

1942

USS Yorktown



1 a 4 Jugadores
30 Minutos
A partir de 12 años

Mayo de 1942: En el escenario bélico del Pacífico durante la 2ª Guerra Mundial se produjo la Batalla del Mar del Coral entre Japón y EEUU. Fue la primera batalla naval de la historia en la que los buques enfrentados nunca se llegaron a ver.

1942 USS Yorktown es un juego cooperativo y contrarreloj donde cada jugador toma el control de un avión Douglas SBD Dauntless, un bombardero en picado del portaaviones USS Yorktown. Los jugadores deben localizar y hundir el portaaviones japonés IJN Shōhō antes de que el tiempo se agote, todos los jugadores sean eliminados o el USS Yorktown sea hundido.



COMPONENTES

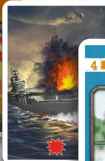
- 1 tablero
- 4 aviones de madera
- 4 discos de madera
- 4 fichas de cartón (combustible)
- 4 fichas de cartón (medallas)
- 2 fichas de cartón (impactos)
- 1 ficha de cartón (búsqueda)
- 4 fichas de cartón (bomba/tanque externo*)
- 6 fichas de cartón (eventos meteorológicos*)
- 6 fichas de cartón (maniobras expertas*)
- 20 fichas de aviones japoneses: 8 "Jake" y 12 "Kate" ("Zeke" por la otra cara)
- 7 dados
- 54 cartas: 38 (mazo japonés), 12 (para montar los 4 aviones Douglas SBD Dauntless) y 4 (acciones)

* Expansiones (ver página 8)

MAZO JAPONÉS



Dorso



Carta de Impacto Directo



- Isla o islas donde colocar los aviones japoneses.
- Tipo de avión japonés a colocar:
 - Torpedero Nakajima B5N, "Kate"
 - Hidroavión 1B-Aichi E13A, "Jake"
 - Caza 1C-Mitshubishi A6M, "Zeke".
- Dados que se tiran si hay ataque al Yorktown.
- Recordatorio (incluido también en el tablero) del resultado necesario para derribar al avión japonés y los puntos de habilidad recibidos.
- Evento especial.

PREPARACIÓN

- 1 Despliega el tablero en la mesa.
- 2 Coloca la ficha de búsqueda en el "0" del indicador de búsqueda.
- 3 Pon las fichas de impacto en los espacios "0" de las barras de daño.
- 4 Coloca las 4 cartas de acción: Mover, Atacar, Buscar y Aterrizar/Despegar, desplegadas junto al tablero.
- 5 Construye cerca de los jugadores los cuatro aviones juntando las tres cartas de cada uno (combustible, carlinga y habilidad):
 - 5a: Pon la ficha de combustible en el "14" de la carta de combustible.
 - 5b: La carta de carlinga debe estar por la cara A.
 - 5c: Pon la ficha de medalla en el "0" de la carta de habilidad.
 - 5d: Coloca el disco de acción junto a cada avión.
 - 5e: Coloca dos aviones de los jugadores en la zona de aproximación del USS Yorktown y los otros dos en las dos islas rojas que prefieras. Desciende a "13" el combustible de estos últimos.
- 6 Coloca las fichas de aviones japoneses al lado del tablero formando una reserva junto con los dados y las 4 fichas de bomba.
- 7 Baraja el mazo japonés y saca la primera carta. Si es una carta con dos islas, coloca dos aviones y no saques más. Si es una carta con una, coloca el avión en la isla indicada y roba otra carta para colocar su avión o aviones donde indique. Así siempre se comienza con 2 o 3 aviones japoneses en juego. Ignora en cualquier caso los eventos asociados que pudieran tener la cartas.

PARTIDAS CON MENOS DE 4 JUGADORES

- 1 Jugador: Lleva los cuatro aviones.
- 2 Jugadores: Cada jugador lleva dos aviones.
- 3 Jugadores: El jugador con más experiencia lleva dos aviones y los otros dos jugadores, uno cada uno.

Nota: Cada avión debe tratarse de forma independiente y realizar con él su acción completa antes de pasar a realizar la acción del siguiente.



Preparación de partida a cualquier número de jugadores.

