión 18 resulta un daño sobre la cola.



[Interrupción del turno]

Durante la interrupción, el avión 18 puede disparar defensivamente desde la dorsal. El jugador lanza los dados rojos y falla. En la misma acción, el avión número 16 no puede disparar porque no vuela en la misma dirección que el avión francés (*en realidad significa que solo están durante una fracción de segunda a esa distancia cercana*). Sin embargo, el avión número 17 puede disparar desde su ametralladora flexible. El jugador lanza los dados rojos y derriba al enemigo.

Una ametralladora solo puede disparar una vez durante el turno del enemigo (aunque haya varias interrupciones durante el turno).

LA ZONA FRONTERIZA

A diferencia de campos de batalla en tierra o agua, que suelen estar limitados por costas, ríos, precipicios, bosques, etc., las batallas aéreas pueden ocurrir en un espacio ilimitado. El tablero de este juego es bastante grande, pero aún así está limitado y, debido a esto, los jugadores pueden mover sus fichas todo el tiempo a través de los puntos cerca del borde. Hacer esto reduce drásticamente las posibilidades del enemigo de colocar su

ficha en posición de ataque, y es por esto por lo que rige una regla de movimiento especial para esta área: las fichas no pueden terminar su movimiento en la zona fronteriza en dos turnos consecutivos. Esta zona está limitada por el borde del tablero y la línea gruesa blanca discontinua más cercana (ver la imagen):



PILOTOS

Las reglas de este juego tienen en cuenta diferentes características básicas y específicas de los distintos tipos de aviones. Esto es muy realista, pero las consecuencias de los duelos aéreos también están influidas por la habilidad de los pilotos. Los aviones más exigentes para los pilotos son los cazas. Se supone que los pilotos de los cazas son **corrientes**, pero también hay **ases** y **novatos**. La diferencia se nota al disparar:

- El resultado de disparo de los pilotos corrientes se ha determinado y descrito anteriormente;

- Cuando los **ases** disparan, cualquier resultado del dado rojo que resulte en daño significa derribo automático (los ases son muy precisos y suelen disparar para dar al piloto enemigo);

- Cuando disparan los **novatos**, se resta 1 a la suma de los dados lanzados.

Estas reglas solamente se aplican cuando dispara el piloto desde una ametralladora frontal, ya sea fija o flexible. En los biplaza, si otro miembro dispara desde la dorsal o ventral, esta regla no se aplica.

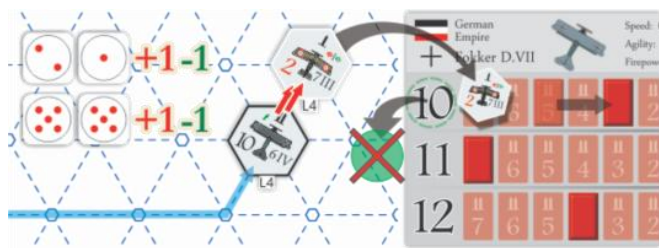
Al comienzo de la partida, los jugadores pueden colocar 3 marcadores rojos y 3 verdes a los pilotos seleccionados en el Panel de Control. De esa manera pueden ver inmediatamente qué aviones están pilotados por ases y cuáles por novatos en ambos lados. *Esto es bastante real porque, al menos en lo que respecta a los ases, durante la guerra estos pintaban sus aviones con colores brillantes para hacerles reconocibles.*

Si los jugadores quieren mantener en el anonimato quién pilota sus aviones, deben escribir en un papel aparte los números de los aviones con sus pilotos. Cuando un avión con un piloto as/novato vaya a disparar, el jugador debe mostrar el papel y colocar el marcador correspondiente en el Panel de Control. De esta manera, hasta el primer disparo no se sabrá qué tipo de piloto es.

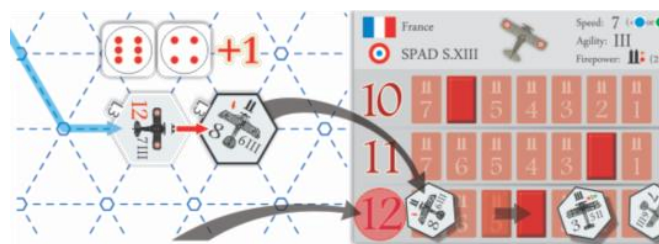
GANAR EXPERIENCIA

La realidad de la guerra era muy dura para los principiantes, que eran derribados en su primer combate. Si sobrevivían, ganaban experiencia para batallas posteriores, para convertirse rápidamente en ases. En este juego, se aplica esta regla: un piloto novato dispara de acuerdo con la regla de los principiantes (-1 a la suma de los dados), ¡hasta que derriba por primera vez a un oponente! El marcador verde se quita del Panel de Control y pasa a ser un piloto normal.

