

SELECCIÓN DE UNIDADES

Grupos:

Gr.1 - BB y CV (Coste ≥40)

Gr.2 - BB, CV, y CVL (40 > Coste > 20)

Gr.3 - CA, CL, y CVL (Coste ≤20)

Gr.4 - DD

Gr.5 - Torpederas y Submarinos

Gr.6 - Auxiliares y transportes

Gr.7 - Bombarderos pesados

Gr.8 - Bombarderos en picado/torpederos

Gr.9 - Cazas

Notas:

* El grupo 1 debe ser un portaviones.

** Tus fuerzas deben contener 3 del grupo 6.

*** Sus fuerzas contienen 3 del grupo 6.

Portaviones:

1 Gr.9

1 Gr.9 + 1 Gr.8

1 Gr.9 + 2 Gr.8

2 Gr.9 + 2 Gr.8

DADO	UN. NAVALES						UN. AÉREAS		
	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5	GRUPO 6	GRUPO 7	GRUPO 8	GRUPO 9
2	1	0	2	0	0	0	1	1	2
3	0	2	1	2	0	0	0	1	0
4	1	1	0	1	0	0	0	1	0
5*	1	0	0	2	0	0	1	2	2
6	1	0	1	1	1	0	0	1	2
7	0	1	2	2	1	0	0	1	2
8	0	0	4	2	2	0	1	0	2
9**	0	1	2	0	2	0	2	1	2
10	1	1	1	0	0	0	0	0	1
11***	0	1	2	0	0	3	1	2	2
12***	0	0	2	4	0	3	0	2	2

Tus Fuerzas:

- No puedes superar el total de puntos que se hayan usado para las fuerzas enemigas.
- El número de unidades de cada mazo (Gr.1+2, Gr.3+4, Gr.5) no debe superar el número de las del enemigo, excepto para los grupos 6, 7, 8, y 9.
- Si las fuerzas enemigas han desplegado transportes y buques auxiliares tú no podrás usarlos.

DESPLIEGUE DE FUERZAS

Debes desplegar primero tu flota, y luego hacer lo propio con la enemiga. Para el despliegue de las fuerzas enemigas debes seguir los siguientes criterios siempre que sea posible:

- En cada sector con CV, CVL ó BB, desplegar DDs para proteger el sector de ataques submarinos. Si no hay submarinos ni lanchas torpederas en juego ignora este criterio.
- Agrupa los CA y CL de forma que en cada sector haya 2 por sector.
- Despliega los barcos de forma que se sitúen en sectores situados a la misma altura que los sectores blanco. Así, si siguiendo los criterios de agrupamiento tenemos que la flota completa se despliega en 3 sectores, debemos escoger los 3 sectores alineados con los 3 sectores objetivos.
- Despliega los barcos de forma que puedas equipararlos a las fuerzas contrarias. Es decir que si tus fuerzas han destacado al sur un BB, y al centro 2 CA/CL, y nada al norte, las fuerzas contrarias deben concentrar al sur sus barcos más potentes (BB), y dejar los CA/CL y barcos menores al norte.
- Los aviones embarcados se colocan junto o sobre sus CV/CVL, y el resto de aviones sin sobrepasar el límite, se colocan en la base terrestre.
- Las lanchas torpederas se alinearán para situarlas lo más próxima posible de CV ó CVL enemigos si los hubiese, si no, CA/CL, y finalmente BB.
- Los transportes y buques auxiliares deben desplegarse lo más cerca posible entre sí de forma que los puedas dirigir a todos hacia el mismo lado de salida del tablero.

