



JUAN A. NÁCHER



SCOPE

U-BOOT



REGLAMENTO

RULEBOOK



2

10-15'

12+



DRACO
IDEAS

SCOPE

U-BOOT



AUTOR / AUTHOR:

Juan A. Nácher



DISEÑO GRÁFICO / ART:

Matías Cazorla



TRADUCCIÓN / TRANSLATION:

Buster Lehn



REVISIONES / REVISIONS:

Javier Romero

y Luis Álvaro Hernández



Más información | More info

DRACO
I D E A S

© Copyright 2022 - DRACO IDEAS

Made in China by DRACO IDEAS

C/ Juan de la Cierva, 122 - Arroyomolinos
(Madrid - Spain) - www.dracoideas.com

AGRADECIMIENTOS:

A todos los podcasters y divulgadores de contenido histórico de medios digitales, por su extraordinaria labor, muchas veces desinteresada, que nos permite aprender y disfrutar la historia de un modo riguroso, cordial y entretenido. A mi primo Juan Carlos (*Fefe*) por su inestimable ayuda en el testeo de mis prototipos. Y al imborrable y hermoso recuerdo de mi gran amigo Ferran.

ACKNOWLEDGMENT:

To all the podcasters and broadcasters of historical content in digital media, for their extraordinary and often selfless work, that allows us to learn and enjoy history in a rigorous, friendly and entertaining way. To my cousin Juan Carlos (*Fefe*) for his invaluable help in testing my prototypes. And to the indelible and beautiful memory of my great friend Ferran.



SCOPE U-BOOT



A principios de la Segunda Guerra Mundial, en mitad del Atlántico Norte y fuera del alcance de la cobertura aérea, los temidos U-boot alemanes acechan en manadas de lobos a los convoyes aliados que transportan imprescindibles suministros para el esfuerzo de guerra europeo.

En **SCOPE U-boot** un jugador dirige a los submarinos alemanes que atacan un convoy de cargueros y buques de escolta manejado por el otro jugador. Los U-boot tratarán de hundir los cargueros que cruzan el área de juego mientras los destructores de escolta intentan localizar y destruir a los submarinos alemanes.

JUGADOR ALIADO

JUGADOR ALEMÁN



COMPONENTES

El juego se compone de 60 cartas y 6 fichas:

● 12 cartas de buque aliado:

- 2 cargueros
- 2 petroleros
- 3 destructores
- 1 acorazado
- 1 portaaviones de escolta
- 2 corbetas Flower/minas
- 1 carguero artillado/carguero



● 7 Cartas de buque alemán:

- 3 submarinos
- 1 destructor
- 1 acorazado
- 2 S-boot/minas



● 35 cartas de mar/área vacía

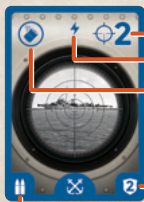
● 6 cartas de disparo de superficie

● 6 fichas:

- 4 fichas de torpedo (2 alemanas y 2 aliadas)
- 1 ficha de dirección aliada
- 1 ficha de ping/dirección alemana



Cartas de buque



- Valor en puntos
- ⚡ Buque rápido
- Tipo de buque

Reglas avanzadas:

- Blindaje
- Potencia de fuego



Cartas de mar / área vacía



Cartas de disparo

Tipos de buque del juego básico



Carguero



Petrolero



Destructor



Submarino



JUEGO BÁSICO - PREPARACIÓN



El número de cartas y tamaño de la partida dependen del escenario elegido:

ESCENARIOS	Tamaño*					Puntos Objetivo
Lobo solitario	5x5	2	0	1	1	2
Ataque coordinado	5x6	2	1	2	2	4
Manada de lobos	5x7	2	2	3	3	6