EL CRONÓMETRO

1942 USS Yorktown se juega en turnos de tiempo real. Al principio de la partida deberéis preparar un cronómetro (o calcular una hora exacta de final de partida) con el siguiente tiempo:

- **30 minutos.** Si quieres aumentar o reducir la dificultad puedes hacer partidas de 25 o 35 minutos.
- **+1 minuto** por cada jugador por debajo de 4 jugadores.
- **+2 minutos** por cada jugador novato.

En este juego **el tiempo nunca se detiene**, así que debéis tener en cuenta que las conversaciones para coordinarse y repetir tiradas de dados son algo que consumirá unos segundos muy valiosos.

LOS DADOS

Las acciones se resuelven con tiradas de dados. El número de dados depende de tu carta de habilidad (empiezas con 3 dados) así como de modificadores que sumarán o restarán dados. **El objetivo de la tirada es sacar tantos resultados iguales** como pida la acción que quieras realizar.

Son tiradas continuas. Esto significa que **PUEDES REPETIR TANTAS VECES COMO QUIERAS**, apartando dados o volviendo a tirar dados apartados anteriormente. Tu único límite lo marca el tiempo que gastas y los "1" (1) que sacas.

Si un dado muestra 1 se aparta y no podrás volverlo a tirar. Además supone el gasto de 1 punto de combustible. Obviamente varios "1" no cuentan como resultados iguales para el éxito de una acción.

Ejemplo: Derribar a un hidroavión "Jake" te pide 3 y tú tiras 5 dados.

Sacas 3, 3, 3, 3, 3, así que coges el 3 y lo tiras varias veces esperando sacar un 3, pero sacas un 1 que debes apartar. Sin perder tiempo lamentándote, recuperas los 3, 3 y los vuelves a tirar varias veces hasta que logras 3, 3.

Con ese resultado de 3, 3, 3, 3, 3 logras derribar al avión aunque pierdes un punto de combustible adicional.

ICONOS PRINCIPALES



Número de dados que se tiran



Tiras un dado adicional



Tiras un dado menos



Número de resultados iguales que necesitas



Puntos de combustible



Puntos de habilidad

Nota: Los dados no están limitados en número. En el caso de necesitar más de 7 dados en alguna tirada, utilízalos.

EL TURNO

Cada turno se divide en 3 fases que se deben jugar en orden:



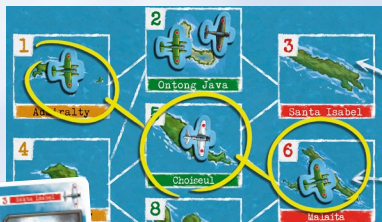
1.- ACCIONES DE JAPÓN.

Muestra la primera carta del mazo japonés, comprueba si el USS Yorktown está localizado y a continuación resuelve la carta.

El USS Yorktown está localizado si a través de las líneas blancas del tablero los aviones japoneses cruzan el archipiélago completo, de una isla naranja a una isla roja. Si eso ocurre, es atacado por el tipo de avión mostrado en la carta y este ataque se realiza mediante **una única tirada de dados.**


El número de dados dependerá del avión:


- El hidroavión "Jake" tira 2 dados.
- El caza "Zeke" tira 3 dados.
- El torpedero "Kate" tira 4 dados.



Ejemplo: Antes de ejecutar la carta sacada, vemos que el USS Yorktown está localizado así que el caza "Zeke" lo atacará tirando 3 dados.

● Con  el USS Yorktown recibe un impacto.

● Si en la tirada salen  el USS Yorktown logra derribar el avión japonés con sus defensas antiáreas. En este caso, **no se coloca ningún avión** al resolver la carta (ver a continuación).

● Es posible que, al tirar 4 dados, un torpedo logre 2 impactos con 2 parejas o 4 resultados iguales. También puede impactar y ser derribado si una de esas parejas es .



Segundo, se examina la parte inferior de la carta para comprobar si hay un evento:

● Patrulla Aérea de Combate (CAP).

Coloca un caza "Zeke" en una de las 2 casillas CAP del portaaviones japonés. Por cada caza que haya, se tirará un dado menos en los ataques al Shōhō. Si ambas casillas están ocupadas, ignora este evento.



● Desplazamiento del Shōhō.

Reduce el indicador de búsqueda un nivel. Si ya estuviera en el "0", ignora este evento.



¡IMPACTO DIRECTO!



