

CONTENIDO

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
- 3.0 COLOCACIÓN INICIAL
- 4.0 CONDICIONES DE VICTORIA
- 5.0 CONSIDERACIONES OPERACIONALES
- 6.0 SECUENCIA DE JUEGO
- 7.0 PUNTOS LOGÍSTICOS
- 8.0 REFUERZOS Y REEMPLAZOS
- 9.0 AMOY
- 10.0 INVASIONES ALIADAS
- 11.0 NIEBLA DE GUERRA
- 12.0 MOVIMIENTO TERRESTRE
- 13.0 APILAMIENTO
- 14.0 ZONAS DE CONTROL
- 15.0 COMBATE TERRESTRE
- 16.0 PODER AÉREO
- 17.0 CAÑONES NAVALES ALIADOS
- 18.0 SALIDA DE FLOTA MÓVIL JAPONESA
- 19.0 LÍNEAS DE SUMINISTRO Y LOGÍSTICA
- 20.0 INGENIEROS Y BASES ALIADAS
- 21.0 TRANSFERENCIA NAVAL ALIADA
- 22.0 UNIDADES ÚNICAS ALIADAS & REGLAS
- 23.0 UNIDADES ÚNICAS JAPONESAS & REGLAS
- 24.0 ESCENARIOS 1 Y 2
- 25.0 REGLAS OPCIONALES

CRÉDITOS

Diseño: Joseph Miranda

Desarrollador de juegos: Doug Johnson

Pruebas de juego: Joe Admirar, Art Bennett, John Heim JR Lawlor, Steve Levan Stephen Wagstaff

Probadores: Hans Korting, Thomas Tocco, Brendan Whyte

Gráficos de mapas: Joe Youst

Contadores: Darius Buraczewski

Producción: Richard Aguirre

Foto: Infantería de marina U.S. en Guam 1944

Traducción: Javier Alonso González (AMS)



© 2022, Decision Games, Bakersfield, CA. Hecho e impreso en los EE.UU.

OPERATION CAUSEWAY FORMOSA 1944



NOTA: Para eliminar las reglas de esta revista, quítelas con cuidado y lentamente de la tarjeta de suscripción retirando desde la parte superior y luego la parte inferior de la reunión en el medio. No retirar la tarjeta.

Estas reglas usan el siguiente sistema de colores: **Rojo para puntos críticos como erratas y excepciones**, **Azul para ejemplos de juego**. Comprueba si hay actualizaciones de reglas electrónicas para este juego en www.worldatwarmagazine.com/waw/e-rules

1.0 INTRODUCCIÓN

Operación Causeway: Formosa 1944 (Formosa) es un juego de guerra de dos jugadores a nivel operacional que cubre la planteada pero nunca ejecutada invasión aliada de la isla de Formosa en la II Guerra Mundial. Si la operación se hubiera ejecutado, hubiera sido la invasión anfibia más grande del teatro de operaciones del Pacífico. El objetivo aliado es obtener el control de Formosa con un número mínimo de pérdidas. El objetivo japonés es infligir un coste suficiente en términos de vidas humanas y demora para que la invasión sea contraproducente para los Aliados.

1.1 Escala del juego

Cada hexágono (hex) en el mapa representa 10 millas (15 kilómetros) de ancho. Cada turno de turno juego (GT) representa aproximadamente una semana de operaciones. Las unidades terrestres son brigadas, regimientos, batallones especiales y agrupaciones de apoyo a nivel de cuerpo. Las unidades aéreas representan las salidas necesarias para cumplir las misiones.

2.0 COMPONENTES

Un juego completo de **Formosa** incluye un mapa de juego de 22x34 pulgadas, un conjunto de reglas y una hoja de 176 contadores de 5/8 pulgadas. Los jugadores deben proporcionar un dado de seis lados para la resolución el combate y otros eventos aleatorios del juego.

2.1 Términos y abreviaturas del juego

#d6: Tira el número de dados de seis caras igual al número, luego suma los resultados.

DR: Tirada de dado

CF: Factor de combate

CW: Commonwealth

CRT: Tabla de resultados de combate

EZOC: Zona de control enemiga

Funcional: Un puerto o aeródromo con una unidad base de ingenieros US que lo ocupa.

GT: Turno de juego

LP: Puntos Logísticos

LOS: Línea de Suministro

May: El jugador puede elegir tomar o no la acción

MF: Factor de movimiento

MP: Puntos de movimiento

Debe: El jugador debe realizar la acción

Ocupar: Tener una unidad en un hex

Jugador en fase: El jugador que actualmente está realizando una acción dentro de la secuencia de juego.

Elegir: Extraer aleatoriamente una unidad o marcador

Seleccionar: Elegir deliberadamente una unidad o marcador

TEC: Carta efectos del terreno

VP: Puntos de victoria

ZOC: Zona de Control

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

2.2 Mapa del juego

El mapa del juego muestra el terreno militarmente significativo de la isla de Formosa en la II Guerra Mundial (hoy Taiwán). La cuadrícula hexagonal regula la ubicación y el movimiento de las unidades a través del mapa. Una unidad siempre está en un solo hex en cualquiera momento. Cada hex contiene características de terreno que afectan el movimiento y el combate. Cada hex en el mapa tiene un número de identificación único de 4 dígitos impreso dentro de él, para ayudar a hacer referencia a los lugares más rápidamente y permitir a los jugadores recordar las posiciones de las unidades. Los nombres de las características del mapa se basan en las convenciones japonesas contemporáneas para la autenticidad.

Importante: Si hay dos tipos de terreno dentro de un hex, los jugadores siempre deben usar el terreno menos favorable cuando mueven las unidades y el terreno más favorable al defensor.

Cartas, tablas y registros: se explican en las secciones apropiadas de las reglas.

Plantilla Amoy: Esto representa el área costera cercana a China alrededor de Amoy, que los aliados planeaban convertir en un punto de lanzamiento o preparación.

Plantillas de misión: Se usan para asignar misiones a unidades aéreas.

Importante: La plantilla japonesa *Tokku* (Operación Especial) se usa para mantener a las unidades aéreas Kamikaze.

Áreas de preparación: Cada jugador tiene una plantilla contenedora para unidades aéreas y navales que están en juego pero que no se están usando para misiones en el mapa.

Pantalla de refuerzo y reemplazos: Estas son áreas de retención para unidades que aún no han entrado en juego.

2.3 Contadores de unidades

Hay dos tipos de contadores de cartón: "Unidades" (que representan formaciones de combate) y "Marcadores" (usados para registrar información específica). Hay tres tipos de unidades:

- Móvil
- Estático
- Strikes (Aéreas, Navales)

2.3.1 Bandos, nacionalidad y contingentes

La nacionalidad de una unidad se indica por las abreviaturas listadas abajo, así como por el color de fondo del contador. Hay dos bandos en el juego:

Aliados: El bando aliado consta de dos contingentes:

EE.UU.:

Unidades de combate: Verde

Strikes: Caqui

Commonwealth Británica:

Unidades de combate: Azul oscuro

Strikes: Azul claro

Japonés: Los japoneses consisten en un contingente:

Unidades de combate: naranja

Ataques: naranja claro

2.3.2 Unidades de combate terrestre

Cada contador de unidades de combate muestra información específica sobre la nacionalidad, el tipo de unidad, el tamaño de la unidad, el factor



Factor de combate (CF) Factor de movimiento (MF)

Identificación de la unidad: Los regimientos que forman parte de las divisiones muestran su identificación con el regimiento a la izquierda de la barra y su organización divisional a la derecha de la barra oblicua.

Factor de combate: El CF de una unidad es la medida numérica de su capacidad para participar en el combate en relación con las otras unidades del juego.

Unidades Ofensivas y Defensivas:



1) Las unidades con una "A" entre su CF y MF ganan una bonificación al atacar.



2) Las unidades con una "D" entre su CF y MF obtienen una bonificación al defensor.

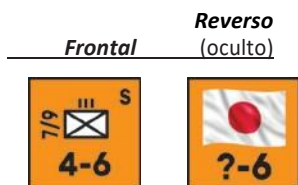
Factor de movimiento:



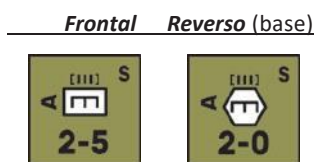
- 1) Las unidades con un MF de uno o más son móviles.
- 2) Las unidades con un MF de cero son estáticas.
- 3) Las unidades con una caja blanca alrededor de su MF son móviles mecanizadas.



Unidades opcionales: Tienen impreso "OPT".



Unidades japonesas ocultas: El reverso de las unidades terrestres japonesas es su lado oculto. Todas las unidades ocultas japonesas muestran un signo de interrogación y un MF.



Ingenieros de EE.UU.: El reverso de las unidades de ingenieros US muestra su lado base (que representa la construcción de una base funcional en ese hex).

Tamaños de unidad:

XXXX: Ejército (Apoyo) XXX:

Cuerpo (Apoyo) XX:

División

X: Brigada

III: Regimiento

II: Batallón

[III]: Equipo o Task Forces

I: Compañía

2.3.3 Abreviaturas unidad aliada:

Amphib: Vehículos anfíbios

AC: Cuerpo Anfibio

AU: australiano

BC: Commonwealth Británica

CD: Defensa Costera

DB: Batallones de Defensa

RCT: Equipo de Combate regimental

SB: Sea Bees (Batallones de Construcción)

USMC: Cuerpo de Marines US

Japonés

Amph: Anfibio

AR: Air Raider

Det: Destacamento (de división)

Eng Gd: Guardia de Ingenieros

IJN: Armada Imperial Japonesa

Nav Gd: Guardia Naval

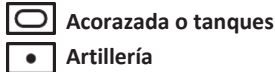
SR: Sea Raider

Tsg: Takasago

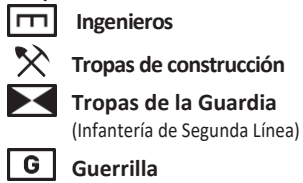
OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

2.4 Tipos de unidades terrestres

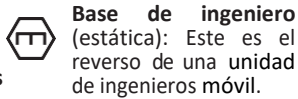
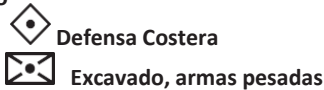
Combate de terrestre móvil (mecanizado)



Combate de terrestre móvil (no mecanizada)

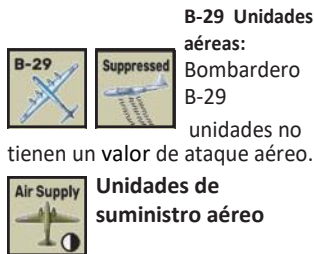


Estático



2.5 Tipos de unidades aéreas

Hay cuatro tipos de unidades de aire:



Puntos aéreos: Cada contador de ataque aéreo TAC tiene un valor frontal y reverso de uno o dos para representar uno o dos puntos de ataque aéreo. Los puntos aéreos de inicio, y las compras posteriores de LP siempre se basan en puntos, no en contadores. Cuando los jugadores asignan puntos de ataque aéreo a las misiones, pueden intercambiar un contador de dos puntos por dos contadores de un punto o viceversa según sea necesario.

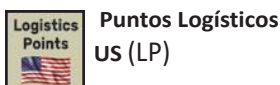
Importante: El "número de puntos aéreos" se refiere al valor del punto aéreo del ataque aéreo, no al número de contadores.

Importante: Los puntos de ataque aéreo Kamikaze solo se pueden usar una vez por juego.

2.6 Marcadores navales



2.7 Marcadores administrativos



continuar hasta su turno final, o hasta que un jugador gane una Victoria por muerte súbita o un jugador la conceda.