* Filas x Columnas

- 1 Preparar el área de juego:** coloca las cartas de mar con el área vacía bocabajo, formando una matriz de 5 filas y tantas columnas como indique el escenario.
- 2 Repartir buques y fichas:** reparte a cada jugador las cartas de buque que le correspondan según el escenario a jugar. Además, el jugador alemán recibe sus 2 fichas de torpedo y el jugador aliado recibe su ficha de dirección. El resto de componentes no se utilizará en la partida.
- 3 Desplegar submarinos:** el jugador alemán toma todas las cartas de mar de la primera fila de su lado del área de juego. Vuelve a colocar la fila sustituyendo cartas de mar por sus cartas de submarino bocabajo, en secreto y en la posición que desee. Las cartas de mar sobrantes se guardan para la partida.
- 4 Desplegar el convoy:** el jugador aliado coloca sus cartas de buque de superficie sobre cualquiera de las cartas de mar de las dos primeras filas de su lado del área de juego, un solo buque por carta de mar. Las cartas de buque que tienen el reverso en rojo (buque dañado), se despliegan con éste bocabajo.



Durante la partida los jugadores alternan turnos. Un jugador realiza un turno completo y después lo hace el otro jugador. Comienza el jugador alemán. La partida termina cuando se alcanzan los puntos objetivo o no quedan buques de mercancías. Cada turno está compuesto de 2 fases:

F1) FASE DE ACCIÓN

El jugador realiza **1 sola acción por turno**, a elegir entre las que le permiten los tipos de buque que tiene en juego. En el juego básico las acciones disponibles son:

● **MOVIMIENTO SUBMARINO** (*submarinos*):

El jugador toma en su mano cualquier cuadrante (*grupo de 2x2 cartas de mar*) del área de juego, las mira y las recoloca en el mismo cuadrante, bocabajo y en la posición que quiera. No es necesario que haya un submarino en estas 4 cartas, el movimiento puede ser un farol. Además, si hay buques de superficie en el cuadrante, mantienen su posición, aunque sus cartas de mar se muevan. Si hay algún destructor enemigo, no se podrá mover la carta de mar que hay bajo el destructor, aunque sí el resto de cartas del cuadrante.

● **LANZAR TORPEDO** (*submarinos*):

El jugador revela la posición de uno de sus submarinos, vuelve a dejar la carta bocabajo y coloca una ficha de torpedo sobre la carta. El jugador elige la dirección en la que avanzará el torpedo, orientando la ficha hacia cualquiera de las ocho direcciones posibles. No se puede lanzar un torpedo si la carta de submarino tiene un buque o un torpedo encima. Además, el mismo buque no puede lanzar torpedos más de 2 turnos seguidos. Debe realizar cualquier otra acción (*o lanzar torpedo con otro buque*) en el tercer turno,



para poder disparar de nuevo en el cuarto turno. Los números de las fichas de torpedo se utilizan para indicar si es el primer o el segundo torpedo consecutivo. Por otra parte, un jugador solo tiene 2 fichas de torpedo. No se pueden lanzar torpedos si las 2 fichas del jugador están en juego. Cada ficha volverá a estar disponible cuando impacte en un buque o salga del área de juego.

● **MOVER BUQUE RÁPIDO** (⚡ *buques rápidos*):

El jugador toma la carta de uno de sus buques de superficie rápidos y la coloca sobre una de sus cartas de mar adyacentes (*ortogonal o diagonal*) que no esté ocupada por otro buque.

Los **destructores** son buques rápidos que además van equipados con sónar y cargas de profundidad. En su acción de mover, el destructor puede voltear la carta sobre la que se coloca al avanzar y comprobar si contiene un submarino. Si la carta es un área vacía (∅) vuelve a colocarla bocabajo. Si la carta es un submarino enemigo, resulta hundido. Retira la carta del submarino a la zona de puntuación y rellena el hueco con una carta de mar con el área vacía bocabajo.

● **MOVER BUQUE LENTO** (*buques lentos*):

Todos los buques sin el icono de buque rápido son buques lentos. Estos buques requieren de dos turnos para completar su movimiento. Para mover un buque lento el jugador coloca la ficha de dirección sobre el centro de su carta, señalando con la flecha la carta de mar a la que quiere mover. Se puede mover en cualquier dirección ortogonal o diagonal.