Si un piloto normal (o un novato que ya ha derribado a un oponente) consigue derribar tres aviones enemigos durante la partida, ¡se convierte en un as! Luego se coloca un marcador rojo en el número del avión en el Panel de Control y, a partir de ese momento, cualquier daño que inflija será considerado como derribo.



En el ejemplo de encima, un novato alemán utiliza ráfaga larga (su tercer disparo ofensivo) y derriba al caza francés. La ficha del avión derribado se coloca al lado del número 10 en el Panel de Control como prueba de que el piloto de dicho avión ha conseguido un derribo. El marcador verde se quita del número 10 y, como resultado, ¡dicho piloto deja de ser un principiante!



En este ejemplo, un piloto francés que anteriormente ha derribado a dos aviones alemanes durante la batalla consigue derribar un tercero. Se coloca un marcador rojo en su número (12) del Panel de Control: ¡se ha convertido en un as!

FACTORES CLIMATOLÓGICOS

Además de los aviones y pilotos, el tiempo también influye en el curso de la batalla. El viento afecta de forma significativa el movimiento, especialmente a los aviones más viejos y lentos. Los objetivos frente al sol son difíciles de ver, por lo que los combatientes prefieren pelear cuando el sol está detrás de éstos (al menos al inicio de la batalla). En las nubes la visibilidad es considerablemente reducida, por lo que afecta a los duelos aéreos. En este juego, los factores climatológicos que afectan al movimiento o a los disparos

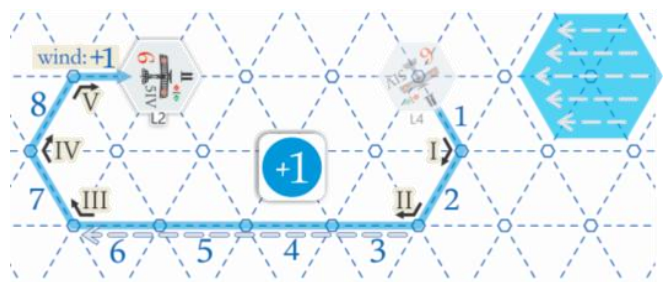
son: **viento, sol y nubes**. Estas reglas son opcionales, ya que el tiempo puede estar en calma, despejado mientras el sol está demasiado alto para molestar.

VIENTO

El indicador de viento se coloca en cualquier sitio a lo largo del borde del tablero. La dirección del viento se determina tirando un dado rojo: si sale 1, el viento sopla desde el noreste, 2-E, 3-SE, 4-SO, 5- O y 6-NO. En este ejemplo, el viento sopla desde el SO al NE.



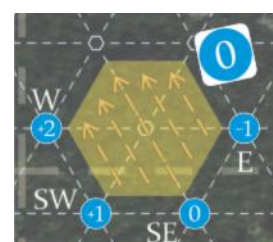
Cuando una ficha mueve, si lo hace la mitad o más de sus pasos directamente a favor del viento, debe mover un paso más (en cualquier dirección siguiendo las reglas de movimiento). Si mueve la mitad o más **contra el viento**, el último paso se quita.



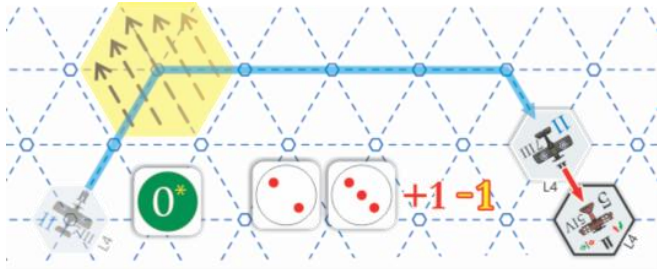
En este ejemplo, el avión tiene velocidad 5, tiene +1 en el dado azul, debido a que está descendiendo desde L4 a L2, consigue sumar +2 para un total de 8. De estos 8 pasos, 4 los realiza a favor de viento por lo que añade un noveno paso en cualquier dirección. Ahora el número total a favor de viento cambia a menos de la mitad (4 de 9) pero se cuenta la situación antes del paso extra que le da el viento.

