

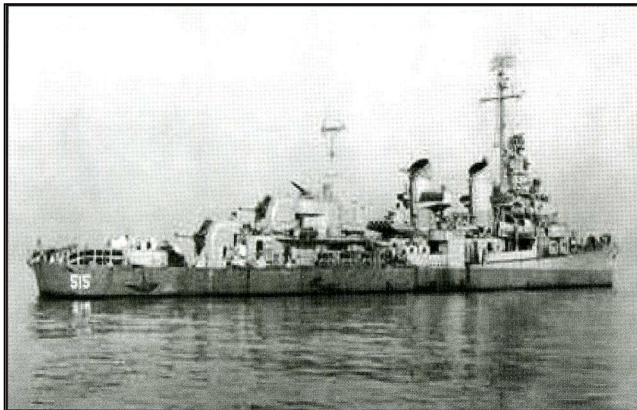


Una traducción de Felipe Santamaría

**Nota:** Los escenarios 1-6 se pueden jugar de modo que duren más de un turno si el jugador lo desea. Escenarios de varios días se añadirán más adelante

## ESCENARIO 1 – EL FIN ESTÁ CERCA: 7 DE JUNIO DE 1945

## USS ANTHONY, DD-515



**Fondo histórico:** Cerca del final de la campaña de Okinawa, el *USS Anthony* y el *Bradford*, además de otros barcos de apoyo se defendieron contra un ataque Japonés.

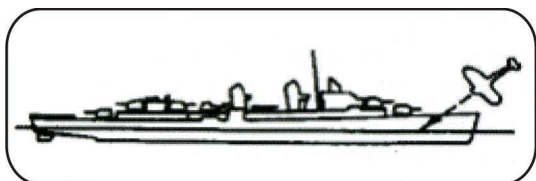
**Estación de Piquete asignada:** Estación 1

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario solo tiene una fase: mediodía.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de la fase, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.

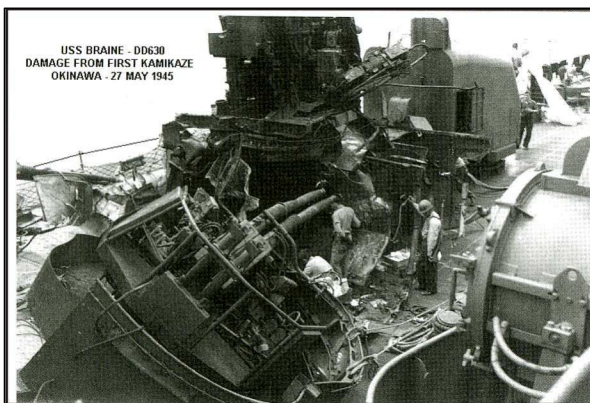
**Resultado histórico:** El *USS Anthony* sobrevivió al ataque recibiendo un fallo cercano. Los equipos de control de daños mantuvieron los daños bajo control y el barco permaneció en su puesto. Estuvo en su estación de destino hasta el 24 de Junio de 1945.



Del informe de la batalla fechado en 1945: Un avión suicida Japonés se estrelló cerca de la zona de babor del barco justo delante del montaje nº 1. Trozos del avión chocaron contra el barco y los guardamancebos quedaron destrozados.

---

## ESCENARIO 2 – UNA ARDIENTE MAÑANA DE DOMINGO: USS BRAINE, DD-630 27 DE MAYO DE 1945



**Fondo histórico:** El *USS Braine*, el *Anthony* y varios barcos de apoyo estaban en la estación de piquete 5 cuando los aviones Japoneses participaron en el ataque Kikusui nº 8.

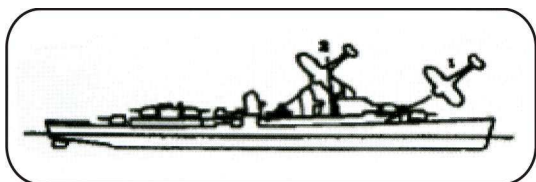
**Estación de Piquete asignada:** Estación 5

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario dura un turno de juego.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 4) Están en vigor las reglas Kikusui.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de tres fases, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.