- Los jugadores colocan en el orden indicado en el escenario.
- Las instrucciones del escenario describen el despliegue en términos de tipos de unidades. Si hay unidades de diferentes fuerzas dentro de una categoría, el jugador puede seleccionar cuáles se desplegarán. A menos que se indique lo contrario, las identificaciones históricas no importan.
- Las instrucciones pueden requerir que las unidades se desplieguen en hexs específicos. Otras unidades pueden colocarse en cualquier lugar de las áreas designadas.
- Las unidades deben cumplir con los requerimientos de apilamiento.
- Las unidades japonesas se pueden colocar reveladas u ocultas.
- Los jugadores no gastan LP para unidades de inicio ("S"). Se pueden reclutar unidades adicionales gastando LP. Estas unidades se despliegan inmediatamente en el mapa o se colocan en la caja disponible.
- Los tipos de unidades japonesas en las dos primeras cajas de la carta de gastos de LP se reclutan durante la colocación, de lo contrario se dejan de lado para el resto del juego.
- Las unidades listadas como OPT se utilizan solo si se utilizan las reglas opcionales (25.0).

4.0 CONDICIONES DE VICTORIA

Hay dos formas de ganar el juego: Muerte súbita y fin de escenario.

4.1 Victoria por muerte súbita

El juego llega a fin inmediato y el jugador indicado obtiene una victoria estratégica si alguna de las siguientes condiciones está en vigor después del inicio del GT2:

Aliados: Las unidades terrestres aliadas ocupan todos los hexs de puertos y aeródromos en el mapa de Formosa.

Japonés: No hay unidades terrestres aliadas en ningún hex del mapa de Formosa.

4.2 Puntos de victoria al final del juego

Si ninguno de los bandos obtiene una victoria por muerte súbita, la victoria y la derrota se determinan después de completar el último GT del escenario.

- Los puntos de victoria (VP) se basan en el estado de control de los hexs que contienen los siguientes objetivos:

- El jugador aliado recibe VP de la siguiente manera:

4: Cada hex de puerto mayor controlado por los aliados contiene una unidad base de ingenieros aliados.

2: Cada hex de puerto menor controlado por los aliados que contiene una unidad base de ingenieros aliados.

1: Cada hex de aeródromo controlado por los aliados que contiene una unidad base de ingenieros aliados.

1: Cada objetivo industrial controlado por los aliados y hex Peak (independientemente de los ingenieros).

Importante: Si hay más de un objetivo en un hex, entonces los Aliados ganan VP por cada objetivo. La plantilla Amoy no otorga VP.

- El jugador japonés recibe un VP por cada HQ aliado, unidad tamaño de regimiento o brigada (incluidos grupos /Task forces) en la plantilla de eliminada aliada.

Nota del diseñador: Los VP solo se otorgan por las unidades aliadas eliminadas al final del juego. Le corresponde al jugador aliado gastar LP para reemplazar las unidades eliminadas.

3.0 COLOCACIÓN INICIAL

Cada uno de los dos escenarios (24.0) cubre un potencial diferente en la colocación inicial. Los jugadores primero acuerdan qué escenario juegan y de qué bando comandará cada uno. Luego colocan cada una de las unidades para su propio bando. El juego comienza con el primer turno del escenario y

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

- El jugador aliado luego resta el VP total del jugador japonés del total de VP aliado para determinar el nivel de Victoria:
25 o más: Victoria Estratégica Aliada.
19–24: Victoria Operacional Aliada
13–18: Empate
7–12: Victoria operacional japonesa
6 o menos: Victoria estratégica japonesa

5.0 CONSIDERACIONES OPERACIONALES

5.1 Fuerzas amigas

Todas las unidades japonesas pueden apilarse y llevar a cabo combates juntas. Los siguientes casos especiales se aplican a los Aliados:

- Las unidades US de cualquiera tipo nunca pueden apilarse con unidades CW, y viceversa.
- Las unidades US y CW pueden atacar juntas.
- Las unidades aéreas y navales US/CW pueden proporcionar apoyo de combate para las unidades US y CW, si al menos una de las unidades atacantes es de la misma nacionalidad.
- Las unidades US no pueden trazar LOS a un HQ CW ni las unidades CW pueden trazar LOS a un HQ US.
- Las unidades/HQs US y CW pueden trazar una LOS a cualquiera puerto funcional (20.0). Ambos pueden trazar al mismo puerto.
- LP Aliado se puede usar para reclutar y apoyar a las unidades US y CW.

5.2 Botas en la tierra

Un jugador controla un hex si al menos una unidad amiga ocupa el hex.

- Si un hex no está ocupado por unidades de ninguno de los bandos, ese hex no está controlado por ninguno de los bandos.
- EZOC no tiene ningún efecto sobre el control de hex.

5.3 Área de operaciones

Las unidades pueden mover a cualquier parte de hex del mapa, dentro de las restricciones de las reglas de movimiento (12.0).

- Las fuerzas amigas no pueden entrar ni atacar en las plantillas enemigas.
- Solo las unidades aliadas pueden entrar en Amoy.

6.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego se juega en una Serie de GT. Cada GT se divide en una etapa estratégica y dos turnos de jugador (uno aliado y uno japonés). La etapa estratégica y los turnos de jugador se componen además de segmentos llamados fases.

Importante: Los turnos de jugador aliado y japonés son diferentes.

Nota del diseñador: La secuencia de juego es asimétrica. Esto se debe en parte a las diferentes capacidades para cada bando, y en parte debido a la superioridad aérea y naval general aliada.

6.1 La secuencia de juego

Todas las acciones del juego deben llevarse a cabo en el siguiente orden:

Etapa estratégica

Fase logística (7.2): Ambos jugadores añaden LP disponibles este GT. Sáltate esta fase en el GT1.

Fase de reclutamiento (8.0): El jugador japonés puede reclutar refuerzos/reemplazos; entonces el jugador aliado puede reclutar refuerzos/reemplazos. Sáltate esta fase en GT1.

Fase de Operación Amoy (9.1): Comprobar si los Aliados conquistan Amoy. Sáltate esta fase en GT1.

Fase de planificación de ataques (16.1): Cada jugador asigna en secreto ataques aéreos amigos y unidades navales a varias misiones.

Fase de revelación de ataques (16.1): Ambos jugadores revelan todas las misiones de ataque aéreo y naval.

Fase de superioridad aérea (16.2): Ambos jugadores se enzarzan en un combate de superioridad aérea.

Fase de ataque especial japonés: El jugador japonés ejecuta misiones Kamikaze (16.6) y cualquier salida de salida flota móvil (18.0).

Importante: La salida de la flota móvil no puede ser conducida en el GT1 (18.0).

Fase B-29 Aliada (16.5): El jugador Aliado ejecuta cualquier ataque B-29.

Turno de jugador aliado

Fase de invasión (10.1): El jugador aliado lleva a cabo cualquier operación anfibia y/o aerotransportada.

Fase de transferencia naval (21.0): El jugador aliado mueve cualquier unidad desde el área de preparación a los puertos y/o aeródromos ocupados por los aliados en el mapa.

Fase de movimiento terrestre (12.0): El jugador aliado mueve unidades terrestres amigas en Formosa.

Fase de combate (15.0): El jugador aliado inicia ataques terrestres, incluida la aplicación de apoyo aéreo y de disparos navales.

Fase de construcción de base (20.0): El jugador aliado construye bases de ingenieros.

Fase de interdicción (16.4): El jugador aliado coloca cualquier misión de interdicción TAC.

Turno de jugador japonés

Fase de movimiento terrestre: El jugador japonés mueve unidades terrestres amigas en Formosa.

Fase de combate: El jugador japonés inicia ataques terrestres, incluido el apoyo aéreo y de disparos y navales.

Segmento Administrativo

Fase de retorno aéreo: Ambos jugadores devuelven todos los ataques aéreos en el mapa a su plantilla aérea y naval disponible.

Fase de final de turno: Ambos jugadores realizan los siguientes pasos:

- Comprobar si hay acciones de juego que deban realizarse al final del GT; y
- Si es el último turno del escenario, el juego termina y los jugadores buscan la victoria; o
- Si no es el último GT mueve el marcador GT hacia delante un espacio en la pista de registro de turno y comienza el siguiente GT.

7.0 PUNTOS LOGÍSTICOS

Los Puntos Logísticos (LP) se pueden utilizar para:



- Reclutar y reemplazar unidades (8.0)
- Proporcionar desplazamientos de combate (15.4.1)
- Construir infraestructura (20.0)

Importante: Solo el jugador aliado puede construir infraestructura.

7.1 Ganando LP

Los jugadores mantienen un registro de su actual LP usando las pistas en el mapa.

- Los escenarios proporcionarán un número básico de LP inicial para cada jugador.
- Cada bando recibirá LP adicional a lo largo del juego basado en:
 - El GT actual (ambos bandos).
 - (Solo aliados) Bases de ingenieros en puertos y aeródromos (20.0).
 - (Solo aliados) Control de Amoy (9.0).

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

7.2 Fase logística

Durante la Fase de Logística (comenzando con el GT2), ambos jugadores añadirán LP de la siguiente manera y luego gastarán LP para reclutar refuerzos y reemplazos.

- El jugador japonés recibe LP de la siguiente manera:
 - 1) El jugador japonés tira 1d6 y añade el resultado al total LP japonés.
 - 2) El jugador japonés agrega un LP por cada dos aeródromos controlados por los japoneses en Formosa (redondeo a la baja).
- **El jugador aliado recibe LP cada GT como sigue:**
 - 5: Si juegas el Escenario 1.
 - 10: Si juegas el Escenario 2.
 - 5: Si el jugador aliado controla a Amoy (9.0).
 - 3: Por cada puerto mayor funcional aliado (20.0).
 - 1: Para cada puerto menor funcional aliado (20.0).
 - 1: Por cada dos aeródromos funcionales aliados (redondeo a la baja).
- LP pueden ser gastados inmediatamente o acumulados para su uso posterior.
- Ningún bando puede tener más de 20 LP al final de la Fase de Reclutamiento. Cualquier exceso debe gastarse durante la siguiente Fase de Reclutamiento o el exceso de LP se pierde.
- Los jugadores no pueden gastar LP de tal manera que vayan por debajo de cero.
- El LP recibido en un GT después de la Fase Logística se puede usar en GT posteriores.
- Las acciones pueden gastar LP; si LP va a cero, no pueden bajar más y no se puede gastar más LP.

7.3 Reclutamiento y gasto de LP

Las cartas de gastos de LP aliados y japoneses (final de las reglas) especifican el coste LP para cada unidad.

- Deduces el número de LP indicado en la tabla.
- Un jugador puede reclutar cualquier número y tipo de unidades dentro de las restricciones según se indica en sus respectivas cartas de gastos LP (fin de las reglas) y 8.0.

8.0 REFUERZOS Y REEMPLAZOS

Los escenarios designarán las unidades iniciales que un jugador puede colocar en el mapa o en diferentes plantillas. No gastes LP para estas unidades. Durante la colocación inicial, cada jugador también puede reclutar unidades pagando el coste LP que figura en su respectiva carta de gastos LP y para añadirlos a sus fuerzas de inicio.

- Durante la fase de reclutamiento del GT2 y posteriores, los jugadores pueden comprar refuerzos y reemplazos.
- Los refuerzos son unidades adicionales reclutadas después de la colocación inicial. Los jugadores inicialmente colocan todas las unidades elegibles para ser un refuerzo en sus respectivas plantillas de refuerzos.
- Los reemplazos se usan para devolver las unidades eliminadas elegibles al juego. Algunas unidades eliminadas NO son elegibles para reemplazo.

Importante: El jugador japonés recluta y despliega todos sus propios refuerzos y reemplazos primero, luego el jugador aliado hace lo mismo.

8.1 Despliegue

Colocar refuerzos y reemplazos en el mapa se llama despliegue.

Despliegue aliado

Unidades terrestres:

- 1) Durante la colocación inicial, el jugador aliado despliega todas las unidades terrestres en el área de preparación aliada.

2) En el GT2 y posteriores, durante la Fase de Reclutamiento, el jugador Aliado despliega unidades en:

- a) El Área de preparación Aliada; o
- b) Amoy (si los aliados lo controlan); o
- c) Puertos funcionales en Formosa (20.0).

Unidades Aéreas y Navales: Se colocan en la plantilla Aeronaval Disponible.