SOL

Antes de que comience el juego, los jugadores ponen el marcador de sol en cualquier sitio a lo largo del borde del tablero. La dirección de los rayos de sol se determinan tirando el dado azul: -1 significa que el sol está en el este (ratos hacia el Oeste), 0-SE, +1-SO, +2-E. En este ejemplo, los rayos van hacia el Noroeste (última hora de la mañana).



Si la dirección de disparo es **opuesta a la dirección del sol**, se **resta -1** al número obtenido con los dados rojos. La luz solar ciega al tirador, por lo que tiene menos opciones de derribar a un enemigo.



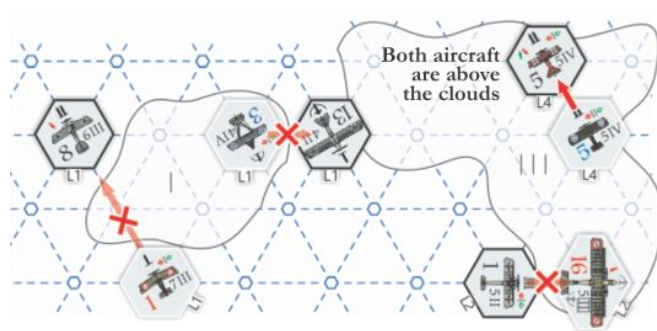
El avión británico se coloca en la posición de disparo más favorable y lanza un 2 y un 3. A este número se añade +1 debido a que dispara con una ametralladora doble, y de acuerdo con la columna A de la tabla, debería ser suficiente para dañar al enemigo. Sin embargo, el disparo ocurre contra la dirección del sol, por lo que se resta -1 a la suma anterior. Dando como resultado un fallo ($6-1=5$).

NUBES

Las nubes impiden que haya disparos si al menos uno de los aviones implicados está en ellas. Cuando se dispara desde una distancia de 2d y el punto entre aviones está en las nubes, el disparo no está permitido.

Antes de que comience la partida, los jugadores pueden colocar las nubes. Estos marcadores pueden colocarse de manera simétrica o de cualquier manera. Cada marcador de nube muestra la altitud donde se encuentra: L1, L1-L2 y L1-L3. Los aviones pueden entrar y salir de la nube sin problemas.

La siguiente imagen muestra situaciones donde los aviones pueden (si están encima de las nubes) o no disparar.



[Ambos aviones están encima de las nubes]

MODOS DE JUEGO

La mayor parte de partidas de *La Era de los Dogfights* están destinadas a simular batallas aéreas, principalmente de cazas. Para variar, el set incluye exploradores y bombarderos, que principalmente están para lograr objetivos de reconocimiento y bombardeo, mientras que dispararse con el enemigo es secundario.

Con la excepción del modo de juego Dogfight, los jugadores pueden **desarmar sus exploradores** (quitando ametralladoras y munición): se colocará únicamente un macador rojo por avión en el Panel de Control, con el lado blanco visible. En este caso, los aviones desarmados son 1 paso más rápidos debido al poco peso. Un jugador puede desarmar uno, dos o los tres exploradores. De esta manera, los exploradores pierden la oportunidad de participar en batallas pero incrementan sus opciones de escapar del enemigo.

Cuando un **bombardero multimotor suelta todas sus bombas**, su velocidad incrementa en 1, al no tener ese peso extra.

Los exploradores también pueden llevar una bomba cada uno, así pueden realizar una tarea de bombardeo. En este caso, mientras un **explorador lleve una bomba**, no puede disparar ofensivamente.

El límite **máximo** de cazas en la Zona de Combate es de 6. También se aplica a los exploradores que actúan como cazas (modo Dogfight). En modos de juego con tareas específicas (reconocimiento o bombardeo), además de los cazas, ambos jugadores pueden tener todos sus exploradores/bombarderos en la Zona de Combate.

DOGFIGHT

Este modo únicamente permite aviones cazas, y también exploradores que actúan como cazas. La meta del juego es simple: derribar a tantos aviones como sea posible. La partida dura hasta que uno de los jugadores pierda todos sus aviones. Bajo un criterio, el ganador será el jugador que mantenga al menos un avión en la Zona de Combate. No obstante, todo el resultado (número de aviones destruidos y dañados) también cuenta, y el ganador se puede determinar contando los puntos de batalla. En este caso, cada derribo cuenta como 1 punto y cada avión dañado que se retira de la batalla vale 0,5 (hay que tener en cuenta que los aviones se pueden retirar de la Zona de Combate solo si están dañados o sin munición).