**Resultado histórico:** El *USS Braine* sobrevivió al ataque pero con 67 muertos y 103 heridos. Tuvo que ser remolcado al fondeadero para reparaciones. Después de unas reparaciones provisionales, el barco volvió a Boston para ser restaurado el 6 de Agosto de 1945.



Del informe de la batalla fechado en 1945: Un avión suicida Japonés llevando una bomba se estrelló desde proa en la Sala de Operaciones nº 2. La bomba explotó en la Cámara de Oficiales. Daño grave en el puente. Un importante incendio en la Sala de Operaciones nº 2. Casi al mismo tiempo, un segundo avión llevando una bomba se estrelló contra la cuaderna 100. La bomba hizo volar por los aires la chimenea nº 2, demoliendo la estructura de parte de la cocina y del taller de torpedos. Un incendio grave en la enfermería.

## ESCENARIO 3 – KIKUSUI 2: 12 DE ABRIL DE 1945

## USS CASSIN YOUNG, DD-793



**Fondo histórico:** El Contraalmirante J.J. Clark del CTG 58.1 envió el siguiente mensaje el 11 de Abril: "Esté preparado para recibir fuertes ataques aéreos mañana antes del amanecer". Los barcos *USS Cassin Young*, el *USS Purdy* y varios barcos de apoyo tendrían que hacer frente al ataque.

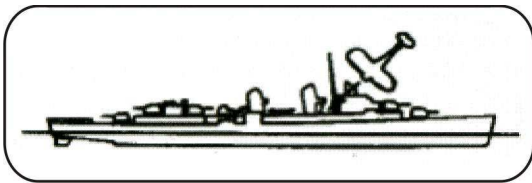
**Estación de Piquete asignada:** Estación 1

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario dura un turno de juego.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 4) Están en vigor las reglas Kikusui.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de tres fases, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.

**Resultado histórico:** El *USS Cassin Young* sobrevivió al ataque con pequeños daños. Volvió al puerto por sus propios medios y posteriormente volvió a la estación de piquete de destino.



Del informe de la batalla fechado en 1945: Un avión suicida Japonés se estrelló contra el palo de trinquete y explotó en el aire justo a babor en la cubierta principal. Numerosos fragmentos impactaron en la cubierta principal, en la superestructura y en las chimeneas. Las tuberías de vapor y el colector contra incendios rotos en numerosos sitios. Los montajes de torpedos y los instrumentos de control de fuego dañados. Grave daño en las antenas de la radio y del radar.

## ESCENARIO 4 – UN INFIERNO DE UN DÍA: 6 DE ABRIL DE 1945

## USS COLHOUN, DD-801



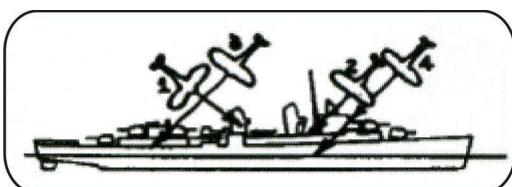
**Fondo histórico:** Desde CINCPAC – Día-X para Kikusui nº 1. Se esperan ataques aéreos a gran escala contra las fuerzas de superficie y de tierra en Okinawa por aviones con base en Kyushu y Formosa. El *Colhoun* estaba en camino desde la Estación 2 a la Estación 1 para ayudar al *USS Bush*, también bajo ataque, cuando los Japoneses se lanzaron contra el *Colhoun*.

**Estación de Piquete asignada:** Estación 2

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario dura un turno de juego.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 4) Están en vigor las reglas Kikusui.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de tres fases, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.



**Resultado histórico:** A lo largo del día, el *USS Colhoun* se enfrentó a numerosos aviones. Entre las 02:47 y las 06:00 horas fue atacado al menos por 11 aviones. Después de una pausa, a la tarde sobre las 15:28 horas volvió a enfrentarse a los ataques Japoneses y pronto fue alcanzado.

