



COMANDANTE PRESS LTD.



**FIGHTER**  
**Reglamento de**  
**Combate Aéreo**

Traducción: Carlos Casas Antunez

**CLUB COMANDANTE**  
**¡ SIMPLEMENTE LO MEJOR !**



**FIGHTER**  
**REGLAMENTO DE COMBATE**  
**AEREO**



**FIGHTER**  
**REGLAMENTO DE COMBATE AEREO**

**CAZA**

Estas reglas están escritas para cubrir el combate aéreo al principio de la 2ª Guerra Mundial. El propósito es suministrar unas reglas jugables y amenas, las cuales cubran un periodo de interés general y de un potencial sin descubrir.

Puedes encontrar un poco extraño los mecanismos de las reglas pero persiste ya que están escritas para ayudar al juego aunque tu no lo creas siempre.

**EL WARGAME**

Las reglas están diseñadas para ser jugadas usando aviones a escala 1/300. Alternativamente pueden usarse aviones a escala 1/600 con modelos de barcos de guerra.

Se necesitan algunas piezas como equipamiento de juego. Lo más importante es un set de tarjetas coloreadas que actúan como marcadores de altura. Estas deberán de ser de 5x5 cm. y de los siguientes colores:

Verde (el más bajo).

Negro.

Azul Oscuro.

Azul Medio.

Azul Claro.

Blanco.

Amarillo (el más alto).

Si el avión está entre dos niveles tal que esté subiendo o similar pueden solaparse dos cartas.

Los jugadores deberán también equiparse con algunos círculos cuarteados por radios correctos, para usarlos como circunferencias de giro. Este podría estar marcado en cm con marcas recalcadas cada 5cms para ayudar en las medidas o bien para dar un alineamiento con las alas del avión. No debe olvidar que todos los movimientos están calculados usando el morro del avión.

Los aviones a su vez pueden estar montados sobre palos de alambre de unos 7cm de altura, colocados sobre una base. Esto es para dar la impresión de vuelo. La base del avión debería ser más pequeña que el tamaño de un marcador de altura. Un buen método es perforar un boquete en el avión dentro del cual se pega un tramo de alambre de florista. Cuando este se ha secado el otro extremo del alambre se puede pegar en una base de cartón con algún tipo de masilla como soporte.

En lo concerniente a la pintura, encontramos más conveniente pintar las bases de azul claro con un moteado blanco. Sobre las bases se podría un número en orden a identificar el avión. El trozo de alambre es mejor pintarlo en negro. Finalmente, observa si hay algún enemigo al Sol.

**LAS REGLAS**

Después de leer las reglas es importante que el jugador entienda los recovecos de las reglas así como los criterios usados. Estos criterios son los siguientes:

1. Rápido curso de combate.



## **FIGHTER REGLAMENTO DE COMBATE AEREO**



2. Resultados realistas en el transcurso del juego.
3. Entretenimiento para los participantes.
4. Facilidad de comprensión.
5. Permitir a un jugador con un entendimiento básico de las reglas el combatir al menos algunos sucesos.
6. Permitir ganar al mejor piloto, no al “listo” que puede entender y aprender las cláusulas de las reglas.

Algunos de los datos de la tabla de datos puede parecer erróneos a ciertas personas pero las reglas están equilibradas de acuerdo a los informes de batallas, resultados y capacidades; no fabricando figuras teóricas.

Lo siguiente son notas de algunos de los aviones para dar al jugador una idea del periodo.

### **NOTAS**

**SPITFIRE** – Una leyenda en su tiempo. Cabina del piloto con buena visibilidad y buena maniobrabilidad.

**HURRICANE** – Un sólido aeroplano, bueno en su tiempo.

**FW 190 MORRO LARGO/CORTO** – Un excelente luchador en todos los conceptos.

**JU87** – El vulnerable pero efectivo (en más de una ocasión) gritador “Stuka”.

**ME110** – Un poder de fuego mortal pero pobre en combate cerrado.

**JU88** – Un buen bombardero multipropósito, un superviviente.

**HE111** – Un anticuado pilar de la fuerza de bombardeo de la luftwafe. Lucho en la Guerra Civil Española. Las dotaciones odiaban este avión, ya que había una buena probabilidad de resultar muerto en ellos.