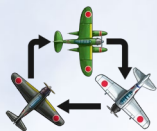
Esta carta especial indica que, si el USS Yorktown está localizado, recibe un ataque con impacto directo, sin necesidad de tirar ningún dado. No se colocará ningún avión japonés este turno.

Haya habido o no ataque al USS Yorktown, ahora hay que resolver la carta de evento.

Primero, coloca el tipo de avión que aparece en la isla o islas indicadas en la parte superior.

¡IMPORTANTE!

En el extraño caso de que debes colocar un tipo de avión y no quede ninguno disponible coloca uno de otro tipo siguiendo este esquema.



En cada isla puede haber un máximo de 2 aviones japoneses. Si debes colocar uno en una isla llena, el avión se desplaza a la isla del siguiente número. Y de la isla 10 el desplazamiento se hace a la isla 1.

Ejemplo: Tienes que colocar un hidroavión en la isla 9 (Guadalcanal). Como ya está ocupada con dos aviones, debes saltar a la isla 10 (Rendova) pero también está ocupada así que el hidroavión se coloca finalmente en la isla 1 (Admiralty).



2.- ACCIONES DE LOS JUGADORES.

Ahora los jugadores eligen las acciones que van a realizar. Pueden comentar y planificar el turno teniendo en cuenta que el cronómetro no se detiene.

Las acciones disponibles son:

- Buscar
- Aterrizar/Despegar
- Atacar
- Mover

Cada jugador coloca su disco de acción en los espacios de las cartas y, una vez todos han elegido, se ejecutan, de uno en uno, en el orden que quieran.

3.- FINALIZAR TURNO.

Tras ejecutar todas las acciones los jugadores recuperan su disco de acción y comienza otro turno.



LAS ACCIONES



BUSCAR

Si tu avión está en una **isla naranja**, ocupada o no por aviones japoneses, puedes buscar para subir el indicador de búsqueda y localizar al Shōhō.



● Coge tantos dados como indique tu carta de habilidad.





● **Obligatoriamente** gastas un punto de combustible y recibes un dado adicional.



● Recibes otro dado por cada avión aliado que esté en una **isla naranja diferente a la tuya y también haya elegido la acción de buscar**. Esto representa la facilidad de buscar al cubrir más terreno a la vez.



Realizas una **tirada continua**:

- Si logras  sube el indicador de búsqueda una posición.
- Si logras  sube el indicador de búsqueda dos posiciones.



Al realizar con éxito una búsqueda, sube un punto de habilidad al piloto (ver página 7).

Cuando el indicador de búsqueda esté en el nivel 3 o superior, el Shōhō y los cazas que estén en las dos casillas CAP **estarán localizados y podrán ser atacados** (ver página 7).

Y si está en los niveles superiores, el portaaviones y su patrulla estarán más expuestos:

- Si está en "5" o "6" recibiréis un dado extra al atacarlos.
- Si está en "7" recibiréis dos dados extra al atacarlos.



ATERRIZAR/DESPEGAR

La pista de despegue del USS Yorktown es limitada. Por ello solo 2 aviones pueden realizar esta acción a la vez.



- Si un jugador necesita despegar y no puede, perderá el turno.
- Si un jugador necesita aterrizar y no puede, perderá el turno y 1 punto de combustible por permanecer en el aire.



DESPEGAR

Antes de despegar puedes decidir si cargas una bomba o no. Si decides hacerlo, coge una ficha de bomba de la reserva y colócala en su espacio en la carta de carlinga de tu avión.

Al despegar elige si gastas 1 punto de combustible para colocarte en la zona de aproximación o 3 puntos para colocarte en una de las islas rojas.



Despegar es una acción de movimiento por lo que si terminas el turno en una isla roja ocupada por un avión japonés podrás realizar un "Ataque Relámpago" (ver página 7).

BOMBA

La única forma de atacar al IJN Shōhō (ver página 7) es con una bomba.



Pero llevar una bomba hace más difícil maniobrar así que, para cualquier acción que realices, tiras un dado menos de lo que deberías.



Si te quieres librar de esta penalización, puedes deshacerte de la bomba lanzándola desactivada al mar en cualquier momento de tu turno, excepto cuando estés tirando los dados. Simplemente, devuélvela a la reserva.



