

Spandau And Lewis



“**Spandau and Lewis**” y el escenario incluido en el apéndice: “**Guifoyle, Wackett y Turner**” fueron escritos y diseñados por **Alan Saunders**. Descarga la versión original del juego, encuentra más escenarios, playtest, y notas del desarrollo del juego, en la página del autor: [**https://hordesofthethings.blogspot.com**](https://hordesofthethings.blogspot.com)

Portada y Arte interior: se han empleado imágenes libres de derechos y de dominio público.

Esta edición ha sido traducida y maquetada por **Oscar C.L** Gracias a la cortesía de **Alan Saunders** de permitirme emplear su hermosa creación.

Este conjunto de reglas es Gratuito.

Spandau And Lewis

Traducción de la versión 1.2 (19/03/2024)

Introducción

"Spandau y Lewis" es un conjunto de reglas para el combate aéreo de la Primera Guerra Mundial. Está diseñado para ser lo más simple posible, tanto en términos de juego real como de contabilidad, manteniendo al mismo tiempo la sensación adecuada para la época y brindando a los jugadores decisiones que tomar. Los puristas encontrarán una serie de cosas que faltan o están abstraídas. Los jugadores que busquen algo que sea simple sin ser simplista, espero, encontrarán algo para disfrutar.

Si bien es posible jugar el tradicional combate aéreo uno contra uno, tan querido por los jugadores, estas reglas, están diseñadas para permitir que cada jugador maneje varios aviones. El juego supone que al menos un bando tendrá algún objetivo que lograr más allá de simplemente derribar aviones enemigos.

Necesitarás...

- Modelos de aviones. Las reglas están escritas para modelos a escala 1/300 o más pequeños. Para modelos más grandes, duplique todas las distancias y rangos. Si están sobre bases cuadradas la cosa es más fácil, pero no es imprescindible.
- Dados de seis caras. Al menos un par de ellos deberían ser rojos o, distintos de los demás dados.
- Una cinta o regla marcada en pulgadas.
- Lápiz y papel para registrar los daños y la pérdida de munición de cada avión.
- Alguna forma de medir arcos de disparo de 90°.

Tamaño

Esto influye en el daño que puede sufrir un avión. El ratio es 3-24, aunque lo común está entre 7-12.

- | | |
|---------------|--|
| • Pequeños | Exploradores pequeños o frágiles |
| • Medio | La mayoría de exploradores, y algunos biplazas |
| • Grandes | La mayoría de biplazas |
| • Extragrande | Bombarderos pequeños |
| • Gigantescos | Grandes bombarderos |

Sin embargo, esta es una guía muy aproximada y las puntuaciones para aviones reales variarán según el tipo, entre 3 y 12 impactos. Se dan ejemplos al final de las reglas.

Velocidad

Todos los aviones tienen un ratio de velocidad de 3"-7". Cada pulgada representa aproximadamente 32 kph de velocidad.

Maniobra

Esto influye en la facilidad de maniobra del avión.

- | | |
|-----|--|
| • A | Maniobras a +1 |
| • B | Sin ajustes |
| • C | Maniobras a -1 |
| • D | Maniobras a -1, no puede obtener una puntuación superior a '4' |
| • E | Maniobras a -1, no puede obtener una puntuación superior a '2' |

Ciertos aviones son más ágiles que otros aviones de su clase y obtienen una bonificación de iniciativa. Estos deben estar marcados con un "+", por ejemplo, un SE5a es Maniobra B, mientras que el Fokker DVII, más ágil, es B+.

Potencia

Todos los aviones tienen un ratio de potencia, que representa la rapidez con la que pueden recuperar la velocidad después de maniobras extremas, y es una combinación de la potencia del motor del avión y sus capacidades de ascenso y descenso. El valor oscila entre 0 y 4. Generalmente se calcula de la siguiente manera:

Empieza en 2 para un monoplaza, 0 para un biplaza y 0 para aviones más grandes.

Antes de 1916 -1
1917 en adelante +1
Motor en línea +1
Propulsor -1

Habilidad del piloto

La tripulación aérea puede ser:

- Novata -1 en tiradas de disparo y maniobra.
- Experimentada Todas las tiradas son normales
- Veterana +1 en tiradas de disparo y maniobra.