Del informe de la batalla fechado en 1945: Un avión suicida Japonés y su bomba chocaron contra el lado de babor en medio de la Sala de Calderas de popa causando graves incendios. Cuatro minutos después, tres zonas de máquinas estaban inundadas. Un segundo avión se estrelló en la cubierta principal sobre la Sala de Calderas de proa. La bomba estalló en la caldera nº 1 causando inundaciones y un serio incendio. Se perdió toda la potencia. 7 minutos después, un tercer avión con su bomba se estrelló de frente en la cubierta principal contra un montaje de 40mm. La bomba estalló en el lado de estribor en la cuaderna 170. Después se inundaron las salas, compartimentos y pañoles. Escora de estribor y trimado de popa. Un cuarto avión rozó el puente y se estrelló en el mar. 23 grados de escora de estribor. La cubierta principal de popa inundada hasta más allá del cañón de 5". Se intenta remolcar el barco. Fallo parcial estructural en forma de un segundo impacto. Hundido por las fuerzas U.S.



## ESCENARIO 5 – EL CALVARIO DEL EVANS: II DE MAYO DE 1945

**USS EVANS, DD-552**

**Fondo histórico:** Los Japoneses habían lanzado el ataque Kikusui nº 6. Asignado en la Estación 15 estaba el *USS Evans* de la Clase Fletcher, el *USS Hugh W. Hadley* de la Clase Summer y varios barcos de apoyo. El radar del *Hadley* indica que al menos 156 aviones vienen de camino. Resultaría ser la batalla de estación de piquete más grande de la campaña de Okinawa.



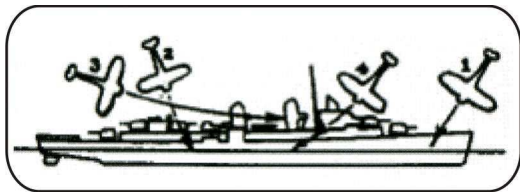
**Estación de Piquete asignada:** Estación 15

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario dura un turno de juego.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 4) Están en vigor las reglas Kikusui.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de tres fases, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.

**Resultado histórico:** El calvario del *USS Evans* empezó alrededor de las 08:30 horas del día 11. Fue descubierto un Jake y entonces empezó la batalla. Para el *Evans* y el *Hadley* sería un día de pesadilla. El *Evans* finalmente sobrevivió pero tuvo que ser remolcado para realizar reparaciones.



Del informe de la batalla fechado en 1945: Un avión suicida Japonés se estrelló en la proa en la línea de flotación de la parte de babor. Inundación menor. Un segundo avión que llevaba una bomba se estrelló muy cerca de las dependencias de babor. La bomba explotó en contacto con el casco bajo la línea de flotación en la Sala de Máquinas. Luego se inundaron inmediatamente dos espacios de máquinas. Un tercer avión soltó la bomba justo antes de estrellarse contra la cocina. La bomba explotó en la Sala de Calderas de proa. Dos espacios de máquinas de proa fueron inundados como consecuencia de los agujeros producidos por los fragmentos. La estabilidad seriamente reducida. Escora de estribor de 3 grados. Grandes incendios de gasolina en medio del barco. Muerto en el agua. Un cuarto avión se estrelló por la borda contra el bote salvavidas de estribor. Remolcado a la base.

## ESCENARIO 6 – PRIMERA SANGRE: 26 DE MARZO DE 1945

**USS KIMBERLY, DD-521**



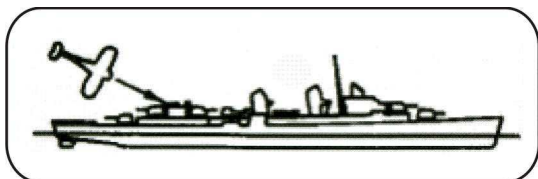
**Fondo histórico:** A las 05:35 del 26 de Marzo de 1945, el *USS Kimberly* recibió órdenes de dirigirse a la estación de piquete de radar 9. Fue atacado cuando se dirigía a su lugar de destino.

**Estación de Piquete asignada:** Estación 9

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario dura un turno de juego.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de tres fases, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.



**Resultado histórico:** El *USS Kimberly* sobrevivió a su terrible experiencia y fue capaz de realizar tareas de detección antes de ser enviado a Mare Island el 1 de Abril, donde fue sometido a diversas reparaciones. No volvió de nuevo a la guerra.

Del informe de la batalla fechado en 1945: Un avión suicida Japonés que llevaba una bomba se estrelló contra el cañón de 40mm nº 5. La bomba estalló en la caseta de cubierta entre los cañones de 5" nº 3 y nº 4. Un pequeño fuego extinguido en 5 minutos. La cubierta principal doblada pero no rota. Los cañones de 5" nº 3 y nº 4 seriamente dañados.