ATERRIZAR

Se realiza desde la zona de aproximación y es exitosa de forma automática si tienes 5 o más puntos de combustible. Si tienes 4 puntos o menos, deberás tirar dados:



● Coge tantos dados como indique tu carta de habilidad.



● Añade un dado por cada punto de combustible que te quede.

Realizas una **tirada continua** con la excepción de que los son dados que se bloquean pero no consumen combustible.

- Con aterrizas a salvo.
- Con tu avión se estrella pero el piloto sale ileso. No pierdes habilidad.
- Si no logras ningún resultado igual, tu avión se estrella y el piloto sale dañado. Pierdes 3 puntos de habilidad (-3).

Si el aterrizaje fue exitoso o tu avión no ha sido eliminado tras estrellarse (ver a continuación), colócalo en la pista de despegue con el combustible al máximo.



¡AVIÓN ESTRELLADO!

Un avión se estrella al fallar el aterrizaje pero también en el momento en que deba gastar combustible y no tenga. En ese caso, el piloto sale dañado y el jugador pierde 3 puntos de habilidad (-3).

Siempre que un avión se estrelle debes voltear la carta de carlinga al lado "B" y colocar el avión en la pista de despegue con el combustible al máximo. Si la carlinga ya estaba en el lado "B", el avión es eliminado de la partida y debes retirar sus cartas y fichas del juego.

Con menos de cuatro aviones es difícil lograr la victoria así que tendréis que coordinaros y ayudaros para que esto no le ocurra muy pronto a un jugador.



ATACAR

Con esta acción podrás atacar a los aviones japoneses que se encuentren en la misma isla que tú, atacar a los cazas que estén en las posiciones CAP o atacar al mismo Shōhō.



● Coge tantos dados como indique tu carta de habilidad.



● **Obligatoriamente** gastas un punto de combustible y recibes un dado adicional.



● Recibes un dado por cada otro avión aliado en tu misma localización que también haya elegido la acción de atacar.



● Recibes 1 o 2 dados adicionales si el indicador de búsqueda está en los niveles 5, 6 o 7 y estás atacando al CAP o al Shōhō.

Realizas una **tirada continua**.

A) ATACAR A LOS AVIONES JAPONESES.

Cada tipo de avión japonés tiene unos requerimientos diferentes para ser derribados y otorga distinta cantidad de puntos de habilidad (ver página 7).

- **Torpedero Nakajima B5N (Apodo aliado: "Kate").** Es peligroso cuando ataca al USS Yorktown pero el más sencillo de derrotar en el aire. Lo derribas con y te otorga .



- **Hidroavión 1B-Aichi E13A (Apodo aliado: "Jake").** Resulta bastante inofensivo cuando ataca al USS Yorktown pero supone un reto para vuestros aviones. Lo derribas con y te otorga .



- **Caza 1C-Mitshubishi A6M (Apodo aliado: "Zeke").** Resulta muy duro en el aire y una amenaza cuando ataca al USS Yorktown. Lo derribas con y te otorga .



B) ATACANDO EL CAP

Si el indicador de búsqueda está en 3 o más y tu avión se encuentra en una isla naranja podrás atacar a los caza "Zeke" que protegen al Shōhō.



MOVER

Hay 3 posibles opciones:



● Gasta 1 punto de combustible y mueve tu avión a una isla a través de las líneas de conexión.



● Gasta 3 puntos de combustible y mueve tu avión 2 islas, siempre y cuando la primera que atraveses no esté ocupada por ningún avión japonés.

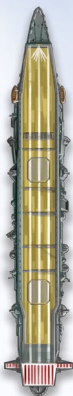


● Gasta 1 punto de combustible para regresar tu avión desde donde esté a la zona de aproximación del USS Yorktown siempre y cuando no pases por islas ocupadas por aviones japoneses.

IMPORTANTE: Si en la localización hay más de un objetivo, tras la tirada podrás asignar los resultados como quieras para hacer múltiples derribos. Así, por ejemplo, si te encuentras en una zona con 2 torpederos "Kate" y sacas podrás indicar que son 2 parejas y derribar a ambos.

C) ATACAR AL SHŌHŌ.

Si el indicador de búsqueda está en 3 o más, tu avión se encuentra en una isla naranja y llevas una bomba, podrás atacar al Shōhō.



¡IMPORTANTE! Recuerda que debes tirar un dado menos por cada caza que esté en las posiciones CAP defendiendo al Shōhō.