Marcadores de zona de salto aerotransportada y anfibio: Se colocan en la plantilla de marcadores de invasión anfibia & aerotransportada aliada.

Despliegue japonés:

Unidades terrestres:

- 1) Durante la colocación inicial, el jugador japonés despliega todas las unidades terrestres en Formosa de acuerdo con las instrucciones del escenario.
- 2) Durante la fase de reclutamiento, el jugador japonés despliega unidades en cualquier hex de ciudad o puerto con una unidad japonesa revelada u oculta. Pueden desplegarse en ZOC aliada (14.0).



Excepción: Las unidades de defensa costera solo pueden desplegarse en cualquier hex de puerto (mayor o menor) que no contenga una unidad estática.



Excepción: Las unidades de armas pesadas solo pueden desplegarse en cualquier hex de ciudad o población que no contenga una unidad estática.

Unidades Guerrilleras: Las guerrillas son un caso especial. Pueden desplegarse:

- 1) En un hex con una unidad estática japonesa revelada; o
- 2) Cualquier hex de ciudad, población, aeródromo, puerto, abrupto o de montaña que no contenga una unidad aliada.

Unidades aéreas: Son colocadas en la plantilla aérea disponible.

- Al desplegar unidades en el mapa, se deben cumplir las restricciones de apilamiento y terreno.
- El jugador japonés despliega unidades terrestres con su lado oculto hacia arriba.

Importante: Los refuerzos deben entrar en juego en el GT que son reclutados. Las unidades que no puedan entrar en el juego por cualquiera motivo durante el GT de reclutamiento, se devuelven a sus respectivas plantillas de refuerzo y el jugador propietario debe volver a gastar LP para reclutarlos durante un GT posterior.

8.2 Restricciones de reclutamiento

Después del reclutamiento y la colocación iniciales, el jugador japonés no puede reclutar ninguna unidad en las dos casillas superiores de la carta japonesa de gastos LP, y no puede reemplazar ninguna unidad que figura como "N/A" en la columna de reemplazo de la carta de gastos. El jugador aliado es libre de reclutar o reemplazar cualquier unidad durante el juego (incluidos los marcadores anfibios y de zona de caída).

- Si un tipo de unidad tiene unidades con diferentes fuerzas, el jugador es libre de seleccionar cuál(es) será reclutada.
- El número de unidades en la plancha de fichas es un límite de diseño.

Nota del diseñador: Las restricciones sobre lo que se puede reclutar o reemplazar después del inicio del juego representan una amplia gama de factores logísticos y de planificación.

8.3 Procedimientos de reemplazo

Las unidades terrestres que en el momento de su eliminación pueden trazar una LOS según 19.0 pueden ser reemplazadas. Colócalas en la plantilla de reemplazos del jugador propietario.

- Las unidades terrestres que no pueden trazar una LOS se colocan en la plantilla de unidades eliminadas; se ponen fuera del juego para el resto del juego.
- Las unidades son reemplazadas y se despliegan usando los procedimientos de los puntos 8.1 y 8.2.
- Paga el coste LP listado bajo la columna de reemplazos en la apropiada carta de gastos LP.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

8.4 Unidades Aéreas y Navales

Las unidades aéreas pueden siempre ser reemplazadas cuando se eliminan. Coloca las unidades aéreas eliminadas en la plantilla de refuerzos correspondiente. Las unidades de cañones navales aliadas siempre pueden ser reemplazadas.



Importante: Las unidades kamikazes japonesas y el marcador de salida de la flota móvil no se pueden reemplazar.

9.0 AMOY



Amoy representa la isla y las zonas costeras adyacentes de la costa china a través del estrecho de Formosa. Parte de la Operación Causeway fue la incautación de estas áreas, representadas en el

Juego por la plantilla Amoy.

- Cuando los Aliados conquistan Amoy reciben LP adicionales cada GT y pueden usar la plantilla Amoy como un área de preparación.

Nota del diseñador: La operación Amoy es llevada a cabo por fuerzas aliadas que no se muestran de otra manera en el juego (V Anfibio Cuerpo).

9.1 Captura de Amoy

Comenzando con el GT 2 y continuando cada GT hasta que Amoy sea capturada, el jugador aliado tira 1d6 durante la Fase de Operación Amoy.

- Si el DR es menor que el número GT actual, se captura Amoy. Con otro resultado, no hay efecto (tira de nuevo el siguiente GT).
- Comenzando el GT después de que Amoy es capturada, el jugador aliado recibe 5 LP adicionales.

10.0 INVASIONES ALIADAS



Solo el jugador aliado puede llevar a cabo invasiones anfibias y aerotransportadas. Estos requieren marcadores anfibios y de zona de caída.

- Ambos tipos de marcadores funcionan de la misma manera.
- El jugador aliado debe reclutarlos (8.1).
- Una vez reclutados, se colocan en la plantilla de Marcadores de Invasión Anfibia y Aerotransportada Aliada.
- Colócalos en el mapa para llevar a cabo invasiones anfibias y aerotransportadas (respectivamente) durante la Fase de Invasión Aliada.

10.1 Procedimiento de invasión

Las invasiones (tanto anfibias como aerotransportada se llevan a cabo durante la Fase de Invasión Aliada.

- Los marcadores anfibios se pueden colocar en los siguientes tipos de terreno:
 - 1) Hexs costeros abiertos no ocupados por unidades enemigas.
 - 2) Hexs de puerto no ocupados por unidades enemigas.
 - 3) Todos los hexs de mar adyacentes a un hex de puerto ocupado por el enemigo o costero abierto.
- Sólo se puede colocar un marcador anfibio en un solo hex.
- El marcador de zona de caída se puede colocar en los siguientes tipos de terreno:
 - 1) Hexs abiertos no ocupados por unidades enemigas.
 - 2) Hexs de aeródromo (independientemente de otros terrenos en el hex) no ocupados por unidades enemigas.

Importante: En todos los casos, el hex puede estar en una EZOC.

- Coloca todos los marcadores anfibios y de zona de caída disponibles. Luego coloca las unidades de asalto sobre ellos. La presencia de EZOC no afecta la colocación.
- Una vez colocados, los marcadores y/o unidades no se pueden mover.

- Las unidades que realizan cualquier tipo de invasión funcionan normalmente para el resto del GT.
- Al final de la Fase de Invasión, retorna todos los marcadores anfibios y de zona de caída a la plantilla de Refuerzos Aliados. Los marcadores se pueden reclutar nuevamente en los GT posteriores.
- Los marcadores anfibios y de zona de caída no tienen ningún otro efecto.

10.2 Capacidad anfibia

Todas las unidades terrestres móviles aliadas pueden llevar a cabo invasiones anfibias. Las unidades deben comenzar en el Área de Preparación Aliada, Amoy o un puerto en funcionamiento en Formosa (20.0).

- Cada marcador anfibio puede desembarcar hasta 4 unidades móviles en el hex del marcador. Todas las unidades en cada marcador deben desembarcar en el mismo hex.

10.2.1 Invasión anfibia (sin oposición)

Si el hex de asalto anfibio no contiene unidades enemigas, entonces las unidades invasoras desembarcan en el hex.

- No se produce ningún otro movimiento o combate durante la Fase de Invasión. Las unidades aliadas que llevan a cabo una invasión anfibia sin oposición no pueden moverse en la fase de movimiento subsiguiente; sin embargo, deben atacar a las unidades japonesas adyacentes durante la siguiente Fase de Combate (15.0).

Importante: La transferencia naval aliada se lleva a cabo por un procedimiento diferente (21.0). El jugador aliado no necesita usar movimientos anfibios para desplegar refuerzos en los puertos.

10.2.2 Invasión anfibia (con oposición)

Si el hex costero asaltado contiene unidades japonesas, entonces las unidades de asalto deben atacar desde hexs todo mar antes de entrar en el hex costero asaltado. Este ataque ocurre durante la Fase de Invasión y se conduce usando los procedimientos de combate estándar (15.0) como se modifica abajo.

- Si más de un apilamiento de asalto está adyacente a un solo hex defensor, dichas unidades pueden combinarse en un solo hexágono. Se aplican restricciones de ZOC.
- Los asaltos anfibios pueden ser apoyados por disparos navales (17.0) y apoyo aéreo táctico (16.0), pero no por ataque terrestre.
- Los asaltos anfibios no pueden ser apoyados por el suministro aéreo (19.4).
- Si todas las unidades japonesas en el hex costero que están siendo asaltadas son eliminadas o retiradas, las unidades de asalto deben avanzar hacia el hex asaltado. Se aplican límites de apilamiento.
- Las unidades aliadas que llevan a cabo una invasión anfibia con oposición no pueden moverse en la fase de movimiento subsiguiente; sin embargo, deben atacar a las unidades japonesas adyacentes durante la siguiente Fase de Combate (15.0).
- Si las unidades de asalto no logran despejar todas las unidades japonesas del hex, esas unidades aliadas se devuelven a la plantilla del área de preparación aliada. Si no todas las unidades de asalto pueden avanzar hacia el hex debido a las restricciones de apilamiento, aquellas unidades no pueden avanzar se devuelven a la plantilla del Área de Preparación Aliada. Las unidades deben poner fin a su movimiento en tierra. No pueden permanecer en el mar.

10.3 Operaciones aerotransportadas

El marcador de zona de caída permite que hasta 2 unidades aerotransportadas del tamaño regimiento realicen un asalto aerotransportado dentro de un solo hex. Ver 10.1 para ver el marcador de zona de salto y la ubicación de la unidad.

- Si el marcador de zona de salto está adyacente a las unidades enemigas, las unidades aerotransportadas no pueden atacar en la Fase de Invasión Aliada.
- Las unidades que llevan a cabo una invasión aerotransportada no pueden moverse en la Fase de Movimiento Aliado inmediatamente subsiguiente.
- Pueden atacar normalmente en la siguiente fase de combate.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

11.0 NIEBLA DE GUERRA

Hay restricciones para examinar las unidades enemigas.

- El jugador japonés siempre puede examinar las unidades terrestres aliadas desplegadas en Formosa. Esto incluye unidades en apilamientos.
- Ambos jugadores siempre pueden examinar unidades amigas. Esto incluye unidades ocultas japonesas.
- Los Aliados siempre pueden examinar las unidades japonesas reveladas. Los Aliados no pueden examinar unidades japonesas ocultas.
- Los jugadores no pueden examinar las unidades en las plantillas fuera del mapa de su enemigo.

11.1 Unidades ocultas japonesas



Las unidades japonesas están impresas con un signo de interrogación en su reverso.

- La parte frontal es su estado revelado. La parte posterior (con el signo interrogatorio) es su lado oculto.
- El jugador japonés tiene la opción de revelar una unidad oculta en cualquier momento.
- Las unidades japonesas ocultas tienen ZOC.
- Todas las unidades ocultas tienen el mismo factor de movimiento impreso en la parte posterior del contador. Cuando se revelan, usan el factor de movimiento en su lado revelado. Las dos unidades de engaño D/0 y las unidades estáticas japonesas ocultas no se pueden mover.
- En el instante en que se revela una unidad de engaño, elimina el marcador del mapa. No se pueden reemplazar durante el juego actual.

Nota del diseñador: La idea es que cuando las unidades japonesas no son detectadas por los Aliados, tienen más movilidad operativa.

11.2 Revelando unidades japonesas

Se revelan unidades japonesas ocultas:

- 1) Al inicio de cualquiera Fase de Combate Japonesa o Aliada en la que se encuentren en una EZOC; o
 - 2) Si se mueven dentro de un hex que contiene una unidad aérea aliada que realiza una misión de interdicción.
- Las unidades ocultas no se revelan cuando están sujetas a un ataque B-29, aunque aún pueden verse afectadas por los resultados de los bombardeos.
 - Una vez que se revela una unidad oculta, permanece así hasta el final del juego.
 - Si una unidad se elimina y luego se reemplaza, la unidad debe desplegarse con su lado revelado mostrando.
 - El jugador japonés puede, en cualquiera momento durante su turno de turno jugador, elegir revelar cualquiera de sus unidades.