Por ejemplo: la partida con 12 aviones en cada bando ha terminado. El jugador del lado francés tiene 2 cazas activos en la Zona de Combate, y el jugador alemán no tiene ninguno. Según este criterio, el primer jugador es el ganador, sin embargo, de los 10 aviones franceses restantes, 6 fueron derribados, 3 fueron dañados y solo uno se retiró por falta de munición. La puntuación del jugador que lleva a los alemanes es: 6×1 punto (aviones derribados) + $3 \times 0,5$ puntos (aviones dañados) = 7,5 puntos. De los aviones alemanes, solamente 3 fueron derribados, 4 dañados y 5 se retiraron al quedarse sin munición. La puntuación del bando francés es: $(3 \times 1) + (4 \times 0,5) = 5$ puntos. Bajo este criterio, el jugador que llevaba a los alemanes ha ganado. En estos casos, sugerimos jugar una ronda extra con los aviones restantes no dañados. Estos aviones pueden ir a por carburante y munición. Según el ejemplo, el francés usará $2+1=3$ aviones y el alemán dispondría de 5.

Escenario “intercepta al General”:

Un General francés llega en un avión biplaza desarmado (Slamson 2, número 13) para examinar a sus unidades en el frente. Los alemanes tienen información acerca de dicho vuelo y envían a sus cazas para interceptar y derribar dicho avión.

Las ampliaciones de tablero se colocan como se muestra debajo. El avión francés con el general a bordo debe salir por el lado opuesto a la Zona de Combate, hacia el Este. Tiene 6 cazas escoltando (a elección del jugador). El jugador alemán tratará de interceptar el avión con 6 cazas a su disposición (también a su elección). El primer jugador en mover será el francés, quien debe poner inmediatamente el explorador en la Zona de Combate. El explorador número 13 vuela desarmado (lo que lo hace más rápido moviendo 7 pasos en vez de 6). Si el explorador consigue llegar, gana, de lo contrario ganará el bando alemán.



RECONOCIMIENTO

Los exploradores tienen un papel principal en este modo. Su tarea es la de alcanzar las zonas de reconocimiento (A, B o C) para hacer fotografías y dejar la Zona de Combate por el lado por el que entró (para llevar los negativos al aeropuerto). Los cazas tienen la tarea de derribar los exploradores enemigos y proteger a los suyos.

Para poder realizar las fotos, el explorador necesita volar a través de la Zona de Objetivo al menos dos puntos. Las zonas pueden ser fotografiadas desde cualquier altitud, a menos que los jugadores concreten otra cosa. Tras abandonar la zona, se colocará un marcador de foto con la correspondiente letra (A, B o C) en el Panel de Control del explorador.

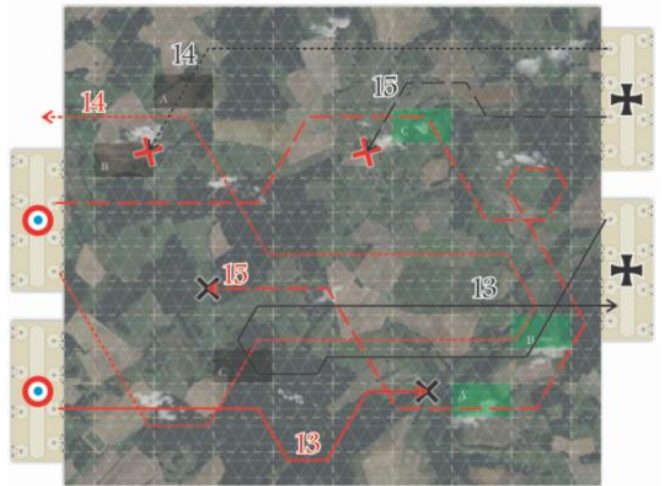
En el turno en el que están sacando las fotografías, los exploradores no pueden cambiar su altitud (ni siquiera si la maniobra se realiza en dos turnos).

Solo cuando un explorador deja la Zona de Combate por donde entró, se considera que la misión se ha cumplido. (El marcador de Objetivo se retira del tablero).

Cada zona fotografiada vale 3 puntos. Cada explorador puede sacar fotos de dos zonas (el número de negativos está restringido) y por eso puede puntuar como máximo 6 puntos.

Si distintos exploradores fotografían la misma zona, no se obtienen puntos adicionales. Si un jugador logra fotografiar las tres zonas (A, B o C), obtiene un bonus de 5 puntos.