Devuelve la ficha de bomba a la reserva, lo que significa que **no cuenta su penalización**, y realiza una **tirada continua**:

- Con el Shōhō recibe un impacto y ganas .
- Con el Shōhō recibe dos impactos y ganas .
- Con el impacto es perfecto y hundes el Shōhō.

Al acabar cualquier movimiento puedes hacer una de estas dos acciones especiales:

● Ataque Relámpago



Si acabas en una isla con aviones japoneses puedes atacarles solo tirando los dados que indique tu carta de habilidad, sin ninguna bonificación de la acción de "Atacar". **No se puede hacer un ataque relámpago al Shōhō o a su CAP** tras acabar tu movimiento en una isla naranja.

● Aterrizaje de emergencia

Si te encuentras en la zona de aproximación con "0" de combustible puedes intentar un aterrizaje de emergencia. Es una tirada de aterrizaje realizada solo tirando los dados que indique tu carta de habilidad.

¡IMPORTANTE! Un avión que se encuentre en el aire y no pueda realizar la acción seleccionada pierde siempre un punto de combustible.

PUNTOS DE HABILIDAD

Tu piloto mejora su habilidad a medida que logra éxitos derribando aviones, atacando al Shōhō o buscando. Desplaza la ficha en la carta de habilidad de tu avión para saber los dados que debes usar en las tiradas.

Al superar 8 puntos, voltea la carta para seguir contando.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza inmediatamente con victoria cuando el Shōhō recibe su tercer impacto y con derrota si se cumple una de estas condiciones:

- El tiempo se agota.
- El USS Yorktown recibe su tercer impacto.
- No queda ningún avión aliado.

EXPANSIONES

Si quieres hacer las partidas algo más sencillas puedes aplicar una o varias de estas miniexpansiones.




MANIOBRAS EXPERTAS

Baraja y asigna una loseta oculta a cada avión. Los jugadores las consultan en secreto y, en su turno, pueden descartar la loseta para usar la maniobra.




● **As de tierra.** Aterrizas sin tirada de dados.




● **Eficiente.** Ignora la pérdida de combustible por los  de una tirada.



● **Decisivo.** Al atacar, vuelve a tirar el primer  que saques.



● **Ojo de halcón.** Al realizar una acción de buscar, obtienes un nivel de búsqueda adicional. Si habías fallado, logras un nivel y ganas .



● **Agresivo.** Haz un ataque relámpago como si fuera un ataque normal.



● **Invisible.** Al hacer un movimiento doble o regresar al portaaviones, puedes atravesar espacios ocupados.

TANQUE EXTERNO

Estos ingenios contenían fuel para repostar durante el vuelo. Al despegar, puedes cargar uno en lugar de una bomba pero, al igual que con ella, eres penalizado restando un dado a las tiradas hasta que lo tires al mar o lo uses.






Para usarlo, al principio de tu turno, debes tener 7 de combustible o menos. Devuelve la ficha a la reserva y gana 4 puntos de combustible.

EVENTOS METEOROLÓGICOS



Durante la preparación, baraja las losetas, coloca cuatro de ellas boca abajo en las islas verdes y retira, sin mirar, las otras dos a la caja.

Si tu avión está en una isla con loseta puedes realizar una **acción de buscar** pero tirando solo los dados de tu habilidad y el dado extra del punto de combustible. Si logras    volteas la loseta.

● **Buena visibilidad (x2).**

Descarta la loseta, aumenta el indicador de búsqueda un nivel y ganas un punto de habilidad.



● **Corriente ascendente (x2).**

La ficha permanece en la isla el resto de la partida. Cualquier movimiento que acabe en esta isla te añade un punto de combustible.



● **Tormenta (x1).**

La ficha permanece en la isla el resto de la partida. Las tiradas en esta isla se hacen con un dado menos.



● **Nada (x1).**

Descarta la loseta. Esta búsqueda ha supuesto una importante pérdida de tiempo.



1942 USS YORKTOWN

Autor: Esteban Fernández
Ilustración y diseño: Pedro Soto
Reglas: Pedro Soto

Agradecimientos del autor:

A todos los que me animasteis a buscar una editorial para el juego, a los que habéis hecho posible que suceda adquiriéndolo luego y a mi familia. Gracias.

Editado por Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)