12.0 MOVIMIENTO TERRESTRE

Durante una fase de movimiento amiga, el jugador en fase puede mover cualquiera (o ninguna) unidad amiga.

- Las unidades se mueven de hex a hex adyacente en cualquier dirección dentro de las restricciones establecidas en esta sección de reglas.
- Las unidades se mueven de una en una.
- A medida que cada unidad entra en un hex, debe gastar uno o más puntos de movimiento (MP) de su factor de movimiento impreso.
- Los costes de movimiento se indican en la Tabla de efectos del terreno (TEC) impresa en el mapa.
- Las unidades de clase mecanizadas y no mecanizadas pueden pagar diferentes costes de movimiento, dependiendo del terreno en el hex o lado de hex cruzado.
- No se requiere que una unidad mueva.
- La unidad puede gastar MP hasta el límite del factor de movimiento impreso de la unidad.

12.1 Efectos del terreno

Cada tipo de terreno requiere un coste de MP específico para entrar, como se indica en la Tabla de efectos del terreno (TEC). Cuando la TEC pide un gasto de MP por cruce de un lado de hex, ese coste es adicional al coste de entrar en el hex.

Ejemplo: Una unidad que cruza un río sin puentes en terreno abierto pagaría 1 (abierto) +1 (río) por un total de 2 MP.

12.2 Restricciones de movimiento

Las siguientes restricciones se aplican al movimiento de unidades terrestres:

- Cada unidad se puede mover una vez cada fase de movimiento amiga.
- Una unidad nunca puede entrar en un hex que esté ocupado por una unidad enemiga o terreno prohibido.
- Los MP no usados en una Fase de Movimiento no se acumulan de fase a fase ni de turno a turno, ni pueden transferirse de unidad a unidad.
- Las unidades de clase mecanizadas no pueden entrar a ciertos tipos de terreno, como se indica en la TEC, excepto a través de un ferrocarril o carretera.
- Las unidades no pueden moverse directamente de una zona de control enemiga (EZOC) a otra EZOC (14.0).
- Una unidad que se mueve a una EZOC debe cesar el movimiento para esa fase (14.0).

12.3 Movimiento mínimo

Todas las unidades pueden mover un mínimo de un hex por fase de movimiento amiga, independientemente de los costes del terreno. Las unidades no pueden entrar en terrenos prohibidos o moverse directamente a través de EZOC (14.0) a través de esta regla.

Importante: El despliegue de refuerzo, el avance después del combate y la retirada después del combate no se consideran movimiento y, por lo tanto, no requieren el gasto de ningún MP pero aún se aplican prohibiciones de terreno.

12.4 Movimiento por carreteras/ferrocarriles

Las unidades que se mueven de un hex de carretera/ferrocarril a otro hex de carretera/ferrocarril a lo largo de una carretera/ferrocarril contiguo, gasta la mitad de un MP sin importar el terreno de lado de hex cruzado o el coste MP del hex entrado.

- Las unidades que se mueven a través de los ríos vía carretera/ferrocarril no pagan el coste de lado de hex por cruzar ríos.
- Las unidades que se mueven a través de carretera/ferrocarril en hex interceptados aún pagan el coste adicional de MP (16.4).

Importante: Los ferrocarriles son tratados como carreteras a todos los efectos. No hay movimiento ferroviario especial.

APILAMIENTO 13.0

El apilamiento es la colocación de más de una unidad amiga en el mismo hex al mismo tiempo.

- El apilamiento solo se aplica a las unidades del mapa, no a las plantillas fuera del mapa. Un jugador puede apilar un número ilimitado de unidades en todas las plantillas fuera del mapa.
- El apilamiento se comprueba al final del movimiento (las unidades del jugador en fase) y las Fases de Combate (para ambos bandos).
- En todos los demás momentos no hay límite al número de unidades que pueden entrar y/o pasar a través de un hex en el transcurso de una fase o turno.

Importante: Los marcadores, incluidos los marcadores anfíbios y de zona de caída o salto no cuentan para el apilamiento.

13.1 Límites de apilamiento aliados

Los límites de apilamiento del lado aliado son los siguientes:

Importante: Las unidades terrestres y/o aéreas US y CW no pueden apilarse juntas. Los marcadores anfíbios y de zona de caída se pueden usar tanto para unidades US como de la CW.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

Unidades terrestres: Hasta 4 unidades móviles aliadas y una unidad estática aliada por hex.

Unidades Aéreas: Hasta 2 puntos aéreos tácticos y la unidad de suministro aéreo.

Excepción: La unidad aérea B-29 no puede apilarse con ninguna otra unidad aérea, incluida la unidad de suministro aéreo.

Unidades de Disparos Navales: Hasta 2 unidades de disparos navales.

Importante: Cada uno de los límites de apilamiento anteriores no afecta a ninguno de los otros límites de apilamiento dados.

13.2 Límites de apilamiento japonés

Los límites de apilamiento de la parte japonesa son los siguientes:

Unidades terrestres: Hasta 3 unidades móviles japonesas y una unidad estática japonesa por hex.

Unidades Aéreas: Un punto aéreo táctico japonés.

Importante: Cada uno de los límites de apilamiento anteriores no afecta a ninguno de los otros límites de apilamiento dados.

Salidas de la flota móvil japonesa: estas se resuelven fuera del mapa; nunca se colocan en el mapa.

13.3 Penalizaciones por exceso de apilamiento

Si se descubre que algún hex está sobreapilado al final de cualquier fase de Reclutamiento, movimiento o combate, el jugador infractor debe seleccionar el número mínimo de unidades necesarias de ese hex para volver a cumplir con la regla de apilamiento. Las unidades excedentes se colocan en la plantilla de reemplazos y pueden volver a reclutarse más adelante.

14.0 ZONAS DE CONTROL

Los 6 hexs que rodean inmediatamente el hex de una unidad terrestre constituyen una zona de control (ZOC). La ZOC de una unidad enemiga se abrevia como EZOC.

- Las unidades terrestres siempre ejercen una ZOC. Esto incluye unidades estáticas y Guerrilla.
- La ZOC se extiende dentro y fuera de todo tipo de terreno y a través de todo tipo de lados de hexs y fronteras. También se extienden a los hexs ocupados por el enemigo,
- Las guerrillas, las unidades aéreas, las unidades de disparos navales y los marcadores no ejercen ZOC.

Nota del diseñador: ZOC nunca se niega. Esto se debe a la feroz lucha de las batallas del Pacífico.

Importante: Las unidades de engaño ejercen ZOC hasta que se revelan (y eliminan).

14.1 ZOC y Movimiento

Las unidades no guerrilleras deben detener su movimiento al entrar en una EZOC. No hay coste adicional de MP al entrar en una EZOC.

- Las unidades pueden salir de una EZOC si comienzan su Fase de Movimiento en una EZOC y luego pasan a un hex que no está en una EZOC. La unidad podría entonces, después de pasar a un hex que no está en una EZOC, pasar a otro hex que contenga una EZOC, momento en el que debe cesar su movimiento.

Excepción: Unidades guerrilleras (23.0).

14.2 ZOC y Combate

Las unidades no guerrilleras que comienzan una fase de combate amiga en una EZOC deben atacar unidades enemigas adyacentes (15.0).

- Una unidad no puede retirarse hacia o a través de hexs que contengan EZOC, incluso si una unidad amiga el ocupa hex.
- Una unidad puede avanzar después del combate dentro o a través de un hex que contiene una EZOC.

14.3 ZOC y líneas de suministro

Una línea de suministro (LOS) no se puede trazar a través de una EZOC, incluso si una unidad amiga ocupa el hex.

- Una unidad en una EZOC puede trazar una LOS fuera del hex y de vuelta a una fuente de suministro.
- Una fuente de suministro en una EZOC solo puede suministrar unidades en su propio hex.

15.0 COMBATE TERRESTRE

Las unidades terrestres atacan a las unidades terrestres enemigas adyacentes a través del combate. El combate se lleva a cabo en la fase de combate.

Importante: El combate de invasión anfibia con oposición tiene lugar durante la fase de invasión.

- El jugador en fase es el atacante. El jugador no en fase es el defensor.
- El atacante puede resolver ataques individuales en cualquiera orden.
- Las unidades no pueden atacar a través de lados de hexs todo mar.
- El jugador en fase debe atacar con todas las unidades amigas que están en una EZOC. Todas las unidades de combate enemigas que ejercen una ZOC dentro de un hex ocupado por unidades amigas deben ser atacadas.
- Las siguientes unidades no están obligadas a atacar (aunque el jugador propietario puede atacar con ellas) incluso si están en una EZOC:
 - 1) Unidades estáticas y guerrilleras; y
 - 2) Unidades móviles apiladas con unidades estáticas.
- Conduce cada ataque de uno en uno. El jugador atacante no tiene que declarar de antemano qué unidad(es) atacará.
- Un hex defensor puede ser atacado por todas las unidades amigas que pueden ser llevadas a los 6 hexs adyacentes.
- Si hay más de una unidad atacante en un hex, deben todas atacar juntas.
- Todas las unidades defensoras en el mismo hex deben ser atacadas como una sola unidad defendiendo (totaliza sus factores de combate).
- Una sola unidad atacante solo puede atacar una vez durante una sola fase de combate.
- Ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por Fase de Combate.
- Una unidad puede atacar más de un hex ocupado por el enemigo si está adyacente a todas las unidades defensoras.
- Los factores de ataque y defensa de una determinada unidad son siempre unitarios. Es decir, las fuerzas de combate de una unidad dada no pueden dividirse entre diferentes combates en ataque o defensa.
- Para cada ataque, todas las unidades atacantes deben estar adyacentes a todas las unidades defensoras.

15.1 Combate multiunidad y multihex

Si dos o más unidades de combate están en la ZOC de una sola unidad enemiga, pueden combinar sus fuerzas de combate en una sola fuerza de fuerza contra esa unidad enemiga.

- Si una unidad está en la ZOC de más de un hex ocupado por el enemigo, entonces debe atacar a todas las unidades enemigas como un combate combinado.

Importante: Pueden surgir situaciones en las que una unidad enemiga esté adyacente a más de una unidad amiga que se encuentre en la ZOC de diferentes unidades enemigas. Los jugadores deben llevar a cabo sus ataques para que todas las unidades amigas en EZOC lancen ataques y todas las unidades enemigas que ejercen ZOC en un hex ocupado amigo sea atacadas (15.0).

- Las fuerzas de combate de todas las unidades enemigas en todos los hexs adyacentes se suman en una fuerza de defensa combinada.
- Si dos o más unidades de combate están en la ZOC de 2 o más unidades enemigas, pueden combinar sus fuerzas de combate en una sola fuerza de ataque contra esas unidades enemigas que defienden como una sola fuerza.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

Este tipo de ataque solo se puede iniciar si todos los atacantes están adyacentes a los mismos defensores.

- En situaciones que involucran múltiples unidades atacando y defendiendo, el atacante determina qué unidad amiga atacará a qué unidades enemigas, si se cumplen las condiciones anteriores.
- Cuando más de una unidad atacante o defensora participa en un combate, los resultados del combate se aplican contra todas esas unidades, respectivamente.
- Una unidad (o grupo de unidades) puede atacar con bajas proporciones para que otras unidades puedan atacar con proporciones más altas.

15.2 Resolución de combate terrestre

El combate se resuelve de acuerdo con el procedimiento de abajo. Cada combate se resuelve individualmente y en la siguiente secuencia:

- 1) El atacante declara qué unidad(es) atacante(s) atacarán(n) a qué unidad(es) defensora(s).
- 2) Totaliza el CF de todas las unidades atacantes participantes.
- 3) Totaliza las fuerzas de combate de todas las unidades defensoras participantes.
- 4) Divide el total del atacante entre el total del defensor y multiplica ese resultado por 100 para obtener un porcentaje.
- 5) Consulta la tabla de resultados de combate correspondiente (ataque japonés o ataque aliado) y localiza la columna que contiene el porcentaje derivado del paso 4.
- 6) Aplica los desplazamientos a la columna de porcentaje (15,4; apoyo aéreo/naval, terreno, suministro, ataques concéntricos, etc.), para llegar al porcentaje final.
- 7) El atacante lanza un dado de seis lados e indexa el resultado con la columna de porcentaje final.
- 8) Aplica inmediatamente el resultado.