**DONIER 17** – No es un bombardero maravilloso. Muy difícil de cogerlo en un leve picado hacia abajo.

**MOSQUITO** – Un luchador pesado convertido en bombardero ligero.

**BLLENHEIN** – Un bombardero ligero o caza nocturno que dio algunos servicios en la batalla de Inglaterra.

**DEWOITINE D520** – Un duradero avión venido a menos por la velocidad y la caída de Francia.

**POLIKARPOV 1/16** – El famoso “rata” de la Guerra Civil Española. El monoplano que era un biplano.

### **LAS REGLAS DEL JUEGO**

#### **1. ESCALA.**

Las medidas de la tabla están en cm. Un cm en la tabla es equivalente a 20m en la vida real. Esto es una escala de 1/1800. Cada turno de juego es equivalente a 5 segundos de tiempo real. El valor del factor “poder de fuego” esta tomado de la precisión y la velocidad de fuego. El fuego era a menudo reservado hasta distancias de solo 200m. Muchos pilotos podrían ser hombres muertos si ellos no hubieran podido reconocer a sus oponentes cuando parecían estar a pocos cm.



**FIGHTER**  
**REGLAMENTO DE COMBATE**  
**AEREO**



## 2. DESPLIEGUE.

Ningún bando debe anotar sus posiciones iniciales a menos que el escenario lo indique.

## 3. PUNTOS DE COSTE DE LOS AVIONES.

|               |    |          |    |             |    |          |    |
|---------------|----|----------|----|-------------|----|----------|----|
| Spitfire I    | 16 | ME 109F  | 17 | ME 109E     | 16 | Fiat 650 | 10 |
| Spitfire III  | 17 | FW 190   | 24 | MACCHI C202 | 18 | D 520    | 15 |
| Spitfire V    | 19 | ME 110   | 21 | Stomovik    | 15 | Lav 3    | 13 |
| Hurricane II  | 13 | HE 111   | 18 | Mig 3       | 16 | PE 2     | 14 |
| Hurricane III | 18 | JU 88    | 20 | Polik 16    | 11 | Yak 9    | 19 |
| JU 87         | 13 | Blenheim | 20 | LA 5        | 18 | Pe 8     | 18 |
| Mosquito      | 23 | Do 17    | 19 |             |    |          |    |

## 4. PILOTOS.

Para cada piloto se tira un dado de 6 caras. Una puntuación de 1 indica un piloto malo, mientras que un 6 indica un buen piloto, otras puntuaciones indican un piloto normal.

### 4(b). PILOTOS ASES.

Esta es una regla opcional, un jugador deberá tener 12 derribos en su haber en orden a clasificarse como un as. El jugador debe probar que es un as. Pregunte a los otros oponentes. Todos los derribos no tienen que haberse llevado a cabo con el mismo avión. Un jugador solo puede, poseer un piloto as, que se supone que es él mismo. Si es destruido (puntos de impacto=0) el avión del piloto as, el as no se tiene en cuenta.

## 5. MOVIMIENTOS.

Estos se conducen como sigue: los bandos oponentes mueven alternativamente y al termino del movimiento de cualquier bando, cualquier avión de uno u otro bando que pueda disparar contra un blanco bajo las reglas puede hacerlo. Por ejemplo, en un juego entre "A" y "B", A mueve / A y B disparan / B mueve / A y B disparan, etc. Se puede tirar un dado para ver quien mueve primero.

## 6. ALTURAS.

Para comodidad del reconocimiento y del juego se usan 7 niveles. Use un código de colores para ellos por el efecto visual y la facilidad de reconocimiento. Los marcadores numerados son una alternativa a los mismos coloreados pero aunque permite tantos niveles como se necesiten, se pierde el efecto visual. Esto será aciago en un juego donde haya un escenario muy pequeño.



## FIGHTER REGLAMENTO DE COMBATE AEREO



### 7. MANIOBRAS.

Todo avión tiene asignado una distancia de movimiento en cm que puede usar si lo desea, según se lo permita las reglas y sentido común. Cuando usen el viraje en redondo, una línea imaginaria desde la punta del ala al centro del círculo forma el radio de viraje.

Un avión debe mover al menos su distancia de movimiento mínima asignada. Cualquier avión que fracase en completar al menos esta proporción de su movimiento no podrá mantener la altura y por lo tanto se estrellara.

Cada avión tiene sus propios valores de trepada (elevación) y picado (bajada). Estos son el número de cms que debe mover antes de que pueda mover a otro nivel. No son deducciones sino movimientos mínimos obligatorios en este nivel. Estos movimientos pueden incluir virajes. Todos los aviones pierden 8 cms por cada nivel que trepe y 2 cm por cada nivel en picado.