# ESCENARIO 7 – (HIPOTÉTICO) Diseño del escenario: Bob Best

## DESTINO PELIGROSO: 2 AL 5 DE ABRIL DE 1945

## USS LA PRADE, DE 409




**Situación:** Durante los primeros días de la operación, no había suficientes destructores disponibles como para asignar a más de uno a una estación de piquete. Para hacer frente a la situación de emergencia, todas las embarcaciones LCS, LSM (R) y PGM fueron asignadas como unidades de apoyo para los Destructores del Piquete de Destino. Los Destructores de Escolta fueron considerados como unidades de apoyo debido a su armamento antiaéreo inadecuado.

El 2 de Abril, el destructor *USS Prichett* asume el Piquete de Destino en la Estación 1. Al día siguiente, un avión suicida dañó gravemente al *Prichett*. El *USS La Prade* DE 409, asignado al grupo de apoyo a la Estación de Piquete 1 recibe la orden de ayudar al *Prichett* y hacerse cargo del Piquete de Destino hasta que sea relevado. *La Prade* asume

el Piquete de Destino en la Estación 1 en la noche del 3 de Abril. El juego empieza en la fase de la mañana del 4 de Abril.

### Reglas Especiales:

- 1) El *USS La Prade* está armado con dos montajes dobles de 5"/38, 2 montajes dobles de 40mm y 10 montajes simples de 20mm. Usa la Carta de Referencia de Tiro de abajo para el *USS La Prade*.
- 2) El escenario dura dos turnos de juego. El *La Prade* es relevado automáticamente al final del segundo día. Al final de cada fase, empezando de la del mediodía del primer día, tira 1 d6 en la siguiente tabla para ver si la ayuda llega pronto.

	Turno 1 Mediodía	Turno 1 Tarde/Noche	Turno 2 Mañana	Turno 2 Mediodía	Turno 2 Tarde/Noche
1-3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	Relevado	Relevado
5	-	Relevado	Relevado	Relevado	Relevado
6	Relevado	Relevado	Relevado	Relevado	Relevado

- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 4) Cualquier impacto recibido en un compartimento o cañón que no se utiliza en la Clase Butler pero que si se usa en la Clase Fletcher, trátalo como un impacto en el casco.
- 5) El *La Prade* no tiene Fuego de Apoyo en Superficie ni Equipo de Dirección de Cazas (FDT) durante toda la duración del escenario.
- 6) Este escenario tiene su propio mapa.

**Cómo ganar el escenario:** La victoria se determina sobreviviendo hasta ser relevado. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.

**Resultado:** Si bien se trata de un escenario hipotético. Hubo muchas situaciones en las que destructores dañados/hundidos fueron sustituidos por los barcos más cercanos para defender la Estación de Piquete hasta que eran relevados. El DE 409, *USS La Prade* fue uno de los destructores de escolta que lucharon en Okinawa. El *La Prade* fue comisionado el 20 de Abril de 1944 y sirvió con los grupos de Cazadores en el Pacífico. Colaboró en el hundimiento de un submarino enano Japonés en la entrada del puerto de Kossol Roads, en las islas Palau antes de ser asignado a Okinawa. Recibió una Estrella de Batalla por su servicio en el Pacífico. Sirvió con la Flota de reserva del Pacífico hasta Enero de 1972 cuando fue desguazado.

Montaje Cañón	315°	0°	45°	90°	135°	180°	225°	270°
Proa 5" nº 1	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	-	-	-	B - M - A
Popa 5" nº 5	-	-	-	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A
Proa 40mm A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	-	-	-	B - M - A
Popa 40mm E	M - A	-	M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A
Babor 20mm A	B - M	B - M	-	-	-	-	-	B - M
Estrib 20mm B	-	B - M	B - M	B - M	-	-	-	-
Estrib 20mm C	-	-	B - M	B - M	B - M	-	-	-
Babor 20mm D	B - M	-	-	-	-	-	B - M	B - M
Babor 20mm E	B - M	-	-	-	-	M	B - M	B - M
Estrib 20mm F	-	M	B - M	B - M	B - M	-	-	-
Estrib 20mm G	-	M	B - M	B - M	B - M	-	-	-
Babor 20mm H	B - M	-	-	-	-	-	B - M	B - M
Babor 20mm I	-	-	-	-	-	B - M	B - M	B - M
Estrib 20mm J	-	-	-	B - M	B - M	B - M	-	-