Antes de empezar, los jugadores deben colocar las Zonas de Objetivo 3+3 en el lado opuesto de la zona de despliegue. Las zonas deben estar de manera simétrica, así los jugadores están en las mismas condiciones (ver ejemplo de debajo).



La imagen de encima muestra las trayectorias de todos los aviones de reconocimiento. El francés nº 13 fue derribado antes de poder llegar a ninguna Zona de Objetivo. El nº 14 logró sacar una fotografía de una zona y salió de la Zona de Combate (3 puntos). El explorador nº 15 ha sacado fotografías de dos zonas, pero fue derribado en su regreso. De los exploradores alemanes, solamente el nº 13 completó la misión. Bajo el criterio principal, el resultado de la partida es empate a 3. En este caso, el ganador se puede determinar contando el número de derribos (1 punto) y daños infringidos (0,5 puntos).

En este modo de juego, los exploradores son los primeros en mover en el turno (desde el número más bajo al más alto), y los cazas mueven después. *El orden de movimiento se altera para que sea más fácil para los cazas tomar posición según la posición final de los exploradores.*

Al menos un explorador debe entrar en juego en el turno inicial y al menos debe haber siempre uno en juego (en la zona de combate o en el Punto de Acceso).

Este modo también se puede jugar de **manera asimétrica**, donde un jugador tiene la misión de fotografiar las tres zonas. Además de los exploradores, hay cazas que les protegerán, mientras que el enemigo solamente tendrá cazas. Si el primer jugador consigue fotografiar dos o tres zonas, será el ganador. Si solo consigue una o ninguna, el ganador será el oponente.

Escenario “Volando alto”:

Se juega con solo 2 segmentos del tablero, los aviones alemanes están en el lado norte y los franceses en el sur. Las zonas de exploración y las nubes se colocan tal y como se muestra en el dibujo. La influencia del viento y del sol se puede dejar en esta partida.

Cada bando tiene 9 aviones: 3 exploradores y 6 cazas a su elección. La tarea es fotografiar las zonas a la altitud de L5.



BOMBARDEO

Este modo tiene dos variantes: **zona de bombardeo** y **avance de los bombarderos**. Los bombarderos tienen el rol principal y pueden cargar de dos a tres bombas cada uno. Los exploradores también pueden participar en la partida, teniendo el rol de bombardero y cargando una bomba cada uno; o el rol de cazas (no podrán disparar ofensivamente siempre que carguen con una bomba). Los cazas tienen la misión de derribar a los oponentes y proteger sus aviones. Ambas variantes se pueden jugar de manera asimétrica.

En este modo, el orden de movimiento es el siguiente: bombarderos, exploradores y cazas.

Al menos un bombardero (o explorador con bomba) tiene ponerse en juego en el primer turno y siempre debe de haber uno en juego.

La variante de **zona de bombardeo** es muy similar al modo de reconocimiento, solo que en este caso, los bombarderos deben volar a través de una Zona de Objetivo (al menos dos puntos conectados) y bombardearla. Mientras se hace esto, la altitud de vuelo no puede ser alterada. Cuando una zona es bombardeada, se coloca un marcador de bomba del Panel de Control de dicho avión y se coloca en la zona objetivo.

Solo se puede soltar una bomba por turno. El bombardero puede soltar una segunda bomba en la misma zona o en otra, pero en un segundo sobrevuelo (en otro turno posterior).

Cada bomba soltada con éxito cuenta 5 puntos (en este caso, no es necesario que el bombardero regrese por donde ha entrado para que complete la misión). Si al menos una bomba impacta en cada una de las tres zonas, se obtiene un bonus de 10 puntos.

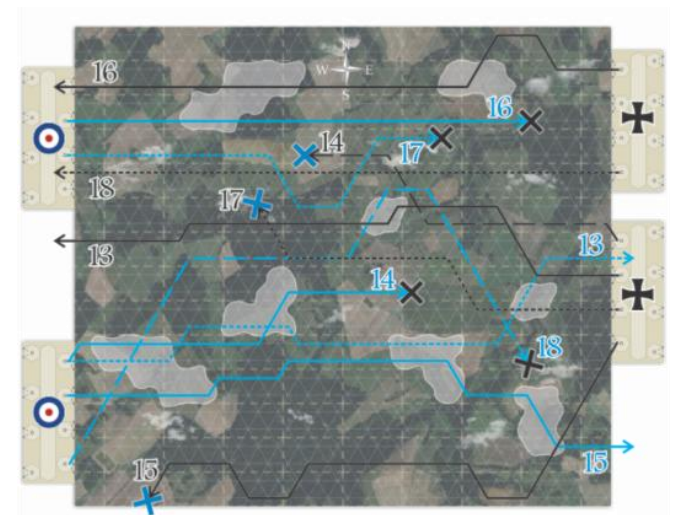
El ganador se determina contando los puntos. De acuerdo con el criterio principal, solamente cuentan los puntos por soltar bombas (5 puntos cada uno) y derribando bombarderos enemigos (1 punto cada uno). El segundo criterio es el de que todos los puntos se cuentan (1 punto por cada enemigo derribado y 0,5 por cada enemigo dañado).