15.3 Mínimos y máximos

Las columnas de porcentaje usadas en un ataque están restringidas como sigue:

- 1) Los ataques a menos del 49% se resuelven en la columna $\leq 49\%$.
- 2) Los ataques superiores al 700% se resuelven en la columna $\geq 700\%$.
- 3) Al determinar los desplazamientos, se ignoran los desplazamientos que desplazarían la columna fuera de la carta.

Ejemplo: Una unidad de fuerza 1 ataca a una unidad enemiga con una fuerza de 5. El combate se resolvería en la columna $\leq 49\%$. Una unidad de 8 fuerzas atacando a una unidad enemiga de fuerza 1 se resolvería en la columna $> 700\%$.

15.4 Desplazamientos de columna

Un desplazamiento es una alteración del porcentaje de combate determinado arriba.

- Un desplazamiento a la derecha favorece al atacante; un desplazamiento a la izquierda favorece al defensor.
- Si tanto el atacante como el defensor tienen desplazamientos, resta los desplazamientos del defensor de los desplazamientos del atacante y uso el desplazamiento final.
- Si una columna de porcentaje se desplaza por encima o por debajo de las proporciones máximas o mínimas, usa la columna más a la derecha o a la izquierda, respectivamente.
- Se aplican todos los desplazamientos y se usa el total acumulado para cada tipo.

Ejemplo: Inicialmente se determina que un ataque es 400%. El atacante tiene un desplazamiento a la derecha; el defensor tiene dos desplazamientos a la izquierda. El ataque tendrá lugar en la columna del 300%.

Ejemplo: El atacante tiene 20 factores de combate; el defensor tiene 1 factor de combate. Hay un desplazamiento de una columna a la izquierda para el terreno, el ataque cambia de 700+% a 600-699%.

15.4.1 Detalles de los desplazamientos

La columna porcentual determinada en la fase 4 del procedimiento de resolución del combate (15.2) podrá desplazarse por uno o varios de los siguientes:

- **Ataques aéreos/Disparos navales:** Si el atacante ha empleado apoyo aéreo o naval, la columna se desplaza una a la derecha por marcador de cañones navales o punto aéreo empleado en el ataque (incluidos los resultados de supresión B29 (16.5)). Si el defensor ha empleado apoyo naval, la columna se desplaza una columna a la izquierda por marcador de cañones navales empleado.

- **Unidades con bono de ataque:** Si alguna unidad atacante tiene un indicador "A", el ataque recibe un desplazamiento de una columna a la derecha. Solo se aplica un desplazamiento, sin importar el número de unidades con ese indicador de ataque.

- **Unidades con bono de defensa:** Si alguna unidad defendiendo tiene el indicador "D", la defensa recibe un desplazamiento de una columna a la izquierda. Solo se aplica un desplazamiento, sin importar el número de unidades con el indicador de defensa.

- **Ataques concéntricos:** Si las unidades que participan en el ataque actual están posicionadas de tal manera que ocupan o están adyacentes a los 6 hexs adyacentes al hex defensor, entonces desplaza una columna a la derecha. Todas estas unidades deben estar atacando actualmente el mismo hex.

- **Contraataque:** Si el combate fue iniciado por un resultado "CA" de contraataque, desplaza una columna a la derecha.

- **Gasto de LP atacando:** Si alguna unidad atacante puede trazar una LOS a una fuente de suministro amiga, y el jugador gasta un LP, desplaza una columna a la derecha.

Importante: Al atacar (solamente) el jugador aliado puede gastar dos LP para obtener un desplazamiento de dos columnas a la derecha en cada combate. El jugador japonés solo puede gastar un LP por combate (atacando o defendiendo).

- **Suministro aéreo:** Suministro aéreo proporciona un desplazamiento de columna favorable para las unidades aliadas atacando o defendiendo (19.4).

- **Gasto de LP defendiendo:** Si alguna unidad defendiendo puede trazar una LOS a una fuente de suministro amiga, y el jugador gasta un LP, desplaza una columna a la izquierda.

- **Terreno:** La fuerza defendiendo recibe desplazamientos por terreno (a la izquierda).

• Esto puede ser por el terreno en el hex defensor o a lo largo de lado de hex o ambos. Para que el defensor reciba desplazamientos por lado de hex de terreno, todas las unidades atacantes deben estar atacando a través del lado de hex que da ese desplazamiento.

• Si se aplica más de un terreno defensivo en el hex, usa el más beneficioso.

• Para cierto terreno, las unidades japonesas reciben diferentes desplazamientos diferentes que las unidades aliadas.

Importante: Las carreteras, puentes y ferrocarriles no niegan el terreno a efectos de desplazamientos de combate.

15.5 Explicaciones de los resultados de combate

Los resultados se implementan inmediatamente antes de proceder al siguiente combate.

- El jugador propietario elige qué unidades deben eliminarse o verse afectadas de otra manera si hay una elección.

A1 (El atacante sufre desgaste): Elimina una unidad atacante.

AE (Atacante eliminado): Elimina todas las unidades atacantes.

AR (retirada atacante): Retirar todas las unidades atacantes un hex (15.7).

B1 (ambos bandos sufren desgaste):

1) Elimina una unidad atacante.

2) Elimina una unidad defendiendo.

3) Si no quedan defensores, las unidades atacantes supervivientes pueden avanzar un hex.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

BB (Baño de sangre):

- 1) Elimina el bando con menos factores de combate terrestres impresos.
- 2) El otro bando debe eliminar unidades cuyos factores de combate impresos totales sean iguales al menos a los factores de combate impresos del primer bando.
- 3) Las unidades atacantes supervivientes pueden avanzar un hex.

CA (Contraataque):

- 1) Si la fuerza defendiendo incluye una unidad de defensa costera o de armas pesadas, el combate llega a su final; **de otra manera**,
- 2) El defensor debe realizar un contraataque (15.6).

D1 (Defensor sufre desgaste):

- 1) Elimina una unidad defendiendo.
- 2) Si no quedan defensores, las unidades atacantes pueden avanzar un hex.

DR (Retirada del Defensor):

- 1) Todas las unidades defensoras se retiran un hex.
- 2) Las unidades atacantes pueden avanzar un hex.

DE (Defensor Eliminado):

- 1) Elimina todas las unidades defensoras.
- 2) Las unidades atacantes pueden avanzar uno o dos hexs.

Ejemplo: Dos unidades US 5-5 atacan a una unidad japonesa 3-6. El resultado del combate es BB. El japonés 3-6 queda eliminado. El US elimina una 5-5. El 5-5 superviviente puede avanzar un hex.

15.6 Procedimiento de contraataque

Todas las unidades defensoras deben lanzar un ataque contra cualquiera hex de unidades atacantes (elección del jugador que contraataca).

- Los antiguos defensores son el atacante y los antiguos atacantes (en ese hex) los defensores. Este combate se resuelve con normalidad, con los siguientes casos especiales:
 - 1) La fuerza de contraataque gana un desplazamiento a la derecha.
 - 2) No aplicas ningún otro desplazamiento.
 - 3) Al final del contraataque, el combate llega a su fin (incluso si se lanza otro contraataque), en cuyo caso tratar el CA como "sin efecto".
 - 4) Las unidades contraatacando pueden avanzar después del combate.

Importante: La fuerza contraatacando solo puede atacar un hex enemigo, incluso si está adyacente a más de uno. Esto es un caso especial para la regla general de combate y modela el caos de la batalla. El desplazamiento automático de una columna a la derecha por el contraataque significa que todos estos ataques se resolverán en la columna del 50-99% o superior.

15.7 Retirada

El jugador que controla las unidades en retirada debe moverlas un hex. La retirada no requiere el gasto de MP.

- La retirada puede ser en cualquier dirección, dentro de las siguientes restricciones:
 - 1) Las unidades en retirada no pueden entrar en un hex que contenga una unidad enemiga o EZOC.
 - 2) No pueden retirarse a un hex en el que normalmente no podrían mover dentro o cruzar un lado de hex prohibido.
 - 3) Si una retirada causa que una unidad se sobreapile, entonces esa unidad debe retirarse un hex adicional para que así se cumplan los límites de apilamiento.
 - 4) Las unidades deben retirarse hacia una fuente de suministro a menos que se aplique 3).
 - 5) Se eliminan las unidades bloqueadas para retirarse por cualquier motivo. Dentro de todo eso, una unidad no puede ser forzada a retirarse dentro de un hex prohibido si hay una alternativa.

Importante: Las unidades móviles defendiendo en o atacando fuera del mismo hex que una unidad estática siempre ignoran las retiradas.

15.8 Avance después del combate

Si un ataque (o contraataque) despeja un hex o hexs defensores de todas las unidades enemigas, las unidades terrestres móviles del jugador atacante pueden ocupar el hex o hexs despejados con algunas, ninguna o todas las unidades terrestres atacantes.

- Los avances son una opción del atacante y deben llevarse a cabo de inmediato.
- Avanzar después del combate no requiere el gasto de MP.
- Un avance después del combate puede ser dentro o a través de EZOC (sin penalización).
- Si el resultado es un DE, las unidades del atacante pueden avanzar uno o dos hexs. El primero debe ser el hex o hexs del defensor. El segundo hex puede ser cualquier hex no ocupado por el enemigo adyacente al primero.
- Si hay más de un hex defensor, entonces el atacante puede avanzar dentro de cualquier hex despejado. Puede haber situaciones en las que un hex enemigo sea eliminado, pero otros no; el atacante puede avanzar dentro de los hexs despejados.

Ejemplo 1: Hay 2 unidades defendiendo en un hex. Una es eliminada por un D1. El atacante no puede avanzar.

Ejemplo 2: Hay 2 unidades que defienden en dos hexs diferentes. Una es eliminada por un D1. El atacante puede avanzar dentro del hex de la unidad eliminada.

15.8.1 Restricciones del avance después del combate

Nunca se requiere que las unidades avancen.

- Los hexs avanzados deben ser terreno en el que la unidad podría entrar de otra manera.
- Un avance puede resultar en unidades que se mueven adyacentes a unidades enemigas que no fueron atacadas de otra manera. Las unidades que avanzan no pueden atacarlas en la fase de combate actual.
- Los defensores victoriosos nunca avanzan después del combate; se mantienen en su hex original.

16.0 PODER AÉREO

Hay diferentes tipos de unidades aéreas, cada una con una misión o misiones específicas que pueden llevar a cabo.



Ataques aéreos tácticos aliados y japoneses: Pueden conducir superioridad aérea (16.2), apoyo terrestre (16.3) y (solo los aliados) interdicción (16.4).

Kamikaze japonés: Puede llevar a cabo ataques aéreos especiales (16.6).

B-29 US: Puede realizar ataques B-29 (16.5).

Importante: Las unidades aéreas tácticas aliadas y las unidades de disparos navales solo pueden comprometerse a misiones de apoyo terrestre o de disparos navales si al menos una de las unidades terrestres participantes es de la misma nacionalidad que la unidad táctica aérea. Los ataques B-29 y las misiones de interdicción no se ven afectados por esta regla.

Suministro aéreo aliado: Puede conducir suministro aéreo (19.4).

- Las unidades aéreas tácticas muestran un número de fuerza (1 o 2). Estos contadores se usan como cambio. Un jugador puede en cualquiera momento intercambiar contadores que representan el mismo total incluido el uso del reverso de los contadores.

Ejemplo: Un ataque aéreo con una fuerza de dos podría ser reemplazado por dos ataques aéreos con una fuerza de uno.

16.1 Despliegue de la misión aérea

Las unidades aéreas se mantienen en las plantillas amigas aéreas y navales disponibles.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

- Los jugadores los comprometen a las plantillas de misiones específicas durante la Fase de Planificación de Ataques colocando en secreto unidades aéreas en las plantillas de Superioridad Aérea, Tácticas, B-29 o Kamikaze.