El buque lento no mueve en el turno que se realiza la acción. Moverá en el próximo turno de este jugador, justo antes de la fase de acción. Moverá en la dirección que indica la flecha, tras lo cual se retira la ficha de dirección. Este movimiento no cuenta como la acción del segundo turno.

Si la carta de mar está ocupada por otro buque de superficie, se retira la ficha sin mover el buque lento. Además, no se puede mover el mismo buque lento dos turnos seguidos. Es decir, no se puede volver a colocar la ficha de dirección sobre un buque lento que acaba de mover al inicio del mismo turno.

Si un buque de superficie (*rápido o lento*) mueve hacia una carta de mar en la que hay una ficha de torpedo, pueden ocurrir dos cosas:

- Si el torpedo se dirige justo hacia el buque, el buque será impactado por el torpedo antes de completar su movimiento.
- Si el torpedo avanza en cualquier otra dirección, el buque sí puede avanzar sin ser impactado. La carta del buque se coloca bajo la ficha de torpedo y el torpedo se moverá en la siguiente fase de torpedo sin alcanzarlo.

F2) FASE DE TORPEDOS

En esta fase todas las fichas de torpedo sobre el área de juego avanzan una posición a la carta de mar adyacente, en la dirección que indica la ficha de torpedo. Los torpedos avanzan todos los turnos sin importar al jugador al que pertenecen. Como excepción, si el torpedo se acaba de lanzar en la fase de acción de este turno, no avanza. Es decir, los torpedos avanzan todos los turnos excepto en el mismo turno en el que son lanzados. Si un torpedo entra en la carta de mar de un buque de superficie, el buque resulta hundido. El buque y la ficha de torpedo se retiran de la carta de mar. La carta del buque hundido se coloca en la zona de puntuación del jugador contrario. Los torpedos no impactan contra otros torpedos.

Cuando un **petrolero** resulta hundido no se retira del área de juego. En lugar de esto, voltea su carta para indicar que está en llamas. El jugador alemán obtiene los puntos por hundir el petrolero. El petrolero en llamas sigue ocupando la superficie de la carta de mar, pero ya no se puede mover ni ser destruido. Los torpedos que entran en la posición de un petrolero en llamas estallan y se retiran sin hundirlo.



Los submarinos pueden mover bajo el petrolero en llamas. El reverso en rojo (*buque dañado*) de los buques destructores no se utiliza en el juego básico, se utiliza en las reglas avanzadas (*combate de superficie*).

OBJETIVO DEL JUEGO Y FINAL DE LA PARTIDA

Ambos jugadores obtienen puntos de victoria sumando el valor de los buques enemigos hundidos. Además, el jugador aliado obtiene el doble del valor en puntos de los buques de mercancías (🚢) que atraviesan y abandonan el área de juego. Un buque de mercancías puede salir del área de juego si finaliza una acción de movimiento hacia fuera desde la última fila del área de juego (primera fila del lado alemán). Después coloca el buque en la zona de puntuación del bando aliado.

JUGADOR ALIADO

2+(1x2) = 4 puntos

JUGADOR ALEMÁN

2+1 = 3 puntos



Zona de puntuación

Zona de puntuación

La partida termina cuando un jugador alcanza los puntos objetivo del escenario, o si ya no quedan buques de mercancías (🚢) operativos en el área de juego. El turno en el que esto ocurre se debe jugar completo. Además, si queda algún torpedo en juego del que un buque no podría escapar en los turnos siguientes, este buque se considera hundido y también puntúa. Gana el jugador que haya conseguido más puntos, en caso de empate gana el bando aliado.



SUBMARINOS LENTOS (reglas avanzadas)



Los buques submarinos de la Segunda Guerra Mundial eran mucho más lentos bajo el agua que cuando navegaban en superficie. Estas reglas intentan representar este hecho. Este modo de juego es opcional. Se puede jugar el resto de reglas avanzadas sin incluir esta variante de juego.