Un WING OVER (sobre el ala) es una maniobra que llevan a cabo aviones de gran maniobrabilidad. El Wing Over consta de una trepada empinada seguida de una nivelación en un nivel alto encarando a cualquier dirección. En la mesa de Wargames consisten en colocar el avión un nivel más alto encarando cualquier dirección. Esto le toma todo el movimiento por lo que no se le permite al avión ningún disparo cuando lo haga. Al Wing Over no se le aplica las reglas de trepada y picado. Los bombarderos no pueden usar esta maniobra. En adición el Wing Over solo lo pueden usar un avión una vez como máximo cada tres movimientos.

Un SPLIT-S es una maniobra que se emplea para intentar perder a un enemigo por la vía de un aleteo y un picado vertiginoso. En la mesa de Wargames esta maniobra usa todo el movimiento. Esta maniobra tiene el efecto de causar que el avión aparezca dos niveles más bajo encarando cualquier dirección que se desee. Ningún avión puede llevar a cabo un SPLIT-S si lo ha hecho en el movimiento anterior. Los cazabombarderos y los más pesados (grandes) no pueden ejecutar esta maniobra.

Un SNAP ROLL (Bucle instantáneo) es cuando un avión hace un viraje completo a un lado en orden a eludir a un enemigo o similar. El efecto de un Snap Roll en la mesa de wargames es el de mover el avión a babor o estribor 10 cm así como hacia delante 10 cm. Esta maniobra usa 20 cm de movimiento.

A los cazas se le permite el POWER DIVE (picado con motor) como una maniobra. Un power dive básicamente es un Split-S excepto que el picado se puede continuar mientras haya bastante altitud. Estabilizarlo toma la mitad del movimiento después de lo cual el avión puede encarar cualquier dirección. Un power dive le permite a un avión dejarse caer dos niveles por movimiento pero solo uno si se nivela en ese movimiento. Si un avión hace un power dive hay un 2% de probabilidad de que se desprendan las alas en cada movimiento. Si se saca un tanteo de un 1% o un 2% se supone que el avión se disgrega.

### 8. DISPARO.

Las BALL TURRET (torres de burbujas) se tratan de la misma manera que los demás cañones montados, excepto que pueden disparar en cualquier dirección factible. Estos cañones tienen un factor básico de 2. Esto se concede por su mejor visibilidad y poder de fuego.

A los CAÑONES DE COLA y a otros CAÑONES MONTADOS no se les aplican las reglas normales de disparo. Los factores tácticos normales tampoco se aplican a las burbujas o a los cañones montados. Para que un cañón sea elegible para disparar, el blanco debe haber aparecido en el interior de la zona de fuego durante al



## **FIGHTER REGLAMENTO DE COMBATE AEREO**



menos 2 cm de su movimiento. Los cañones del fuselaje tienen un arco de fuego de 15 grados en cada conducto. Las burbujas y los cañones montados pueden seguir la trayectoria del blanco en orden a cumplir las condiciones mínimas de 2 cm. La única variable para el factor básico se decide mediante un dado 1 ó 2 = 1, 3 ó 4 igual, 5 ó 6 = +1.

El DISPARO DE UN CAÑON FIJO cubre todos los cañones que se encuentren en montajes fijos tal como en las alas o fuselaje. Cada avión tiene un alcance para sus cañones (en cm). Este es el alcance máximo efectivo.

Cuando los cañones disparen deben estar alineados con el fuselaje del enemigo (se permite un arco de 5 grados a cada lado de la recta delantera). El blanco debe estar en el alcance durante al menos  $\frac{1}{4}$  del movimiento. Esto se aplica si él es el blanco o es el turno de movimiento del tirador.

Se tienen que tomar en consideración varios factores tácticos cuando se dispare. Si el blanco está a menos de la mitad del alcance al final de la ráfaga del tirador se aplica un mas uno; se aplica un mas 1 si el blanco esta en la zona de fuego durante al menos  $\frac{1}{2}$  del movimiento; Se aplica un menos 1 si el blanco está en el proceso de realizar un Split-S o un Wing Over ( esto es en el movimiento anterior) o si el tirador está en un Power Diving sobre su blanco mientras dispara .

De esto el lector deducirá que solo un avión trepando o en picado puede disparar sobre los oponentes en el siguiente nivel. El disparo en cualquier otra circunstancia solo debe ser contra un blanco en el mismo nivel que el tirador. Para el propósito de disparo entre niveles la distancia entre dos niveles se supone que es de 40 cm.

Ningún avión puede tener un factor de fuego por debajo de cero. Un avión que haya perdido más de la mitad de sus puntos de impacto recibe un  $-2$  en su factor de fuego, así como la pérdida de 10 cm de la distancia de movimiento.