Importante: El marcador de zona de salto aerotransportado aliado permanece en la plantilla aérea disponible hasta que se despliegue en el mapa durante la fase de combate de invasión aliada.

- Durante la fase de revelación de ataques, ambos jugadores revelan sus misiones aéreas planificadas.
- La resolución de la misión puede resolverse fuera del mapa (superioridad aérea y ataques aéreos especiales) o en el mapa (apoyo terrestre, interdicción, B-29 y suministro aéreo). Las unidades aéreas de la misión que realicen misiones en el mapa se moverán a sus hexs de misión específicos en fases posteriores.

Nota del diseñador: Las unidades aéreas no se estacionan en los aeródromos del mapa. Los efectos de los aeródromos están integrados en el LP adicional recibido para su control.

- El apoyo terrestre, la interdicción, los B-29 y las unidades aéreas de suministro aéreo se pueden desplegar en cualquier hex en el mapa.
- Cada unidad aérea solo puede realizar una misión por GT.
- Los ataques aéreos pueden apilarse con unidades terrestres y aéreas amigas y enemigas. Los ataques aéreos amigos y enemigos en el mismo hex no participan en combate entre sí.

Importante: Los ataques aéreos US. y CW no pueden ser colocadas en el mismo hex.

16.2 Misiones de superioridad aérea

La misión de superioridad aérea se usa para destruir unidades aéreas tácticas enemigas.

- El jugador aliado siempre dispara primero, luego el jugador japonés.
- Durante la Fase de Superioridad Aérea, ambos jugadores resuelven la superioridad aérea de la siguiente manera:
 - Cada jugador suma el número de puntos aéreos de todas sus unidades aéreas asignadas a la superioridad aérea.
 - El jugador aliado consulta la tabla de combate aéreo y localiza el número de puntos aéreos determinados en el paso 1.

Importante: Si uno o ambos jugadores No asignaron ningún punto aéreo a la superioridad aérea, o si todas las unidades aéreas en la plantilla de Superioridad Aérea fueron eliminadas, ese jugador aún disparará usando la columna cero en la tabla de combate aéreo. Esto representa el efecto del fuego antiaéreo.

3) El jugador aliado rueda 1d6 y cruza el resultado con el número de puntos aéreos calculado en 1). El resultado es el número de puntos aéreos que el jugador japonés debe eliminar de la Plantilla de Superioridad Aérea o de cualquier unidad aérea comprometida con el apoyo terrestre (pero no kamikazes). Las unidades aéreas eliminadas se colocan en la plantilla de refuerzos adecuada, pero se pueden reemplazar.

4) El jugador japonés tira 1d6 y cruza el resultado con el número de puntos aéreos calculados en 1).

Importante: Las pérdidas japonesas sufridas en 3) no afectan al total de puntos aéreos japoneses comprometidos a la superioridad aérea.

Los resultados son el número de puntos aéreos que el jugador aliado debe eliminar inmediatamente de la Plantilla de Superioridad Aérea y/o cualquier unidad aérea comprometida al apoyo terrestre y/o interdicción. Las unidades aéreas eliminadas se colocan en la apropiada plantilla de refuerzos, pero pueden ser reemplazadas.

5) Retorna todas las unidades aéreas supervivientes en la plantilla de superioridad aérea a la plantilla aérea y naval apropiada disponible.

Importante: Los saltos aéreos y los ataques B-29 nunca se ven afectados por la superioridad aérea.

Ejemplo: Se requiere que un jugador pierda 2 puntos aéreos. El jugador podría seleccionar dos puntos aéreos de la misión de superioridad aérea (que acababa de disparar) o 2 del apoyo terrestre, o uno de cada uno.

16.3 Misiones de apoyo terrestre

Cada jugador despliega unidades aéreas tácticas que conducirán apoyo terrestre en el mapa al comienzo de su fase de combate amiga antes de declarar cualquier ataque.

- Las unidades aéreas deben desplegarse en hexs que contengan unidades enemigas adyacentes a unidades amigas.
- El jugador aliado puede desplegar hasta 2 puntos aéreos en cada hex; el jugador japonés solo puede desplegar un punto aéreo en cada hex.
- Cada punto aéreo otorga un desplazamiento de columna a la derecha.
- Las unidades aéreas retornan a la plantilla aérea y naval disponible apropiada después de que se resuelva el combate.

Importante: Las misiones de apoyo terrestre solo pueden apoyar un ataque; no se pueden usar en la defensa.

Nota del diseñador: La razón de esto es que los japoneses tendían a hacer ataques terrestres por la noche cuando el poder aéreo aliado no podía operar de manera efectiva. Por el contrario, los ataques terrestres aliados generalmente ocurrieron de día cuando la superioridad aérea aliada habría hecho que el poder aéreo japonés fuera superfluo.

16.4 Misiones de interdicción

Solo el jugador aliado puede llevar a cabo misiones de interdicción.

- El jugador aliado coloca puntos aéreos que realizan misiones de interdicción en el mapa durante la fase de interdicción aliada. Permanecen en el mapa hasta la siguiente Fase de Retorno aéreo, momento en el que son devueltos a la plantilla Aérea y Naval Disponible Aliada.
- El jugador aliado puede colocar un máximo de 2 puntos aéreos tácticos en un hex y estos tienen los siguientes efectos:
 - Las unidades ocultas japonesas que están en o entran en un hex interceptado se revelan de inmediato.
 - Las unidades terrestres japonesas que entran en un hex que contiene un punto aéreo deben pagar un MP adicional para entrar en el hex.
 - Las unidades japonesas que entran en un hex que contiene 2 puntos aéreos deben pagar 2 MP adicionales.Las misiones de interdicción no afectan el movimiento de las unidades que salen o permanecen en un hex. No otorgan desplazamientos de combate terrestre.
- Las misiones de interdicción no afectan al trazado de LOS.

16.5 Ataques B-29



Los B-29 funcionan de manera diferente a otras unidades aéreas aliadas. El jugador aliado puede llevar a cabo ataques de bombardeo pesado B-29 contra hexs que contienen unidades japonesas.

- El jugador aliado emplea el B-29 al mapa en la fase aliada B-29 y luego lleva a cabo el ataque del bombardero.
- La unidad B-29 se puede colocar en cualquier hex que contenga unidades japonesas, incluyendo unidades ocultas. Si las unidades ocultas incluyen una unidad de defensa costera o de armas pesadas, el jugador japonés puede revelar la unidad para ajustar el ataque a la columna fortificada.
- El jugador aliado conduce ataques B-29 usando los siguientes procedimientos:
 - Consulta la Tabla de ataque B-29 y localiza el terreno o columna que coincida con el terreno en el hexágono de ataque.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

Importante: La columna fortificada solo se usa si el hex contiene una unidad de defensa costera o de armas pesadas.

- 2) Tira 1d6 y cruza el resultado con esa columna.
- 3) Implementa inmediatamente el resultado.

• Resuelve los ataques B-29 de la siguiente manera:

D1 (Destruir una unidad):

- 1) El jugador japonés debe eliminar una unidad terrestre japonesa en el hex; y
- 2) Aplicar un resultado DS a cualquier unidad japonesa superviviente en el hex.

DS (Supresión): El jugador aliado gira la unidad B-29 para mostrar su lado suprimido. Las unidades japonesas se ven afectadas como sigue:

- 1) Todas las unidades japonesas en el hex pierden su ZOC; y
- 2) Si es atacado por unidades aliadas en la siguiente fase de combate aliada, el ataque aliado gana un desplazamiento de columna a la derecha.
- 3) En la siguiente fase de movimiento terrestre japonesa, las unidades japonesas en el hex no pueden moverse; y
- 4) Ninguna otra unidad japonesa puede entrar en el hex; y
- 5) Si las unidades japonesas atacan desde el hex suprimido, sufren un desplazamiento de columna a la izquierda.

Importante: Un ataque B-29 no requiere que el jugador japonés revele ninguna unidad oculta en el hex.

• Durante la Fase de Retorno Aéreo, devuelva la unidad B-29 a la Plantilla de Refuerzos Aliados. El jugador aliado puede comprar la unidad B-29 durante cualquier GT posterior.

16.6 Ataques kamikazes japoneses



Los ataques especiales kamikazes japoneses representan kamikaze y ataques similares. Los kamikazes solo pueden llevar a cabo ataques especiales.

- Sólo las unidades aéreas kamikazes pueden llevar a cabo ataques kamikazes.
- Los puntos aéreos Kamikazes se gestionan de la misma manera que los puntos aéreos tácticos.
- El jugador japonés lleva a cabo ataques Kamikaze durante la Fase de Ataque Especial Japonés.
- Totaliza el número de puntos aéreos Kamikaze en la plantilla *Tokku* y usa el siguiente procedimiento:

- 1) Consultar la Tabla de Combate Aéreo y localiza la columna igual al número de puntos aéreos Kamikaze que realizan el ataque.
- 2) Tira 1d6 y cruza el resultado con esa columna.
- 3) El jugador aliado debe resolver el resultado como sigue (elección del jugador aliado):
 - a) Retorna ese número de marcadores anfibios disponibles a la plantilla de Refuerzos Aliados (cancelando así cualquier desembarco anfibio que hubieran realizado); o
 - b) Retorna ese número de unidades de disparos navales en la plantilla del Área de Preparación Aliada a la plantilla de Refuerzos Aliados; o
 - c) El jugador aliado puede seleccionar una o ambas de las resoluciones anteriores y dividir el resultado numérico entre cada resultado elegido de la manera que desee.

• Después de resolver el ataque Kamikaze todas las unidades aéreas Kamikaze participantes son eliminadas.

Importante: Tira el dado para los ataques Kamikaze cada turno, incluso si no se asigna ninguno, es decir, tira el dado en la columna 0.

17.0 DISPAROS NAVALES ALIADOS



Las unidades de cañones navales aliados permanecen en el área de preparación aliada hasta que el jugador aliado las compromete a un ataque o defensa específica.

- Las unidades de fuego naval pueden ser comprometidas en los siguientes combates:
 - 1) Un combate de desembarco anfibio opuesto durante la Fase de Invasión; o
 - 2) Un ataque aliado desde o en defensa de un hex costero en las fases de combate aliadas o japonesas.

Importante: Las unidades de disparos navales solo pueden apoyar un ataque o defensa si al menos un hex que contiene una unidad aliada participante ocupa un hex costero.

- El jugador aliado puede comprometer hasta 2 unidades de disparos navales por combate (independientemente del número de unidades terrestres involucradas). Cada unidad de cañones otorga un desplazamiento de columna a favor del jugador aliado.
- Al final del combate, retorna las unidades de disparos navales al Área de Preparación Aliada.
- Las unidades de disparos navales nunca se ven afectadas por los resultados de combate.

18.0 SALIDA DE FLOTA MÓVIL JAPONESA

La unidad de la flota móvil japonesa representa un intento de la Armada Imperial Japonesa de librar una batalla decisiva. Los japoneses pueden declarar un ataque de flota móvil una vez por juego si el marcador ha sido reclutado.

- Durante la Fase de Ataque Especial Japonés, el jugador japonés puede declarar una operación naval especial.

Importante: La operación naval especial no puede ser conducida en GT1.

- A continuación, el jugador japonés coloca el marcador en cualquier lugar del mapa usando el siguiente procedimiento:
 - 1) Consulta la tabla de salidas de la flota móvil japonesa al final de las reglas.
 - 2) Tira 1d6 y cruza el resultado con la columna correspondiente al escenario que se está jugando.
 - 3) Aplicar el resultado determinado como sigue:

Fiasco: Sin efecto.

Acción indecisa: El jugador aliado no puede usar unidades de cañones navales en este turno. Coloca todas las unidades de disparos navales en la plantilla aeronaval disponible. Estarán disponibles el próximo GT.

Batalla decisiva: Igual que para la acción indecisa, más:

- a) El jugador aliado tira 1d6 y elimina ese número de LP del registro LP aliado. El número de LP en el registro no puede ir debajo de cero.
- b) El jugador aliado no puede colocar marcadores anfibios este GT. Cualquier marcador que haya sido reclutado puede usarse en cualquier GT posterior sin incurrir en gastos adicionales de LP.