En la variante de **avance de los bombarderos**, la misión es atravesar toda la Zona de Combate y salir por el lado opuesto del tablero (con el fin de llevar a cabo un bombardeo estratégico).

Los bombarderos suman 5 puntos cada uno (solo aquellos que logren atravesar). Los exploradores son otorgados 3 puntos cada uno (aquellos que carguen con bombas y realicen la misión).

De acuerdo con el criterio principal, solamente se conceden puntos por aquellos aviones que logren atravesar la Zona de Combate. El segundo criterio es el de derribo/daño de aviones enemigos (1 y 0,5 respectivamente).

La siguiente imagen muestra esquemáticamente el vuelo de todos los bombarderos en la variante de avance. Se puede ver que todos los bombarderos británicos han sido derribados y dos exploradores han logrado atravesar la zona (6 puntos). Por el bando alemán, dos bombarderos y un explorador lo han conseguido (13 puntos).



Escenario “Ataque al amanecer”:

Es una preparación asimétrica. Los bombarderos alemanes salen pronto en la mañana para sorprender al enemigo. Los exploradores van armados con bombas y vuelan también en formación. Este grupo está protegido por 9 cazas (elección del jugador). Quieren aprovechar el tiempo despejado con viento de cola (soplando de Este a Oeste) mientras el sol ciega al enemigo. Los franceses están listos para recibir al enemigo con sus 12 cazas. Si 4 o más bombarderos/exploradores consiguen atravesar, el bando

alemán será el vencedor. Si solo lo consiguen 3, el resultado es un empate. En cualquier otro caso, el ganador será el bando francés.

MODO COMBINADO

Los jugadores pueden acordar que la partida sea una combinación de bombardeo y reconocimiento. Primero, los exploradores deberán bombardear las zonas objetivo (cada bomba cuenta 5 puntos) y luego los exploradores tendrán que fotografiar el resultado de los bombardeos (cada negativo que regrese a la base contará 3 puntos). Derribar y dañar enemigos también cuentan (1/0,5 puntos).

ANOTACIONES

Este juego puede ser igualmente interesante aún no aplicándose todas las reglas. Aconsejamos que esto sea así en las primeras partidas y también para los jugadores más jóvenes. Por ejemplo: que toda la partida se pueda jugar a la misma altitud, que reglas específicas para cada avión individual no se apliquen, o jugar sin los efectos climatológicos.

Para jugadores más experimentados, sugerimos la variación “as contra as” (especialmente en el modo Dogfight), donde todos los pilotos se consideran ases. En este caso, no hay daño en el avión, solo ametralladoras bloqueadas, fallos y derribos. Esto reduce al mínimo el factor suerte, por lo que la habilidad posicional y táctica de colocar las fichas es más valiosa.

COLISIONES ENTRE AVIONES

En el combate real, algunos pilotos contactaban deliberadamente con el avión enemigo con la intención de dañarlo y derribarlo. Muy a menudo dicha colisión terminaba con ambos aviones estrellados. Esto no está permitido en este juego, porque los jugadores pueden abusar (si un jugador tiene la ventaja inicial, pueden intencionalmente causar colisiones con los aviones restantes y por lo tanto ganar).

RESUMEN

Todos los combates suceden en la **Zona de Combate** (todo el tablero), y antes de entrar en esta, las fichas se ponen en la **Zona de Patrulla** (localizada en el centro de las extensiones de tablero). Justo antes de entrar en la Zona de Combate, las fichas de aviones se colocan en los Puntos de Acceso (localizados a lo largo del borde de las extensiones de tablero).

Solamente si están **dañados** o si han **gastado toda su munición**, los cazas pueden salir de la Zona de Combate. Una vez que se sale, los aviones no pueden volver a entrar.