-- No puede disparar    **B - M - A** = Puede disparar a los niveles indicados.    **B**= Bajo, **M**=Medio, **A**=Alto

## ESCENARIO 8 – (HIPOTÉTICO) Diseño del escenario: Bob Best

### ¡RESCATE! 6 DE ABRIL DE 1945

### USS DUNLAP, DD 384



**Situación:** El *USS COLHOUN* iba a todo vapor entre la Estación de Piquete 2 y la Estación de Piquete 1 para ayudar al *USS BUSH* que estaba bajo fuertes ataques de los Kamikazes. Alcanzado por 4 aviones suicidas y gravemente dañado, el *USS COLHOUN* hizo una llamada de socorro a la flota. El *USS DUNLAP* era el barco más cercano a la última posición conocida del *USS COLHOUN*, por lo que recibió la orden de ayudarlo. El *USS DUNLAP* llegó a la Estación de Piquete 2 durante la noche del día 6 de Abril y empezó a buscar supervivientes. El juego empieza en la fase de la mañana del día 7 de Abril.

#### Reglas Especiales:

- 1) El *USS DUNLAP* es un destructor de la Clase Dunlap de antes de la guerra, una ligera modificación de la Clase Mahan. El *USS DUNLAP* fue construido en 1935. En Marzo de 1944, el *USS DUNLAP* fue armado con cuatro montajes dobles de 5"/38, 2 montajes dobles de 40mm y 5 montajes dobles de 20mm. Usa la Carta de Referencia de Tiro de la página 7 para el *USS DUNLAP*.
- 2) La misión del *USS DUNLAP* es encontrar supervivientes en el agua. No tiene permitida la acción evasiva.
- 3) Lanza 1 d6 antes de determinar los ataques Japoneses en cada fase

(Regla 6.10). Si el resultado del dado es un "5-6", entonces el *USS DUNLAP* está detenido recogiendo supervivientes cuando se produce el ataque. Añade +1 en la Tabla 10 (Tabla de Impactos Japoneses).

- 4) El *USS DUNLAP* no tiene el radar SC ni SG, pero si tiene un radar SO usado principalmente para la detección en superficie. Cualquier referencia al radar SC o SG en las tablas, debe tratarse como un impacto en el radar SO.
- 5) Cualquier impacto en un elemento que no tiene el *USS DUNLAP* pero que si tiene la Clase Fletcher, debe tratarse como un impacto en el casco. (Ejemplos: Cañón de 5" nº 3, cañones de 40mm A, B, y E y cañones de 20mm F y G).
- 6) El *Dunlap* no tiene directores de fuego para los cañones. Todos los cañones disparan manualmente.
- 7) El pañol de municiones de 20mm en la Sección de Popa del barco, ahora está situado en la Sección Central. Si se recibe un impacto en este pañol, serán asignados los hombres del Equipo de Reparaciones 2 y no el 3 para intentar reparar el daño.
- 8) El escenario dura un turno de juego. El *USS DUNLAP* tiene su propio mapa.
- 9) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.

**Cómo ganar el escenario:** El *USS DUNLAP* debe permanecer en la estación durante tres fases consecutivas buscando supervivientes del *USS COLHOUN* y del *USS BUSH*. Si los Japoneses hunden al *USS DUNLAP* o le obligan a abandonar la estación, ganan ellos el escenario. Cualquier otro resultado es una victoria US.

**Regla Opcional:** Si quieres usar la configuración de armamento para 1941 del *USS DUNLAP*, para propósitos de comparación, modifica la tabla como sigue: Elimina todos los cañones de 40mm. Resta 1 del dado en la Tabla 9-2 "Fuego Defensivo US" para los montajes de 20mm de proa A, B y C, porque Los montajes de 20mm son montajes simples. Los montajes de 20mm D y E son montajes dobles y puedes usar el modificador de +1 en la Tabla 9-2 (cañones de 20mm).