En esta variante de juego los submarinos modifican su acción de movimiento:

● MOVIMIENTO SUBMARINO LENTO (*submarinos*):

El movimiento submarino lento funciona igual que el básico, excepto que tras mover un cuadrante de cartas de mar, se coloca la ficha de ping en el centro de las cuatro cartas movidas. En su siguiente turno el jugador no podrá mover las 4 cartas señaladas con el ping, ni lanzar torpedos desde ellas.



Quando el jugador realice cualquier otra acción en su siguiente turno, el ping se retira del cuadrante y las cartas quedan liberadas. Si mueve otro cuadrante el ping será desplazado al centro del nuevo cuadrante movido.

Al realizar un movimiento se puede seleccionar un cuadrante que solape con el cuadrante movido en el turno anterior. En este segundo movimiento las cartas bloqueadas por el ping anterior permanecen en la mesa sin poder moverse.



Ficha de ping: temáticamente representa un eco en el asdic o radar causado por la presencia de un submarino, o un falso eco provocado por el relieve oceánico, una termoclina, el oleaje, etc.

Si se usan las reglas avanzadas de combate de superficie, los submarinos pueden combinar el movimiento submarino lento con salidas a la superficie, para retirar la ficha de ping y evitar el bloqueo de movimiento que la ficha provoca.

Caza antisubmarina avanzada: para compensar el movimiento lento de los submarinos y añadir más complejidad a la caza antisubmarina, los destructores también modifican su forma de juego. Los destructores ya no desvelan automáticamente cartas de mar en su acción de mover. A cambio, el jugador aliado recibe dos nuevas acciones a elegir en la fase de acción.

● **SONAR (destructores):**

Voltea una carta de mar adyacente (ortogonal o diagonal) a un destructor para comprobar si contiene un submarino, incluso si la carta tiene un buque encima. La carta vuelve bocabajo tras la comprobación y la acción termina sin más consecuencias.

● **CARGAS DE PROFUNDIDAD (destructores):**

Voltea la carta de mar situada bajo un destructor. Si es un área vacía, vuelve a colocarla bocabajo. Si es un submarino, puedes hundirlo y llevarlo a tu zona de puntuación. Rellena el hueco con una carta de mar con el área vacía bocabajo.

Además, al final de la partida, tras terminar el último turno, todos los destructores realizan una última descarga gratuita de cargas de profundidad. Si hay algún submarino enemigo bajo algún destructor en ese momento, el submarino resulta hundido e incluido en la puntuación final de la partida.





En numerosas ocasiones los U-boot preferían atacar en superficie donde eran más rápidos y podían atacar con su cañón para no desperdiciar torpedos. Para reflejar esto se pueden añadir las siguientes reglas avanzadas.

- **EMERGER Y SUMERGIRSE** (*submarinos*):

Antes de mover un submarino, el jugador puede anunciar que el submarino va a emerger o sumergirse. Para ello voltea la carta de submarino, déjala en esta nueva posición y coloca o retira la carta de mar bajo el submarino. Si la carta de submarino ha quedado bocabajo, se mueve con las reglas de movimiento submarino. Si la carta ha quedado bocarriba, el submarino se mueve como un buque de superficie rápido. Además, un submarino bloqueado por una ficha de ping puede emerger a la superficie para retirar la ficha y mover en superficie.

- **LANZAR TORPEDO EN SUPERFICIE** (*submarinos y destructores*):

En este modo de juego los submarinos y los destructores pueden lanzar torpedos navegando en superficie. Funcionan igual que los torpedos del juego básico, pero se lanzan colocando la ficha de torpedo sobre la carta del buque que lo lanza.

F3) FASE DE COMBATE DE SUPERFICIE

En este modo de juego se añade una tercera fase de turno tras la fase de torpedos. En cada fase de combate de superficie ambos jugadores pueden disparar uno de sus buques con potencia de fuego de superficie (▲..). Es decir, ambos jugadores pueden disparar en la fase de cada jugador.