- 4) Elimina permanentemente el marcador de flota móvil del juego.

19.0 LÍNEAS DE SUMINISTRO Y LOGÍSTICA

Las unidades deben verificar si tienen una línea de suministro al intentar cualquiera de las acciones enumeradas en 19.5. Una línea de suministro (LOS) es una ruta de hexs trazado desde una unidad hasta una fuente de suministro. **Excepción:** Unidades guerrilleras (23.0).

- LOS no puede ser trazado dentro o a través de:
 - 1) Hexs todo mar o a través de lados de hexs todo mar.
 - 2) Hexs ocupados por el enemigo.
 - 3) Hexs que contienen EZOC.
 - 4) Las unidades mecanizadas no pueden trazar dentro o a través de hexs de montaña o cumbre (Peak) a menos que sigan hexs contiguos de carretera o ferrocarril.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

19.1 Longitud de LOS

Tanto el jugador aliado como el japonés deben trazar una LOS desde cada unidad hasta su fuente de suministro.

- La longitud máxima de la LOS de cada unidad es el número de hexs igual al factor de movimiento impreso de esa unidad.

Importante: LOS está en hexs, no en MP. El terreno (que no sea el terreno prohibido) no tiene efecto en la longitud de una LOS.

- Las unidades no pueden trazar LOS dentro o a través de hexs prohibidos para ellas.

19.2 Fuentes de suministro aliadas

Las unidades aliadas pueden trazar una LOS de una de dos maneras.

- 1) Directamente a un puerto funcional controlado por los aliados (mayor o menor) que esté dentro de la longitud máxima de LOS; o
 - 2) A una unidad de cuartel general aliado (HQ) (hasta la longitud máxima de LOS de la unidad) y luego de la unidad HQ a un puerto funcional controlado por los aliados.
- La LOS desde el HQ al puerto no debe ser más largo que el factor de movimiento impreso del HQ; sin embargo, si el HQ puede trazar una LOS a un ferrocarril o carretera que está dentro de su longitud máxima de LOS, puede trazar una LOS de longitud ilimitada a lo largo de hexs contiguos de carretera o ferrocarril de vuelta a un puerto.
 - Los marcadores anfibios aliados proporcionan una fuente de suministro durante la Fase de Invasión para todas las unidades en el mismo hex.

Importante: Un puerto solo es funcional si hay una unidad base de ingeniero aliado en el hex (20.0).

19.3 Fuentes de suministro japonesas

Las unidades móviles japonesas deben trazar una LOS de vuelta a cualquier unidad estática japonesa revelada (unidad de defensa costera o de armas pesadas).

- Si la unidad estática aún no se ha revelado, el jugador japonés debe revelar la unidad cuando la primera unidad japonesa la usa como fuente de suministro.
- Cualquiera número de unidades móviles japonesas puede trazar a una sola fuente de suministro.

19.4 Suministro aéreo



El jugador aliado puede colocar una unidad de suministro aéreo para apoyar a un combate aliado por GT.

- El suministro aéreo solo se puede usar si las unidades participantes no pueden trazar una LOS a una fuente de suministro.
- El suministro aéreo proporciona un desplazamiento de columna favorable cuando las unidades aliadas están atacando o defendiéndose. No hay otro efecto.
- La unidad de suministro aéreo no se ve afectada por la superioridad aérea. Puede apilarse con otras unidades aéreas (Excepción: 13.1 unidad B29).

19.5 Efectos del suministro

Las unidades que no pueden trazar una LOS no pueden:

- 1) Realizar movimiento motorizado aliado (22.0).
- 2) Recibir desplazamientos de combate LP (15.4.1).
- 3) Ser reemplazado si se elimina (8.3).

20.0 INGENIEROS Y BASES ALIADAS



Los ingenieros aliados están impresos con Bases en su reverso.

- Un puerto o aeródromo es funcional si el hex contiene al menos una unidad de ingenieros con su lado base mostrado.

- Un hex de puerto o aeródromo que no contiene una base de ingenieros aliados no es funcional.

Puertos funcionales: Proporcionan LP adicional (7.2), son bases para embarcar y desembarcar traslados navales (21.0). También premian VPs al final del juego (4.2).

Aeródromos funcionales: Proporcionan LP adicional (7.2) y premian VPs al final del juego (4.2).

Nota del diseñador: Las unidades aéreas no estacionan en el mapa. Más bien, el LP incorporado representa una logística adicional para las operaciones aéreas representadas por el reclutamiento de más ataques aéreos y la llegada de más suministros por aire.

Importante: Esta regla se aplica solo a los ingenieros aliados.

20.1 Construcción de puertos y aeródromos funcionales

El jugador aliado puede convertir unidades de ingenieros aliados para crear un puerto o aeródromo funcional. Los puertos con una unidad base generan LP durante el juego y VP al final del juego.

- El jugador aliado conduce esta operación durante la fase de construcción de base.
- Debe haber una unidad de ingenieros aliados en el hex (en su lado móvil).
- Gira el ingeniero a su lado base (estático) y gasta el siguiente número de LP.

Puerto: 3

Aeródromo: 1

Puerto y aeródromo (es el mismo hex): 4

Importante: Si tanto un puerto como un aeródromo están en el mismo hex el jugador aliado debe gastar 4 LP.

- La unidad de ingenieros no tiene que trazar una LOS para gastar el LP. La unidad de ingenieros puede estar en una EZOC.
- Si se elimina una base de ingenieros, el puerto o aeródromo ya no funciona. Se puede restaurar la funcionalidad construyendo otra base de ingenieros en el.
- No puede haber más de una base de ingeniero en un hex.
- Una sola base de ingenieros proporciona funcionalidad tanto para un puerto como para un aeródromo en el hex.

20.2 Desmovilización de base

Durante la fase amiga de construcción de base, el jugador aliado puede girar cualquier unidad de base a su lado de ingenieros. El hex ya no funciona como base.

21.0 TRANSFERENCIA NAVAL ALIADA

Importante: Durante la fase de reclutamiento, el jugador aliado puede desplegar refuerzos en un puerto mayor funcional (8.1 y 20.0) con una unidad base. Esto no es una transferencia naval. Dichas unidades pueden mover normalmente en la fase de movimiento subsiguiente.

El jugador aliado puede mover unidades terrestres móviles a través de transferencia naval. Esto se lleva a cabo en la Fase de Transferencia Naval Aliada.

- La unidad terrestre debe comenzar la fase en el Área de Preparación Aliada, un puerto funcional o un hex costero.

Importante: Una unidad terrestre que realizó una invasión anfibia o aerotransportada durante la Fase de Invasión puede usar la transferencia naval durante la fase de Transferencia Naval.

- La unidad terrestre puede ser movida a cualquier puerto no ocupado por el enemigo/hex costero, o al Área de Preparación Aliada.
- Durante cada Fase de Transferencia Naval Aliada, el siguiente número de unidades Aliadas puede usar transferencia naval:

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

1) Cualquiera número de unidades terrestres puede mover a o desde el Área de Preparación Aliada a cualquier número de puertos controlados amigos y/o hexs costeros (dentro de los límites de apilamiento).

2) Hasta un total de 4 unidades pueden moverse desde o a cada puerto funcional.

3) Hasta una unidad puede mover desde cada hex costero abierta o puerto no funcional a un puerto funcional o el área de preparación aliada.

- Dentro de las restricciones anteriores, el jugador aliado puede transferir por mar cualquier número de unidades en cada GT.

Ejemplo: El jugador aliado podría embarcar tres unidades desde un puerto en funcionamiento y desembarcar una unidad allí.

- Una unidad no puede desembarcar (mover a) en un hex conteniendo una unidad enemiga.
- Una unidad puede embarcar (mover desde) o desembarcar en un hex en una EZOC.
- El hex de desembarco debe estar en terreno y en una región en la que la unidad podría entrar de otra manera.
- Las unidades que realizan transferencia naval no pueden moverse en la fase de movimiento subsiguiente. Pueden atacar en la siguiente Fase de Combate Aliada.

22.0 UNIDADES ÚNICAS ALIADAS & REGLAS:

HQ HQs: Ver logística (19.0) y líneas de suministro (19.2) y regla opcional 25.4.

24.0 ESCENARIOS

Se proporcionan dos escenarios con diferentes duraciones y colocaciones.

24.1 Escenario 1

Este escenario cubre la operación planificada, que tuvo lugar en algún momento a principios de 1945. La suposición es que USA pasa por alto a Filipinas para invadir Formosa directamente.

Duración del juego: 13 GT

Orden de Batalla Japonés (Despliegan primero):

En Formosa: todos los regimientos de la 9ª, 12ª, 50ª, 66ª División; 5× brigadas de infantería; 2× defensa costera, 5× brigadas de armas pesadas (elección del jugador); 2 × unidades de ingenieros; los cuatro marcadores de engaño.

Puntos aéreos disponibles:

1) Tira 1d6, luego suma 3 al resultado. El número resultante es el número de puntos aéreos tácticos disponibles.

2) Tira 1d6, el resultado es el número de puntos aéreos Kamikaze disponibles.

Colocación inicial LP: Tira 1d6 y añade 15 al resultado. El número resultante es el número de LP disponibles para reclutar unidades adicionales como parte de la colocación inicial. Las unidades elegibles restantes están disponibles para ser compradas como refuerzos comenzando en el GT 2. No se puede retener más de 20 LP después de la colocación (es decir, si el jugador japonés tira un 6 que otorgaría 21 LP debe gastar al menos un LP).

Importante: Cualquier tipo de unidad en las dos primeras filas de la carta japonesa de LP japonés que no son usadas en la colocación inicial; se colocan aparte y no están disponibles para el reclutamiento después de la colocación inicial.

Importante: Kamikaze no puede ser reclutado durante la colocación inicial.



Unidades aerotransportadas: Ver la regla de invasión aerotransportada (10.3). De lo contrario, las unidades aerotransportadas funcionan como infantería.



Rangers:

Invasiones anfibias: Los Rangers pueden conducir invasiones anfibias contra cualquier tipo de hex costero (abrupto, montañoso o marismas) y puertos. Esto requiere el uso de un marcador anfibio.

Infiltración: Los rangers ignoran la primera EZOC en la que entran durante el movimiento o la retirada. Tratan la segunda EZOC normalmente.

Movimiento Motorizado Aliado: Si una unidad o apilamiento de unidades aliadas comienza la Fase de Movimiento en una carretera o ferrocarril y puede trazar una LOS, el jugador Aliado puede doblar el factor de movimiento de esas unidades.

1) El jugador aliado debe gastar un LP para todas las unidades en el hex.

2) Las unidades deben moverse solo a lo largo de una carretera y/o ferrocarril durante la totalidad de su movimiento.

23.0 UNIDADES ÚNICAS JAPONESAS Y REGLAS



Guerrilla: Ver despliegue (8.1). La guerrilla no proyecta una ZOC (14.0) y no se ven afectadas por EZOC (incluyendo los requerimientos del combate) (15.0). No se ven afectados por el suministro (19.5).

Nota del diseñador: Los guerrilleros en el juego son milicias, grupos que se quedaron atrás y restos de unidades más grandes.

Orden de Batalla Aliado (Despliega en segundo lugar)

Unidades Terrestres:

Área de Preparación Aliada: Todos los regimientos de la 1ª USMC 2ª USMC 7ª, 27ª, 81ª, 96ª Divisiones; 3AC, 24 HQ; 2× grupos acorazados; 3× grupos de artillería; 7× grupos de ingenieros.

Puntos aéreos disponibles: 15× TAC (US)

Naval Disponible: 4× cañones navales (US)

LP inicial: 30 LP están disponibles para reclutar unidades adicionales como parte de la colocación inicial. Las unidades elegibles restantes están disponibles como refuerzos para ser compradas a partir del GT2.

Importante: El jugador debe gastar al menos 10 LP porque en línea con 7.2 cualquier LP en exceso de 20 se pierde después de la colocación.