**Resultado:** El *USS COLHOUN* pudo llegar al gravemente dañado *USS BUSH* antes de que éste último sucumbiera ante los ataques de los kamikazes. El *USS COLHOUN* fue a su vez atacado y hundido 5 horas después que el *USS BUSH*, cuando llegó a la Estación de Piquete 2. Fueron rescatados 246 tripulantes del *USS BUSH*. Se perdieron 87 oficiales y marineros. El *USS COLHOUN* perdió 35 oficiales y marineros y 295 fueron rescatados.

La parte hipotética de este escenario para el *USS DUNLAP* es la de buscar supervivientes. Aunque el juego *Picket Duty* está basado es destructores de la Clase Fletcher, hubo otras clases de destructores que participaron en la batalla de Okinawa. Este escenario muestra un típico destructor de antes de la guerra con sus modificaciones posteriores de armamento antiaéreo en 1944 y permite al jugador la posibilidad de usar alternativos tipos de cañones para poder determinar cómo pudieron funcionar contra los ataques kamikazes.

El *USS DUNLAP* estaba en el mar, rumbo a Pearl Harbor con la TF 8 después de haber transportado aviones a la Isla de Wake el 7 de Diciembre de 1941. Participó en los ataques aéreos de Enero contra las Islas Marshall y en el ataque aéreo a la Isla de Wake en Febrero de 1942. En la noche del 6 al 7 de Agosto fue enviado junto con otros 5 destructores para interceptar una fuerza Japonesa que llevaba refuerzos a Kolombangara. En la resultante batalla de Vella Gulf, una brillante acción nocturna con torpedos, el grupo, hábilmente dirigido, hundió tres destructores Japoneses y envió un cuarto a su base de Buin. Se unió a la 6ª Flota para proteger a los portaaviones en sus ataques contra las Islas Marshall desde el 19 de Enero al 4 de Marzo de 1944. Tomó parte en los ataques en el área de Soerabaja en Java el 17 de Mayo de 1944 y llegó a Saipan el 12 de Septiembre de 1944 con destino al Grupo de Patrulla y Escolta de las Islas Marianas. El *USS DUNLAP* recibió 6 Estrellas de Batalla por sus servicios en el Pacífico.



Montaje Cañón	315°	0°	45°	90°	135°	180°	225°	270°
Proa 5" nº 1	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	-	-	-	B - M - A
Proa 5" nº 2	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	-	-	-	B - M - A
Popa 5" nº 3	-	-	-	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A
Popa 5" nº 4	-	-	-	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A	B - M - A
Estrib 40mm C	-	-	A	B - M - A	B - M - A	A	-	-
Babor 40mm D	A	-	-	-	-	A	B - M - A	B - M - A
Proa 20mm A	B - M	B - M	-	-	-	-	-	B - M
Proa 20mm B	B - M	M	B - M	-	-	-	-	-
Proa 20mm C	-	B - M	B - M	B - M	-	-	-	-
Central 20mm D	-	M	B - M	B - M	B - M	M	-	-
Central 20mm E	B - M	M	-	-	-	M	B - M	B - M

-- No puede disparar    **B - M - A** = Puede disparar a los niveles indicados.    **B**= Bajo, **M**=Medio, **A**=Alto

## ESCENARIO 9 - INFIERNO DESDE ARRIBA 3 DE MAYO DE 1945

## USS LITTLE, DD-803



**Fondo histórico:** El 3 de Mayo de 1945, el *Little* y el *Aaron Ward* (DM-34) fueron asignados a la estación de piquete 10. A las 18:13 horas, de 18 a 24 aviones atacaron por debajo de la cobertura de las nubes. El *Aaron Ward* recibió el primer impacto a las 18:41. Un instante más tarde, el *Little* fue alcanzado en el lado de babor. En los siguientes 4 minutos, tres kamikazes enemigos más se habían estrellado contra el barco, destruyendo su quilla, demoliendo la sección central y abriendo después los tres espacios de las máquinas. El *Little* se partió y se fue a pique. El 3 de Mayo fue el principio del Ataque Kikusui número 5.

**Estación de Piquete asignada:** Estación 10

### Reglas Especiales:

- 1) El escenario dura un turno de juego.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.
- 3) El escenario puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 4) Están en vigor las reglas Kikusui.