Ambos disparos se consideran simultáneos y se resuelven aunque el buque que dispara resulte hundido por otro disparo en la misma fase. Los objetivos se eligen antes de resolver cualquier disparo. El jugador activo elige primero.

Para efectuar un **disparo de superficie** se realizan los siguientes pasos:

1 Fijar objetivo: ambos jugadores seleccionan su buque atacante y un buque enemigo como objetivo. El alcance máximo es igual a la potencia de fuego del buque que dispara. Es decir, un buque con potencia de fuego 1 (I) solo puede atacar a un buque adyacente ortogonal o diagonal; un buque con potencia de fuego 2 (II) puede atacar a un buque situado hasta dos cartas de distancia ortogonal, diagonal o mixta; etc. Además, no se puede atacar a un buque con un blindaje mayor del doble de la potencia de fuego del disparo.

2 Preparar la mano de disparo: el jugador que dispara coge en su mano la carta de impacto (✓BOOM!✓) y tantas cartas de fallo (✗BOOM!✗) como la distancia del buque objetivo. Es decir, para disparar a un buque adyacente se toma la carta de impacto y una sola carta de fallo; para disparar a un buque a distancia 2 se toman 2 cartas de fallo; etc. Además, si el blindaje del buque objetivo es mayor que la potencia de fuego del disparo, se añade una carta de fallo más. Asimismo, se añade otra carta de fallo si el buque que dispara ha movido en cualquier momento de este turno o tiene una ficha de dirección.

3 Disparar: el jugador que dispara oculta las cartas seleccionadas en su mano y el jugador atacado extrae una carta al azar para ver el resultado del disparo:

(✗BOOM!✗): si la carta es un fallo, el disparo no ha dado en el blanco.

(✓BOOM!✓): si la carta es el impacto, pueden ocurrir dos cosas:

- Si el blindaje del objetivo es menor o igual que la potencia del disparo, el buque resulta hundido y se retira a la zona de puntuación.
- Si el blindaje es mayor que la potencia de fuego, voltea la carta del buque objetivo para indicar que ha sido dañado, pero no hundido. Si el buque ya había sido dañado anteriormente, resultará hundido con este segundo impacto.



REFUERZOS (reglas avanzadas)



Estas reglas añaden nuevos buques de refuerzo para ambos bandos. Antes de cada escenario el jugador puede cambiar todos o parte de sus destructores o submarinos por un equivalente en puntos de buques de refuerzo de su bando.



Acorazado



Corbeta
Flower



S-boot



Minas



Carguero
artillado



Portaaviones
de escolta



ACORAZADO

El buque de mayor tamaño, blindaje y potencia de fuego. Si un acorazado sin daños es alcanzado por un torpedo, será dañado (*su carta se voltea*) y no hundido.



CORBETA CLASE FLOWER

Buque antisubmarino ligero. A efectos de juego es como un destructor, pero con menor blindaje y potencia de fuego. No puede disparar torpedos.



S-BOOT

Lancha torpedera ligera y muy rápida. Puede realizar dos movimientos rápidos en una sola acción. Puede disparar torpedos.

* La S-boot no puede efectuar disparos de superficie. Su potencia de fuego es solo antiaérea, solo se tiene en cuenta al ser atacada por aviones.



MINAS

Las minas se despliegan en primer lugar, antes que los submarinos.

Se despliegan bocarriba, sustituyendo a cualquier carta de mar que no sea de la zona de despliegue del contrario. En una carta de minas no pueden entrar buques submarinos ni de superficie. Las minas no pueden ser destruidas. Además, los torpedos estallan y se retiran al entrar en una carta de minas.

*CARGUERO ARTILLADO

Cargueros armados con piezas de artillería. Su carta tiene una cara de carguero normal y otra con potencia de fuego 1. En el despliegue se mantienen en secreto con su cara de carguero normal bocarriba. En la fase de combate de superficie de cualquier turno, el jugador aliado puede voltear esta carta para revelar su potencia de fuego y elegir este buque como atacante. Este carguero también puntúa el doble si atraviesa el área de juego.