Si no se conoce la calidad de la tripulación, se tira un dado por cada avión:

1	Veterano (los biplazas y bombarderos tiran de nuevo: 1-3 es un veterano, 4-6 es experimentado)
2-4	Experimentado
5-6	Novato



Armas

Todas las armas tienen 8 rondas de munición. Pueden ser simples (1) o gemelas (2). Fijas o pivotantes.

Las armas pueden ser disparadas por el piloto (P), el observador (O) o un tripulante numerado en un avión con tres o más tripulantes.

El área alrededor de un avión se divide en seis arcos:

12 en punto (12) Hacia el frente, 45 grados a cada lado de la línea central del avión.

6 en punto (6) Hacia atrás, 45 grados a cada lado de la línea central del avión.

2 en punto (2) A la derecha del avión, mitad delantera

10 en punto (10) A la izquierda del avión, mitad delantera.

4 en punto (4) A la derecha del avión, mitad trasera

8 en punto (8) A la izquierda del avión, mitad trasera.

En algunos aviones, los arcos de disparo pueden designarse como restringidos (*), lo que representa armas con un recorrido limitado o donde el campo de tiro está significativamente bloqueado por partes de la aeronave.

Así, 'P 1f (12)' sería una única ametralladora fija disparada hacia el arco 12 del avión por el piloto, mientras que 'O 2p (4,6*,8)' sería una pareja de ametralladoras en ajuste pivotante disparado hacia la mitad trasera del avión, por el observador, con el arco restringido a las 6 en punto.

Secuencia de Turno

- (I) Determinar la iniciativa
- (II) Los jugadores mueven todos los aviones por su valor de iniciativa particular, en secuencia del menor al mayor.
- (III) Resolver todos los disparos: esto se lleva a cabo simultáneamente.
- (IV) Resolver cualquier tarea de final de turno.

Iniciativa

Al comienzo de cada turno, ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga la puntuación más alta mueve primero en caso de empate de iniciativas en ese turno.

Cada jugador tira un dado por cada avión de su fuerza y anota los números. Las puntuaciones se modifican de la siguiente manera:

+1	Piloto veterano.
-1	Piloto Novato.
-1	El avión ha recibido al menos la mitad del daño.

Ningún avión podrá tener una puntuación superior a '6' o inferior a '1'.

Los aviones se mueven en orden de iniciativa, desde la puntuación más baja hasta la más alta. En caso de empate, los aviones se mueven en orden de Maniobra: 'E' antes de 'D' antes de 'C' antes de 'B' antes de 'A'. En todos los casos, un avión con un "+" se mueve después de otros aviones con la misma Maniobra, por ejemplo, B+ se mueve después de B.

Si persiste el empate, los aviones se mueven en orden de experiencia del piloto: Novato antes que experimentado, y Experimentado antes que Veterano.

Si todavía hay empate, ambos lados tiran un dado y el jugador con la puntuación más alta se mueve primero. Esta tirada se aplica a todos los desempates durante el resto del turno.

Movimiento y maniobra

Cuando un avión se mueve, declara su velocidad y qué maniobra, en su caso, debe realizar, incluida la dirección. Si un avión no maniobra, se podrá declarar una tarea para cada tripulante.

Un avión debe declarar un movimiento de al menos 2". No puede moverse más rápido que su índice de Velocidad.

Una maniobra puede ser un giro o un deslizamiento lateral. La dirección (Izquierda o Derecha) debe declararse antes de tirar los dados.

Tira un D6 y ajústalo según las capacidades del avión y la habilidad del piloto.

+1	Avión Maniobra clase A
+1	Piloto Veterano
+1	Sin aviones enemigos a 6" o menos
-1	Avión Maniobra clase C, D o E
-1	Piloto Novato
-1	Velocidad declarada de 3" o menos

Un avión con una Agilidad de D trata las puntuaciones superiores a "4" como "4"

Un avión con una Agilidad de E trata las puntuaciones superiores a "2" como "2"

Un avión que ha recibido la mitad o más de sus impactos pierde una clase de maniobra, aunque no puede ser peor que "E". Si tiene un "+", aún lo mantiene en su ratio actual en la nueva clase.

Tirada ajustada	Giro	Desplazamiento lateral	Notas
0 (o menos)	No	No	-
1-2	45°	1"	Cualquier avión
3-4	Hasta 90°	2"	Vetado a avión Clase E
5-6	Hasta 135°	3"	Vetado a aviones Clase E/D
7+	Hasta 180°	4"	Vetado a aviones Clase E/D

Para un Giro, el avión se mueve al menos 2" y luego gira hasta el ángulo indicado en la dirección declarada. Luego finaliza el movimiento restante en el nuevo rumbo. Un avión que declara un giro debe girar al menos 45 grados si se permite un giro.