DEFINICIONES PARA REGLAS DE MOVIMIENTO Y ATAQUE

- Sector Amenaza para buques de superficie: aquél sector en el que la unidad, puede ser atacada con un número total de dados igual o mayor al blindaje vital ó a alcance de un ataque de torpedos de 2 ó más dados. Si el buque está gravemente dañado ("Crippled"), es cualquier sector en el que la unidad pueda ser atacada con un número de dados igual ó mayor al blindaje.
- Sector Amenaza para submarinos: sector en el que la unidad, puede ser atacada por medio de ataque ASW con un número total de dados igual o mayor al blindaje de la unidad, ó cuando se encuentre a alcance de un ataque de torpedos de 2 ó más dados.
- Unidad que supone amenaza: la que provoca que una unidad del bando contrario esté en un sector amenaza.
- Sector Objetivo: sector que contiene un marcador de objetivo, o un transporte o buque auxiliar.
- Unidad seriamente dañada: la que ha perdido más del 50% de sus puntos de casco. Nota: las unidades con 2-3 puntos de casco no pasan por este estado puesto que al perder 1-2 puntos pasan a daños graves.
- Unidad con daños graves: la que ha recibido el marcador "crippled" (le queda sólo de 1 punto de casco).
- Ataque con probabilidad de éxito: ataque en el que pueda tirar tantos dados como blindaje tenga su objetivo para combates artilleros o bombardeo, o al menos 2 dados para ataques con torpedos.

MOVIMIENTO DE FLOTAS

Se moverá aprovechando la máxima velocidad. Si ninguno de los sectores a los que podría moverse el barco, son elegibles por ser sectores amenaza, o isla/tierra, repetimos el análisis para un sector menos, o permanecer en el sector que la deje fuera del alcance del mayor número posible de ataques con probabilidad de éxito.

Buques de superficie:

1. No mover hacia un sector que sea un sector amenaza, excepto si es posible reclamar un objetivo.
2. Mover para que la unidad haga el mayor número de ataques con probabilidad de éxito posibles, excepto si es posible reclamar un objetivo.
3. Mover hacia el sector en el que se encuentra la unidad enemiga más cercana cuyas baterías principales sean iguales o menores, al alcance más lejano posible, excepto si es posible reclamar un objetivo.
4. Mover hacia el sector objetivo más cercano.
5. Mover hacia su propio lado del tablero, para salir por él si el barco está seriamente dañado.

Auxiliares y transportes: igual, pero en primer lugar su prioridad será ir a su sector destino o lado de salida del tablero, y en segundo lugar, evitar sectores amenaza.

Lanchas Torpederas: Escoge un objetivo para el ataque por orden de: Cercanía y luego Tamaño (para barcos a la misma distancia escogeremos el de mayor coste en puntos). Luego, mueve hacia el sector de la unidad objetivo, manteniéndose fuera del alcance de su ataque. Finalmente, mueve hacia el sector de la unidad objetivo, y acércate tanto como sea posible para atacarla.

Submarinos:

1. Escoger un objetivo para el ataque por orden de: Tipo de barco (BB, CV, CVL, CA, CL, DD). En caso de igualdad, escogemos el que tenga menos puntos ASW para su defensa, luego el de mayor coste, finalmente al azar.
2. Mover hacia el sector en el que se encuentra la unidad tomada como objetivo evitando sectores ocupados por DDs.

OPERACIONES AÉREAS**Reglas de Asignación de Misiones:**

1. Orden de asignación: Bombarderos (Pesados o en picado), Torpederos, Cazas.
2. Agrupa los aviones de ataque para que se concentren en los mismos sectores y barcos objetivo.

Asignación de objetivos a bombarderos:

1. Asigna la unidad de bombarderos al mismo sector donde ya hayas asignado algún bombardero anterior.
2. Si no hay bombarderos anteriores o no se pueden añadir unidades aéreas a ese sector sigue el criterio:
 - 2.1. Barcos (o submarino para unidades con capacidad de ataque ASW), que provoquen que sus unidades se encuentren en sector amenaza. Si hay varios, escoge siguiendo 2.2, 2.3 y subsiguientes.
 - 2.2. Sectores con un solo barco. De entre estos se escoge siguiendo el siguiente criterio:
 - 2.2.1. Si hay más de una unidad de bombarderos para ser asignada, los objetivos serán CV, CVL, CA, CL, BB y DD. A igualdad, escoge la de menor fuego AA, y en caso de igualdad, escoge al azar.
 - 2.2.2. Si no tienes más unidades de bombarderos para ser asignada, los objetivos serán CA, CL, DD, BB, CVL, CV. A igualdad, escoge la de menor fuego AA, y en caso de igualdad, escoge al azar.
 - 2.3. Sectores con 2 barcos. De entre estos se escoge siguiendo el siguiente criterio:
 - 2.3.1. Si hay más de una unidad de bombarderos para ser asignada, escoge el sector con barcos cuya capacidad de fuego AA sumada sea menor. Los objetivos serán: CV, CVL, CA, CL, BB, DD. Si hay más de un sector con el mismo total, escoge por tipo de barco, y a igualdad escoge al azar.
 - 2.3.2. Si no tienes más unidades de bombarderos para ser asignadas, escoge el sector que con barcos que tengan individualmente la menor capacidad de fuego AA. Los objetivos serán: CV, CVL, CA, CL, BB, DD. Si hay más de un sector con el mismo valor de SS, escoge por tipo de barco, y a igualdad escoge al azar.

Asignación de objetivos a torpederos: igual que bombarderos excepto si hay más de un torpedero para ser asignado. Los objetivos serán: CV, CVL, BB, CA, CL, DD.

Asignación de objetivos a cazas:

1. Defensa de sectores que incluyan CV, CVL, o BBs de su bando. En primer lugar, a los sectores que contengan torpederos de tu bando, después a los que contengan bombarderos. Colocar 1 caza en todos los sectores que cumplan con esta condición, antes de poner una segunda unidad en el mismo sector. No colocamos nunca una tercera unidad. En caso de igualdad, escogemos aleatoriamente.
2. Escolta de bombarderos/torpederos, que ataquen a CV, CVL, o BBs de tu bando. Colocar 1 caza en todos los sectores que cumplan con esta condición, antes de poner una segunda unidad en el mismo sector. No colocamos más si no hay más cazas contrarios. En caso de igualdad, escogemos aleatoriamente.
3. Defensa de sectores que incluyan CA, CL, DD submarinos o lanchas torpederas. Mismos criterios que en 1.
4. Escolta de bombarderos/torpederos propios, que ataquen por orden de prioridad, a CA, CL, DD submarinos o lanchas torpederas. Mismos criterios que en 2.
5. Ataque (ametrallamiento) de sectores que contengan por orden de prioridad, solamente: lanchas torpederas, DD, CL y CA. Si tenemos más de un caza los asignaremos todos al mismo objetivo. En caso de igualdad, escogemos aleatoriamente.

COMBATE

Para CV, CVL, BB, CA, CL, su prioridad son ataques artilleros/torpedos. Sólo hacen ataques ASW si hay un submarino del bando contrario en el mismo sector.

Para los DD, su prioridad será la lucha ASW. Solo usan ataque artillero/torpedos cuando no sea necesaria su capacidad ASW.

Ataques artilleros (concentrar el fuego siempre que sea posible en el mismo objetivo):

1. Seleccionar como objetivo, de entre los que sean una amenaza, el que pueda recibir más ataques con probabilidad de éxito. En caso de igualdad, selecciona el que más fuerzas propias estén amenazadas, luego el de mayor coste, y finalmente al azar.
2. Si ninguno de los que suponen amenaza, se puede atacar con probabilidad de éxito, se selecciona el que pueda recibir más ataques con probabilidad de éxito. En caso de igualdad, selecciona el de mayor coste, luego al azar.
3. Si no se pueden hacer ataques con probabilidad de éxito, escoge el que suponga una amenaza mayor. En caso de igualdad, selecciona el de menor coste, luego al azar.
4. Si no se pueden hacer ataques con probabilidad de éxito, ni unidades que supongan amenaza, escoge el de menor coste. En caso de igualdad, selecciona el objetivo al azar.

Ataques con torpedos: Selecciona en función del tipo de barco en orden: BB, CV, CVL, CA, CL, DD. En caso de igualdad, selecciona el que suponga una mayor amenaza, luego el de mayor puntos de coste, finalmente selecciona al azar.