PORTAAVIONES DE ESCOLTA

Pequeño portaaviones ligero. Proporciona nuevas acciones a elegir en la fase de acción, para despegar un avión o para atacar con este avión si ya ha despegado en turnos anteriores. Se despliega con el icono de despegar avión bocarriba.



Despegar

● **DESPEGAR AVIÓN** (*portaaviones de escolta*):

Si el portaaviones tiene el icono de despegar bocarriba, se puede usar la acción del turno para voltear la carta del portaaviones y dejar su icono de potencia de fuego bocarriba (*avión en el aire*).



Avión en el aire

* El portaaviones no puede atacar en la fase de combate de superficie, pero sí puede hacerlo en la fase de acción. Si tiene su icono de potencia de fuego bocarriba (*porque ya despegó un avión en un turno anterior*), puede realizar una acción de ataque de avión bombardero o torpedero.

Tras este ataque, se voltea la carta del portaaviones dejando el icono de despegar bocarriba, incluso si el ataque no tiene éxito. Esto indica que deberá despegar otro avión para poder atacar de nuevo.

● **ATAQUE DE AVIÓN BOMBARDERO** (*portaaviones de escolta*):

Se puede usar la acción del turno para realizar un disparo de superficie (*de potencia 2*) contra cualquier buque del área de juego, sin importar la distancia del mismo. Para la mano de disparo no se considera la distancia, en su lugar se toman tantas cartas de fallo como el valor de potencia de fuego del buque atacado, esto representa la defensa antiaérea del buque atacado. No se añade a la mano de disparo la carta de fallo por movimiento del buque portaaviones (*pero sí la de blindaje*).

● **ATAQUE DE AVIÓN TORPEDERO** (*portaaviones de escolta*):



Se puede usar la acción del turno para lanzar un torpedo desde cualquier carta de mar que no contenga un buque de superficie. Justo antes de lanzar el torpedo, el jugador contrario puede tratar de derribar el avión torpedero con uno de sus buques de superficie. Para ello realiza un disparo de superficie marcando como objetivo la carta de mar donde el avión (*blindaje 1*) va a lanzar el torpedo. Si el disparo falla, el torpedo se lanza normalmente. Si el disparo tiene éxito, el torpedo no se lanza y la acción de ataque se pierde.

Despliegue con buques de refuerzo: con estas reglas de juego, primero se despliegan las minas, después los submarinos y a continuación los buques de superficie. Cuando ambos jugadores tienen minas o buques de superficie, los despliegan uno a uno alternadamente, empezando por el que tiene más. Si tienen el mismo número, empiezan desplegando los aliados. Se siguen las mismas reglas de despliegue del juego básico, con una diferencia: los buques lentos solo pueden desplegar en la primera fila de su lado de despliegue. Los buques rápidos pueden desplegar en la primera o segunda fila.





Los escenarios alternativos modifican la preparación y los objetivos del juego para crear nuevas variantes de juego. El resto de reglas se siguen normalmente. También puedes crear tus propias variantes y escenarios alternativos.


EL LOBO Y EL PASTOR

-  Utiliza la preparación y número de cargueros y petroleros de los escenarios básicos, pero despliega un único submarino alemán y un solo destructor aliado. El jugador alemán solo gana los puntos de los buques de mercancías hundidos, pero no por hundir el destructor. El jugador aliado gana el doble de los puntos de los buques de mercancías que no sean hundidos o que abandonen el área de juego, pero no gana puntos por hundir el submarino. El juego termina cuando ya no queden submarinos o buques de mercancías en el área de juego.
-  Gana el jugador que más puntos tenga, en caso de empate ganan los alemanes.