Al inicio de la partida, cuatro aviones se colocan en los Puntos de Acceso. El resto de fichas (sin poner en las peanas) se colocan en la Zona de Patrulla. El juego comienza por el primer jugador, que desplaza sus aviones desde el Punto de Acceso (por orden de designación numérica); luego el segundo jugador y así repetidamente.

Todos los aviones que están en la Zona de Combate deben mover, y todas las fichas que estén en Puntos de Acceso deben entrar en la Zona de Combate

Debe haber un máximo de 6 cazas por jugador en la Zona de Combate (los jugadores pueden acordar otro número). También tiene que haber al menos un avión por jugador en la Zona de Combate todas las veces.

Las fichas no pueden terminar su movimiento en la zona fronteriza (delimitada por los bordes del tablero y la línea blanca discontinua más cercana) en dos turnos consecutivos.

MOVIMIENTO


Una ficha siempre ha de mover a un punto adyacente ya sea delante o a los lados (60°). Cualquier transición entre puntos se denomina **paso**. El número de pasos que puede realizar una ficha depende de la **velocidad** del avión (dígito arábigo) + el número obtenido en el dado azul o verde. Si una ficha mueve exclusivamente hacia adelante en un turno, debe mover un paso adicional.


Cada vez que un avión vuela a **máxima potencia** (dado verde), el marcador verde se moverá un hueco a la derecha en el Panel de Control.

El punto final de movimiento nunca puede ser directamente frente a otra ficha (si la ficha está inclinada, ese será el punto mayor/menor de altitud).

CAMBIO DE DIRECCIÓN

Durante el movimiento, los cambios de dirección están limitados. La **destreza** (número romano) muestra cuántas veces puede variar su dirección el avión en un turno.

Efecto giroscópico: dicho avión podrá realizar uno/dos turnos más si gira a la derecha, o menos si gira a la izquierda o al contrario según el avión; ver los símbolos:  Si se gira a la izquierda y a la derecha en el mismo movimiento, el efecto se ignora.

Si un avión hace 10 o más pasos en el mismo turno (o si el número romano está escrito en un cuadrado ) no puede girar en pasos consecutivos.

CAMBIAR ALTITUD DE VUELO

Con el fin de variar la altitud de vuelo, primero es necesario inclinarse la ficha hacia arriba/abajo al final del punto de movimiento. La ficha debe cambiar de altitud en el siguiente turno.

Un avión puede descender 3 niveles o ascender 1 en un turno. Según el número de niveles, la velocidad aumenta o disminuye (por ejemplo, cambiar de altitud -2 significa +2 de velocidad y viceversa). Los aviones con la característica de **ascenso rápido** pueden ascender dos niveles en el mismo movimiento. Los aviones con **descenso lento** pueden descender máximo dos niveles. Al final del movimiento, el jugador puede tanto dejar la ficha en horizontal como inclinarla de nuevo. **Excepción:** si un avión desciende 3 niveles de golpe, no puede ascender de nuevo.

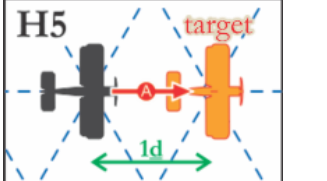
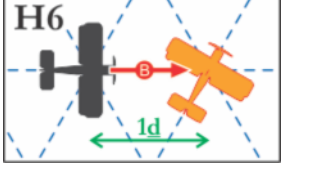
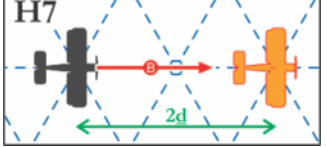
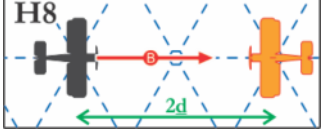
DISPARO

Para poder disparar, la ficha ha de estar en **posición de disparo** al final de su movimiento. El procedimiento de disparo es lanzar los dos dados rojos, sumar el resultado y consultar la tabla.

Cuando un avión alcanza la posición, el disparo ocurre de manera inmediata. Después, el resto de fichas se mueven y el proceso se repite.

Cada vez que un avión dispara, el marcador rojo del Panel de Control se mueve un espacio hacia la derecha, aunque el resultado sea de atasco (o si dispara dos veces en el caso de ráfaga larga).