Para un deslizamiento lateral, mueva el avión hacia los lados hasta la cantidad indicada. Luego, el avión avanza la distancia declarada. Sin embargo, no puedes deslizarte más allá de tu movimiento declarado, por lo que un avión con 2" de movimiento declarado no puede deslizarse más de 2" ese turno, incluso si la puntuación del dado es 5 o más. Un avión que declara un deslizamiento lateral debe moverse hacia los lados al menos 1" si está permitido.

Todos los movimientos, incluidos los deslizamientos laterales, deben realizarse en pulgadas enteras.

Si un avión gira 45 grados o se desliza más de 1", entonces debe realizar una prueba de Potencia. Tira un dado; si la puntuación es menor o igual que la potencia del avión, entonces el avión está bien. De lo contrario recibe un marcador. Un avión con un marcador no puede declarar una distancia de movimiento superior a la mitad de su velocidad máxima (redondeada hacia arriba). Si un avión con un marcador realiza un movimiento que no requiere una prueba de Potencia, entonces el marcador se retira después de realizar el movimiento; de lo contrario, se supone automáticamente que la prueba falla y el marcador permanece en su lugar.

Disparo

Todos los disparos son simultáneos, por lo que un avión que es destruido, pero que podría haber disparado, lo hace.

El alcance es de 6". Hasta 3" es alcance cercano. Todos los alcances se miden de piloto a piloto.

Los arcos Frontal (12) y Trasero (6) tienen 45 grados a cada lado de la línea central de un avión. Si un avión puede apuntar más de un arma en un arco determinado, solo puede usar una de ellas en un objetivo determinado en un turno.

Disparar consume una ronda de munición.

Determina cuántos dados se tiran.

Comience con dos dados.

- +1 dado a corta distancia. 3"
- +1 dado Disparo de veterano
- +1 dado Disparar desde el arco 12 al arco 6 (cola) de otro objetivo.
- +1 dado El objetivo tiene 2 o más motores (Objetivo grande)
- +1 dado El objetivo tiene una Maniobra "D" o "E".
- +1 dado El avión objetivo no ha avistado ningún enemigo
- 1 dado Disparo de Novato.
- 1 dado Disparar desde el arco 12 al arco 12 de otro avión.
- 1 dado Disparando desde cualquier Arco Restringido*.
- 1 dado Si hay algún avión (amigo o enemigo) en el mismo arco de fuego que el objetivo, pero más cerca.
- 1 dado Ha desencasquillando en este turno en arma.
- 1 dado El tripulante está herido.

Si el total final es cero dados, tira un dado rojo, pero solo obtendrá un acierto con un "6".



Si la puntuación final es inferior a cero, no se podrá disparar, pero no se gastará munición.

Uno de los dados lanzados debe ser rojo o de un color diferente a los demás (si los hay).

Tira el número correspondiente de dados. Cada dado que obtenga una puntuación de "5+" es un acierto si se dispara con un solo arma, "4+" si se dispara con dos armas. Las armas pivotantes reciben un -1 a la tirada. Las armas marcadas con "+" añaden 1 a la puntuación del dado rojo únicamente.

Marque todos los impactos en el avión objetivo. Si a un avión no le quedan impactos, es destruido.

Si el dado rojo obtiene un "1" sin modificar, el arma puede encasquillarse. Vuelve a tirarlo; si obtienes un "1", entonces el arma se ha atascado. Al comienzo de la siguiente fase de disparo, tira 1D6 por el arma. En un 1-2 queda permanentemente atascada y no se puede utilizar durante el resto del juego. Con un 3-5, el atasco se soluciona, pero no se puede utilizar este turno. Con un 6, el atasco se soluciona y el arma puede disparar si tiene un objetivo, pero sufre una penalización de -1D6.