US puede gastar LP para construir unidades adicionales (8.2). Aparte de las unidades enumeradas en refuerzos especiales a continuación, todas las unidades y marcadores de invasión están disponibles como refuerzos.

Refuerzos especiales:

6ª División de Marines US: Los tres regimientos de esta división solo se reciben como refuerzos el GT después de que Amoy es conquistado. Desplíégalos en la plantilla Amoy. No hay coste de LP.

97ª División de Infantería: Sólo disponible con la regla opcional 25.5.

Commonwealth: No se usan unidades de la CW en este escenario.

Reglas especiales:

Reconocimiento previo a la invasión: Después de que los japoneses hayan completado su despliegue inicial, el jugador aliado tira 1d6. El jugador aliado puede revelar ese número de apilamientos japoneses de su elección (jugador aliado).

Secuencia de juego: En el GT1, omite la fase de Logística, la Fase de Reclutamiento y la Fase de Operación Amoy. El jugador japonés no puede realizar una salida de flota móvil.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

24.2 Escenario 2

Este escenario supone que antes de invadir Formosa los Aliados aseguraron las islas en Filipinas para obtener apoyo. Esto retrasa a Causeway en el calendario, pero los Aliados pueden movilizar más apoyo logístico y aéreo mientras los japoneses están mejor preparados. El Escenario 2 se coloca igual que el Escenario 1 con los siguientes cambios:

Duración del juego: 8 turnos

LP de inicio japonés: Tira 1d6 y añade 20 al resultado. (El jugador japonés debe gastar al menos suficiente LP en la colocación para reducir el número de LP a 20 antes de comenzar el juego). El número resultante es el número de LP disponibles para reclutar unidades adicionales como parte de la colocación inicial. Las unidades elegibles restantes están disponibles como refuerzos a partir del GT2.

Importante: El jugador debe gastar LP hasta 20 o menos, o el número en exceso de 20 son perdidos después de la colocación.

25.0 REGLAS OPCIONALES

Los jugadores pueden usar reglas opcionales para aumentar el realismo y equilibrar el juego.

25.1 Ataques de explotación

Si un resultado de combate es un DE, al final de cualquiera avance, el atacante puede realizar otro ataque u usando un apilamiento de unidades de la fuerza original, con independencia de si avanzaron o no (excepción a la Sección 15.8.1).

- Esto se conduce según las reglas de combate estándar y debe ocurrir de inmediato.
- Si hay otro DE, entonces el atacante puede conducir otro ataque de explotación. El jugador propietario puede continuar realizando ataques de explotación si cada ataque anterior dio como resultado un DE.
- El atacante puede usar un máximo de un apilamiento para hacer el ataque de explotación independientemente del número de unidades que avancen y puede usar cualquiera número de unidades en el apilamiento.
- Un ataque de explotación solo puede hacerse por el atacante original y no se puede usar en una situación de contraataque (15.6).
- Los desplazamientos de combate normales se aplican a los ataques de explotación.

25.2 LP por victoria en el campo de batalla

Cada vez que un jugador atacante elimina unidades en un solo ataque, el número de CF de unidades terrestres móviles que se indica abajo, y/o luego avanza dentro del hex defensor, ese jugador gana 1 LP.

- a) US elimina nueve o más factores de combate japoneses.
 - b) Los japoneses eliminan seis o más factores de combate aliados.
- Esto se aplica a las unidades eliminadas en el combate en sí y cualquier destrucción resultante de unidades que no pueden retirarse.

Importante: Las unidades atacantes eliminadas no cuentan.

25.3 Transporte aéreo aliado

El jugador aliado puede realizar misiones de transporte aéreo durante la fase de movimiento.

- El jugador aliado puede usar el marcador de suministro aéreo para recoger una unidad de infantería, aerotransportada, Ranger o ingeniero aliada actualmente en el área de preparación y moverla a cualquier base aérea funcional.
- Esto le cuesta a la unidad transportada un MP.
- El hex de aterrizaje puede estar en EZOC.
- La unidad de suministro aéreo no se puede usar para otras misiones en el mismo turno de jugador.

Refuerzos japoneses: El jugador japonés no puede reclutar ningún regimiento de la 10ª y 23ª Divisiones en este escenario (se presume comprometido en las Filipinas y perdido allí).

Puntos aéreos aliados disponibles: 20× TAC (US.), 2× TAC (británico)

Naval disponible: 4× cañones navales (US), 1× cañón naval (británicos)

LP de inicio aliado: 40 LP están disponibles para reclutar unidades adicionales como parte de la colocación inicial. Las unidades elegibles restantes están disponibles como refuerzos a partir del GT 2.


Importante: El jugador debe gastar LP hasta 20 o menos, o el número en exceso de 20 son perdidos después de la colocación.

Reglas especiales:

Igual que el Escenario 1, más: Los aliados pueden reclutar unidades de la Commonwealth.

25.4 Reemplazos del USMC

Los Marines tenían un sistema de reemplazo eficiente.

- Unidades US con el símbolo  que son reemplazados pueden ser desplegados en el mismo hex que cualquier HQ US que pueda trazar una LOS hasta un puerto controlado por los US (con una base de ingenieros).



Originalmente, esta unidad estaba destinada al Teatro del Pacífico, pero terminó siendo enviada a Europa para hacer frente a la crisis de hombres en ese frente.

El jugador aliado puede seleccionar la 97ª División de Infantería como refuerzo pagando el coste normal de LP para los regimientos de infantería Y:

- a) Las tres unidades deben ser reclutadas al mismo tiempo.
- b) El jugador aliado resta 5 VP al final del juego.

25.6 Recalcitrantes y guerrilleros japoneses

Cada vez que se elimina cualquier unidad de infantería o marina japonesa en cualquier tipo de terreno que proporcione un desplazamiento defensivo, el jugador japonés tira 1d6. Si el resultado es menor que el factor de combate de la unidad, entonces reemplaza la unidad con una unidad guerrillera (si está disponible).

- El número de unidades guerrilleras en la plancha de fichas es un límite.
- Los desplazamientos distintos de los del terreno se ignoran a efectos de esta regla.

Importante: Usa el terreno en el hex, no el terreno del lado de hex.

Nota diseñador: La unidad guerrillera impediría un avance dentro del hex.

25.7 Brigada de Marines Japonesa



Este es un refuerzo especial. Debe ser reclutado durante la colocación inicial, y se coloca en la plantilla de refuerzos.

- El jugador japonés puede desplegar la unidad dentro del mapa durante cualquier fase de movimiento japonesa a partir de GT 2.
- Coloca la unidad en cualquier hex de puerto o playa que no contenga unidades aliadas o ZOCs aliadas. Después tira 1d6 y aplica los siguientes resultados:
 - 1-2: Unidad de marines eliminada.
 - 3: La unidad se voltea. Devuelva la unidad a la plantilla fuera del mapa. La unidad puede intentar otro desembarco en un GT posterior.
 - 4-6: La unidad desembarca; coloca en hex costero.

OPERATION CAUSEWAY Formosa 1944

- Si la unidad desembarca, no puede avanzar más en esa fase de movimiento; sin embargo, puede atacar durante la Fase de Combate.

25.8 Raiders aerotransportados japoneses



Este es un refuerzo especial. Debe ser reclutado durante la colocación inicial y se coloca en la caja de reclutamiento.

- El jugador japonés puede desplegarlo en el mapa durante cualquier fase de movimiento japonesa a partir del GT2 según lo siguiente:

a) Coloca a los *Raiders* en cualquiera hex de aeródromo. El hex puede contener unidades aliadas y/o ZOC aliadas.

b) Tira 1d6 y aplica los siguientes resultados:

1-2: La unidad *Raider* es eliminada (incluso si el aeródromo estaba desocupado u ocupado por los japoneses).

3: La unidad se voltea; devuelve la unidad a la plantilla fuera del mapa. La unidad puede intentar otro aterrizaje en un GT posterior.

4-6: La unidad aterriza; colócala en el aeródromo.

c) Si la unidad aterriza, actúa como una unidad de infantería regular durante el resto del juego.

- Si el aeródromo no está ocupado por los aliados, la unidad no podrá avanzar más en esa Fase de Movimiento; sin embargo, puede atacar durante la Fase de Combate.

- Si los *raiders* aterrizan con éxito en un aeródromo ocupado por los aliados, la unidad es eliminada. El jugador japonés tira 1d6 y aplica los siguientes resultados:

1-2: Sin efecto.

3-4: El jugador aliado debe eliminar un punto aéreo táctico.

5-6: El jugador aliado debe eliminar dos puntos aéreos tácticos.

25.9 Fuerza Especial Takasago japonesa



Este es un refuerzo especial que representa a los voluntarios taiwaneses. Cuando se reclutan, se despliegan en cualquiera hex en Formosa.

- Esta unidad ignora la primera EZOC en la que entra durante el movimiento o la retirada. Trata la segunda EZOC normalmente.

25.10 Campo de prisioneros de guerra japonés



Los japoneses deben desplegar el campo PW en cualquier hex de población (no ciudad) durante la colocación inicial.

- El Campo PW nunca puede atacar, incluso si está en una EZOC.

Si el jugador aliado elimina el campo PW a través del combate terrestre y luego avanza inmediatamente dentro del hex, el jugador aliado gana 5 VP. El campo PW es la última unidad en ser eliminada si está apilada con otras unidades japonesas.

- Si el campo PW está en el mapa al final del juego, el jugador japonés gana 3 VP.

- Si los Aliados atacan un hex ocupado únicamente por el campo PW (oculto o revelado), y el resultado de la Tabla de Ataque B-29 es D1, elimina el campo PW y el jugador japonés recibirá 5 VP.

- Si el campo PW está en una hex con otras unidades japonesas, y el resultado de la tabla de ataque B-29 es D1, tira un dado:

1-3: elimina el campo PW y el jugador japonés recibe 5 VP.

4-6: el jugador japonés elige una unidad de combate para eliminar (según 16.5).

CARTA DE GASTOS DE LP JAPONÉS

Tipo de unidad	Coste LP (Reclutar)	Coste LP (Reemplazar)
Acorazada, Defensa Costera, armas pesadas, Marines, aerotransportadas, Fuerzas Especiales (solo puede reclutar estos tipos durante la colocación inicial)	3	N/A
Infantería de Primera Línea (10ª y 23ª ID y rigadas de infantería separadas) o Ingeniero (puede reclutar estos tipos durante la colocación inicial)	2	N/A
2ª Línea de Infantería, Construcción, Guerrilla	1	1
Engaño	0	N/A
Punto Aéreo TAC	2	2
Punto aéreo Kamikaze	1/2	N/A
Salida de flota móvil	4	N/A
Campo PWC	Ver Reglas Opcionales	N/A
Otros gastos japoneses en LP		LP

Desplazamiento ataque terrestre 1

Desplazamiento defensa terrestre 1

N/A: La unidad no puede ser reemplazada.

TABLA DE SALIDAS DE FLOTA MÓVIL JAPONESA

Tirada dado	Escenario I Resultado	Escenario II Resultado
1	Fiasco	Fiasco
2	fiasco	Fiasco
3	Fiasco	Fiasco
4	acción indecisa	Fiasco
5	Acción indecisa	Acción indecisa
6	batalla decisiva	Batalla decisiva

CARTA DE GASTOS LP ALIADOS

TIPO de unidad	LP Coste (Reclutar)	LP Coste (Reemplazar)
HQs, armas pesadas	4	2
Acorazadas, grupo artillería, aerotransportado, rangers	3	2
Marines, Infantería, Ingeniero	2	1
cañones navales, B-29	3	3
Suministro aerotransportado	2	2
Punto Aéreo táctico	1	1
Marcadores		Coste LP (Reclutar)
Anfibio	3	3
Zona de salto aerotransportado	1	1
Otros gastos LP aliados		LP
Convertir ingeniero a una base en un hex puerto		3
Convertir Ingeniero a una Base en un hex aeródromo		1
Convertir Ingeniero a una Base en un puerto +hex aeródromo		4
Desplazamiento ataque terrestre		1 o 2
Desplazamiento de defensa terrestre		1