**Cómo ganar el escenario:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de tres fases, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.



primer impacto.

Del informe de la batalla fechado en Octubre de 1945: Alcanzado en el centro del barco por cuatro aviones suicidas japoneses con bombas cargadas. Incendios menores, la cubierta, los mamparos y el casco del barco demolidos, abriendo tres espacios de las máquinas. Tres espacios de las máquinas inundados inmediatamente después. Perdida la mayor parte de la resistencia longitudinal del barco. El barco volcó y se hundió aproximadamente 14 minutos después del



**A la izquierda:** el USS *Aaron Ward* (DM-34) en el fondeadero de Kerama Retto, el 5 de Mayo de 1945, mostrando el daño recibido cuando fue alcanzado por varios kamikazes en Okinawa, el 3 de Mayo.




# PICKET DUTY

Ataques de los kamikaze contra Destruccioneros U.S. - Okinawa, 1945



## CAMPAÑA 1 LA MINI CAMPAÑA

Para determinar la largura de la campaña, consulta la siguiente tabla:

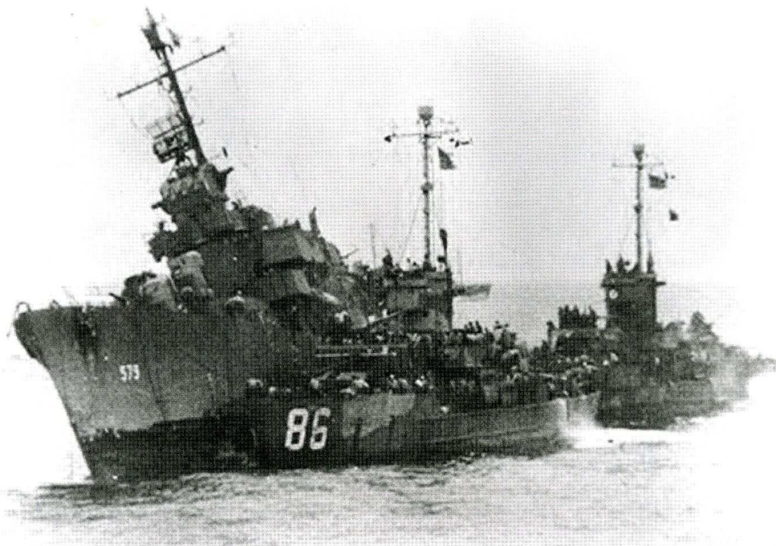
	Resultado	Por días de lucha se entiende los días en los que el destructor permanece en la estación, y no es necesario que los días sean consecutivos. El mantenimiento y reparación de los daños puede añadir días adicionales entre días de lucha.
1-3	3 Días de lucha	
4-6	5 Días de lucha	

La fecha de inicio es el 24 de Marzo. La campaña termina al final del tercer o quinto día de lucha-

### Reglas Especiales:

- 1) La mini campaña puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.

**Cómo ganar la mini campaña:** Si el barco sigue a flote y permanece en su estación de destino al final de la campaña, el jugador americano gana. Cualquier otro resultado es una victoria Japonesa.



## CAMPAÑA 2 LA CAMPAÑA LARGA: 24 DE MARZO AL 25 DE JUNIO

La campaña larga se puede jugar de una de las siguientes dos maneras:

- A. La campaña larga está formada por 5 mini campañas de 5 días. La fecha de inicio es el 24 de Marzo u otra que elija el jugador.
- B. El jugador empieza el juego el 24 de Marzo y juega todos los días hasta el 25 de Junio.

### Reglas Especiales:

- 1) La campaña larga puede jugarse con las reglas tanto del juego básico como del juego avanzado.
- 2) Las reglas opcionales se pueden usar a discreción del jugador, pero deben decidirse antes de empezar el juego.

**Cómo ganar la campaña:** La victoria se determina por el número de barcos de la Clase Fletcher **hundidos** durante la campaña de Okinawa (históricamente 8). Si el jugador pierde menos de 8 barcos, entonces gana la campaña. Si resultan hundidos más de 8 barcos, entonces los Japoneses ganan la campaña. Si son hundidos 8 barcos, es un empate.