GRUPO DE CAZA ANTISUBMARINA




-  Utiliza la preparación y número de submarinos y destructores de los escenarios básicos, pero se juega sin cargueros ni petroleros. Además, el jugador aliado puede añadir un buque más (*destructor o portaviones de escolta*) a su flota de caza. El jugador aliado gana los puntos de cada submarino hundido. El jugador alemán gana los puntos de cada submarino que abandone el área de juego, con una acción de movimiento hacia fuera con el submarino situado en la última fila del área de juego (*primera fila del lado aliado*). La partida termina cuando ya no queden submarinos en juego.
-  Gana el jugador que haya conseguido más puntos, en caso de empate la partida queda en tablas.

DUELO CON VENTAJA

-  Si uno de los jugadores tiene mucha más experiencia en el juego que el otro, puedes equilibrar la situación creando una ventaja a favor del jugador inexperto. Para ello utiliza la misma preparación y buques que los escenarios básicos, pero añade a la flota del jugador inexperto un submarino alemán o destructor aliado, dependiendo del bando que juegue. O también puedes hacer lo contrario y retirar un submarino o destructor del jugador experto.

BATALLA NAVAL (reglas avanzadas):

-  Combate naval entre buques de guerra de ambos bandos. El tamaño del área de juego depende del escenario elegido. Cada jugador elige su flota en secreto por el total de puntos en buques (o minas) que indique el escenario. Se despliega alternadamente, como indican las reglas de refuerzos. Los buques lentos solo pueden desplegar en la primera fila de cada bando. Los buques rápidos pueden desplegar en la primera o segunda fila. Los jugadores ganan puntos de victoria de cada buque enemigo hundido. La partida termina cuando un jugador alcanza los puntos objetivo del escenario. El turno en el que esto ocurre se juega completo.
-  Gana el jugador que consigue más puntos, en caso de empate la batalla queda en tablas.

ESCENARIOS	Tamaño*	Puntos de Flota	Puntos Objetivo
Escaramuza	5x5	6	4 
Batalla	5x6	8	5 
Gran Batalla	5x7	10	6 

* Filas x Columnas

RESUMEN DEL TURNO

JUEGO BÁSICO:

F1: Fase de ACCIÓN

- Elegir 1 acción:
 - MOVIMIENTO SUBMARINO
 - LANZAR TORPEDO
 - MOVER BUQUE RÁPIDO/LENTO

F2: Fase de TORPEDOS

- Todos los torpedos avanzan, menos el lanzado en este mismo turno.

REGLAS AVANZADAS:

F1: Fase de ACCIÓN

- Elegir 1 acción:
 - MOV. SUBMARINO [LENTO]*
 - LANZAR TORPEDO
 - MOVER BUQUE RÁPIDO/LENTO
 - [SONAR]*
 - [CARGAS DE PROFUNDIDAD]*
 - DESPEGAR AVIÓN
 - ATAQUE DE AVIÓN BOMB./TORP.

F2: Fase de TORPEDOS

- Todos los torpedos avanzan, menos el lanzado en este mismo turno.

F3: COMBATE DE SUPERFICIE

- 1 Fijar objetivo (*ambos jugadores*)
- 2 Preparar mano de disparo
- 3 Disparar (*elegir 1 carta*)

TURN SUMMARY

BASE GAME:

P1: ACTION phase

- Choose 1 action:
 - SUBMARINE MOVEMENT
 - TORPEDO LAUNCH
 - FAST/SLOW SHIP MOVEMENT

P2: TORPEDO phase

- All torpedoes advance, except the one launched this turn.

ADVANCED RULES:

P1: ACTION phase

- Choose 1 action:
 - [SLOW]* SUBMARINE MOVE.
 - TORPEDO LAUNCH
 - FAST/SLOW SHIP MOVE.
 - [SONAR]*
 - [DEPTH CHARGES]*
 - AIRCRAFT TAKEOFF
 - BOMB./TORP. AIRCRAFT ATTACK

P2: TORPEDO phase

- All torpedoes advance, except the one launched this turn.

P3: SURFACE COMBAT

- 1 Set target (*both players*)
- 2 Prepare firing hand
- 3 Fire (*pick 1 card*)