### **PROCEDIMIENTO DE DISPARO**

1. Verificar que su blanco haya estado en la zona de fuego durante al menos la cuarta parte del movimiento.
2. Hallar el factor básico de disparo de su avión.
3. Sumar o restar los factores que sean apropiados de la columna de los factores tácticos.
4. Referir el factor resultante a la carta de disparo, que dará el porcentaje de la probabilidad de impactar en el blanco y los puntos de impacto que se quitarán.
5. Tirar dos dados de porcentaje y verificar el tanteo en la carta.
6. Cuando se de un segundo porcentaje con un asterisco significa que con un tanteo igual o menor que él, el daño se dobla. En adición el blanco se destruye si se obtiene un lanzamiento del 100% en esas líneas con asteriscos.

### **9. DAÑO Y DERRIBO.**

Cuando un avión haya perdido  $\frac{3}{4}$  partes de sus puntos originales debe retirarse del área de combate (volver a la base). Debe hacer esto por la ruta más corta posible sin disparar contra otro avión.



## FIGHTER REGLAMENTO DE COMBATE AEREO



Un avión reducido a menos de la mitad de su fuerza inicial tiene su movimiento reducido en 10 cm así como también está afectado su factor de fuego. Para establecer un derribo un jugador debe reducir a cero los puntos de impacto del avión oponente.

### 10. CAZAS NOCTURNOS.

Algunos aviones tienen el factor de fuego escrito como 4/1 o similar. Esto indica que hay una versión de caza nocturno del avión; el tanteo más alto es para esa versión.

### ESCENARIOS (GUIAS).

En todos los juegos las POSICIONES AL COMIENZO se deciden de la misma manera. El tablero se divide en una parrilla de tres x tres secciones con lo que se obtienen nueve partes. Se tira un dado de porcentaje por cada avión. Un tanteo de cero significa que se puede colocar donde se necesite. Cualquier otro tanteo significa que el avión debe colocarse en alguna parte dentro del área aplicable. Para hacer esto los jugadores se turnarán en interés del juego limpio. Después de que se hayan colocado todos los aviones se tirará para sus alturas. Para determinar la altura del comienzo se usará un dado de seis caras. Un 1 indica verde, un 2 negro, un 3 azul oscuro, un 4 azul medio, un 5 azul ligero y un 6 blanco. Si algún nivel sacado es demasiado alto para un avión entonces se usará el nivel más alto posible de ese avión.

### RAID DE BOMBARDEO.

El jugador A debe gastar al menos la mitad de sus puntos en bombarderos (no cazabombarderos). Al jugador A así mismo se le permite el 25% más de puntos que a su oponente. La distancia que sus fuerzas deben cubrir es 30 cm por cada 10 puntos del coste de la fuerza. Por ejemplo, una fuerza de 150 puntos deberá de viajar 450 cm con sus bombarderos.

El jugador B debe intentar derribar al menos el 50% de los bombarderos. Este total incluye los bombarderos que están reducidos a  $\frac{1}{4}$  de sus puntos cuando despeguen.

### DUELO A GRAN ALTURA.

El jugador A tiene un 25% de puntos extras pero la fuerza debe consistir enteramente en cazabombarderos. El jugador B puede tener cualquier tipo de avión. El jugador que pierda más de la mitad de sus aviones debe retirarse.

### ¡CAZA!

Ambos jugadores pueden gastar sus puntos en cualquier tipo de avión. Cualquier jugador que pierda la mitad de sus pilotos debe retirarse.