Las ametralladoras fijas (I / II / III) disparan en línea recta. Si el avión está inclinado, dispara a la altitud adyacente. Ver las posiciones de disparo:

<p><u>Directamente por detrás</u> (ver H5). El atacante y el objetivo deben estar a la misma altitud o adyacentes. En este caso, el atacante debe estar inclinado hacia el objetivo. Para ver el resultado de disparo, consultar la columna A de la tabla.</p>	
<p><u>Angulado desde detrás</u> (ver H6). Todas las condiciones son las mismas además de la dirección del objetivo (angulada). Resultado - columna B.</p>	
<p><u>Lejos desde detrás</u> (ver H7). La distancia es 2d directamente desde detrás. Los aviones deben volar a la misma altitud. El objetivo puede estar inclinado. Resultado - columna B.</p>	
<p><u>Frontal</u> (ver H8). La distancia es 2d directamente en frente. Los aviones deben volar a la misma altitud y horizontalmente. Resultado- columna B.</p>	

Ametralladoras flexibles frontales (↕ / ↗)

Todas las posiciones anteriores se aplican para este tipo de armas (H5-H8). Además pueden disparar en las tres direcciones (y hacia arriba) si vuelan de manera paralela y en la misma dirección que el objetivo (en este caso, **columna B**).

Las **ametralladoras dorsales** (↖ / ↘) pueden disparar en las tres direcciones traseras y hacia arriba. Las posiciones de disparo son:

<p><u>Directamente hacia atrás/arriba</u> (ver H10) Ambos aviones deben volar horizontalmente y en la misma dirección. O también el objetivo debe volar 1 nivel por encima. Columna A de la tabla.</p>	
<p><u>Angulado hacia atrás</u> (ver H11) Los aviones deben volar horizontalmente en paralelo. El objetivo puede estar al mismo nivel o uno superior. Columna B de la tabla.</p>	
<p><u>Desde lejos hacia atrás</u> (H12) Los aviones deben volar horizontalmente a la misma altitud. El objetivo debe estar directamente detrás. Columna B de la tabla.</p>	

Las **ametralladoras ventrales** (↕) disparan en las tres direcciones pero solo hacia abajo. Este arma solo se puede disparar de manera defensiva.

EL RESULTADO DEL DISPARO

La tabla muestra el resultado de disparo de una ametralladora simple. Si hay ametralladoras múltiples, la suma de la tirada se verá incrementada (2 ametralladoras = +1; 3 ametralladoras = +2).

	A	B	
2	≡	≡	≡
3	×	×	
4	×	×	≡
5	×	×	
6	↖	×	≡
7	↖	×	
8	↖	×	≡
9	↖	↖	
10	↘	↖	
11	↘	↘	
12	↘	↘	

≡ = BLOQUEADA

×

↖ = DAÑO

↘ = DERRIBADO

Cuando el cuadro muestre **daño**, se lanzará el dado multicolor para determinar el tipo de daño:

	Alas (marcador azul) = velocidad -1
	Cola (marcador naranja) = agilidad -1
	Ametralladoras (marcador rojo) = no puede disparar
	Motor (marcador verde) = velocidad -2

Cuando el marcador verde del Panel de Control llega al rectángulo más hacia la derecha (*?) y se lanza de nuevo el dado verde, dando como resultado O* o +1*, el motor resulta dañado.

Cualquier combinación de dos daños hace que el avión sea derribado.

Si el resultado del disparo es el **bloqueo de la ametralladora**, el marcador rojo se ha de colocar de manera transversal. Para **desbloquearla**, el avión debe mover sin variar su altitud y girando como máximo una vez (a no ser que el arma sea operada por otro miembro).

En caso de fallo o daño, el tirador puede lanzar una vez más el dado rojo; esto se considera una **ráfaga larga**, pero solo se puede hacer si los aviones vuelan en paralelo y en la misma dirección. [La posibilidad de bloqueo es mayor en este caso, por lo que además de consultar las columnas A y B de la tabla, hay que mirar la columna de "ráfaga larga". Se puede interrumpir el turno entre el primer y segundo disparo.

DISPARO DEFENSIVO

Si el resultado de la acción ofensiva no es de derribo, el otro jugador tiene derecho a interrumpir el turno del oponente para realizar un disparo defensivo. En todos los casos se ha de consultar la **columna B**.

En cualquier situación donde un avión se coloca en posición de disparo, como si pudiera disparar, el avión atacado puede disparar defensivamente (si tiene una ametralladora adecuada).

Los bombarderos solo pueden utilizar sus ametralladoras en acciones defensivas (símbolos de ametralladora grises).