## FIGHTER REGLAMENTO DE COMBATE AEREO



### HOJA DE DATOS DE AVIONES

| NOMBRE DEL AVIÓN | MAXIMA ALTURA | MAXIMA VELOCIDAD | MINIMA VELOCIDAD | RADIO DE VIRAGE | ALCANCE CAÑONES | FACTOR DE FUEGO | PUNTOS DE IMPACTO | FWD DE BAJADA | FWD DE SUBIDA |
|------------------|---------------|------------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|---------------|---------------|
| Spitfire I       | 7             | 42               | 18               | 15              | 23              | 4               | 11                | 12            | 36            |
| Spitfire II      | 7             | 42               | 18               | 15              | 31              | 6               | 11                | 12            | 32            |
| Spitfire V       | 7             | 42               | 18               | 15              | 34              | 7               | 11                | 12            | 28            |
| Hurricane II     | 7             | 39               | 18               | 18              | 23              | 4               | 8                 | 16            | 34            |
| Hurricane III    | 7             | 39               | 18               | 18              | 25              | 7               | 11                | 16            | 43            |
| Blenheim         | 5             | 32               | 18               | 23              | 27              | 6/1             | 15                | 35            | 47            |
| ME 109 E         | 7             | 42               | 20               | 18              | 34              | 6               | 9                 | 16            | 36            |
| ME 109 F         | 7             | 42               | 20               | 18              | 35              | 4               | 10                | 13            | 24            |
| FW 190           | 7             | 45               | 20               | 18              | 34              | 7               | 16                | 16            | 30            |
| JU 87            | 4             | 30               | 16               | 20              | 20              | 1               | 8                 | 7             | 14            |
| ME 110           | 6             | 39               | 20               | 23              | 32              | 8/1             | 14                | 24            | 44            |
| HE 110           | 5             | 30               | 18               | 27              | 20              | 1               | 17                | 40            | 78            |
| JU 88            | 5             | 33               | 20               | 23              | 20              | 1               | 18                | 36            | 48            |
| Donier 17        | 5             | 36               | 18               | 25              | 28              | 6/1             | 15                | 38            | 50            |
| Stomovik         | 4             | 30               | 16               | 20              | 36              | 4               | 10                | 10            | 35            |
| Lav LA-3         | 6             | 42               | 16               | 15              | 34              | 4               | 8                 | 34            | 16            |
| Mig-3            | 7             | 48               | 19               | 18              | 23              | 4               | 7                 | 10            | 24            |
| PE-2             | 5             | 39               | 16               | 23              | 25              | 4               | 14                | 9             | 28            |
| Polikarpov 1/16  | 5             | 33               | 18               | 15              | 25              | 4               | 7                 | 18            | 39            |
| Yak-9            | 6             | 42               | 18               | 15              | 34              | 6               | 11                | 12            | 26            |
| LA-5             | 7             | 48               | 16               | 15              | 34              | 6               | 11                | 12            | 32            |
| PE-8             | 5             | 30               | 18               | 27              | 20              | 1               | 18                | 40            | 78            |
| Dewoitine D520   | 7             | 38               | 18               | 15              | 32              | 5               | 9                 | 12            | 28            |

Todos los cañones montados y torretas de bola tienen un alcance de 18 cm.

### FACTORES QUE PUEDEN ALTERAR EL FACTOR DE FUEGO

- +2 El piloto es un As.
- +1 El piloto es bueno.
- +1 El objetivo está en la zona de fuego durante al menos medio movimiento del tirador.
- +1 Objetivo a la mitad del alcance al final del disparo.
- 1 Piloto malo.
- 1 Objetivo realizó Split-S el último movimiento.
- 1 Objetivo o tirador en Snap rolled.
- 1 Tirador picando con motor sobre el blanco.
- 2 Tirador a la mitad de su fuerza.





**FIGHTER  
REGLAMENTO DE COMBATE  
AEREO**



**TABLA DE REFERENCIA DEL JUEGO**

| FACTOR DE FUEGO | POSIBILIDAD DE IMPACTO EN % | EFFECTIVIDAD DOBLADA SI SE OBTIENE ESTE % O MENOS | NUMERO DE PUNTOS DE GOLPE QUE SE LE RESTAN AL OBJETIVO |
|-----------------|-----------------------------|---|--|
| 18              | 95                          | 38  | 8  |
| 17              | 90                          | 36  | 8  |
| 16              | 85                          | 34  | 8  |
| 15              | 80                          | 32  | 6  |
| 14              | 75                          | 30  | 6  |
| 13              | 70                          | 28  | 6  |
| 12              | 65                          | 26  | 6  |
| 11              | 60                          | 24  | 6  |
| 10              | 55                          | 22  | 6  |
| 9               | 50                          | 20  | 5  |
| 8               | 45                          | 18  | 5  |
| 7               | 40                          | 16  | 5  |
| 6               | 35                          | 14  | 5  |
| 5               | 30                          | 12  | 5  |
| 4               | 25                          | 10  | 3  |
| 3               | 20                          | 8   | 3  |
| 2               | 15                          | 6   | 3  |
| 1               | 10                          | 4   | 3  |
| 0               | 8                           | 0   | 3  |

**PROCEDIMIENTO DE DISPARO**

1. Verificar que su blanco haya estado en la zona de fuego durante al menos la cuarta parte del movimiento.
2. Hallar el factor básico de disparo de su avión.
3. Sumar o restar los factores que sean apropiados de la columna de los factores básicos.
4. Referir el factor resultante a la carta de disparo, que dará el porcentaje de la probabilidad de impactar en el blanco y los puntos de impacto que se quitarán.
5. Tirar dos dados de porcentaje y verificar el tanteo en la carta.
6. Cuando se de un segundo porcentaje con un asterisco significa que con un tanteo igual o menor que él, el daño se dobla. En adición el blanco se destruye si se obtiene en un lanzamiento el 100% en esas líneas con asteriscos.