Suma cuántos dados obtuvieron un "6" sin modificar y tira un dado. Si obtienes una puntuación igual o inferior al número de impactos infligidos por ese disparo, el objetivo recibe un impacto crítico. Tira un dado para ver cuál:

1-2 Impacto en tripulación: Determina al azar qué tripulante es alcanzado. Luego tira un D6. Con un 5-6, otro tripulante también resulta afectado. Determinar aleatoriamente cuál. Sin embargo, un tripulante sólo puede ser impactado una vez. Deja de tirar si te quedas sin tripulación o no logras sacar un 5-6. Por cada tripulante acertado, tira 1D6: con un 1-3 muere y con un 4-6 resulta herido. Un tripulante herido que recibe un nuevo impacto muere automáticamente.

3 Fallo estructural: tira 2D6 y resta de los impactos del avión el resultado más bajo de los dos dados.

4 Fallo estructural: tira 2D6 y resta de los impactos del avión el resultado más alto de los dos dados.

5 Motor dañado: la potencia del avión se reduce a la mitad (se redondea hacia abajo), pierde 1 punto de su velocidad y realiza todas las tiradas de maniobra en -1. Si el motor vuelve a dañarse, el avión se estrella.

6 Incendio en el motor: el avión queda destruido.

Un avión que se reduce a menos de la mitad de sus impactos baja un nivel en Agilidad. Conserva una clasificación "+" en el nuevo nivel, si la tiene.



Acciones

Al final del turno, la tripulación de un avión podrá realizar una acción, como observar o fotografiar un objetivo. Para ello deberán haberse movido a una velocidad no superior a 3" y no haber declarado ningún giro ni desvío, al finalizar su movimiento sobre el objetivo. El tripulante que realiza la acción, normalmente el observador, no puede haber disparado un arma durante el turno.

Reglas Opcionales

Nubes

Estos deben estar representados por trozos irregulares de cartulina blanca, o algo similar, de aproximadamente 2 a 4 pulgadas de ancho.

Los aviones pueden moverse libremente hacia y a través de las nubes. Sin embargo, un avión que inicia el movimiento dentro de una nube recibe un -1 a su tirada de iniciativa y un -1 a su tirada de maniobra.

No se pueden realizar disparos si la línea de fuego atraviesa o entra en una nube. Los aviones no pueden avistar ni ser avistados través de una nube o dentro de ella.

Avistamiento

Actualmente "no existen" reglas de detección; todas las partidas que hemos jugado comenzaron con todos los aviones en contacto visual. El avistamiento permite que algunos aviones sorprendan al enemigo.

Es bastante simple. Todos los aviones comienzan el juego sin percibir a ningún avión enemigo. Al final de cada turno, un avión o una formación pueden intentar detectar un avión enemigo. Tira 2D6 y obtén 8+ para hacerlo. Modificar de la siguiente manera:

- | | |
|----|---|
| +1 | Formación avistando a otra formación |
| -1 | Avistamiento de aviones solitarios |
| +1 | La formación contiene al menos un piloto/tripulación Veterano |
| -1 | La mitad o más de la formación está formada por tripulaciones/pilotos novatos |
| +1 | si está en formación de cuatro o más aviones. |
| +1 | El alcance es de hasta 6" |
| -1 | El alcance es superior a 12" |

Si es un monoplaza o un biplaza cuyo observador está ocupado:

- | | |
|----|---------------------------|
| -2 | Avistando desde el arco 6 |
|----|---------------------------|

Otros aviones:

- | | |
|----|------------------------|
| +1 | Tres o más tripulantes |
|----|------------------------|

Cualquier Avión propulsado (además de lo anterior)

- | | |
|----|-----------------------|
| -2 | Detectar en el arco 6 |
|----|-----------------------|

Formaciones: una formación es un grupo de dos o más aviones que aún no han detectado a un enemigo. Cada avión en la formación debe permanecer dentro de 3" de al menos otro avión en la formación en todo momento. Al detectar, mida desde el avión más cercano en la formación hasta el avión objetivo más cercano.

Si un avión o formación no ha detectado un avión enemigo, entonces se mueve a 3" por turno y cada avión puede realizar hasta un giro de 45 grados (sin embargo, no es necesario que tire por ello). Una vez que se detecta un avión enemigo, entonces el avión o formación se da cuenta de todos los aviones enemigos y puede moverse normalmente.

Los aviones que no son conscientes del enemigo se mueven antes de realizar las tiradas de iniciativa. Ambos bandos tiran un dado y el que tenga la puntuación más baja mueve primero todos sus aviones no alertados. Los aviones que no hayan avistado un enemigo no pueden disparar, pero pueden atacar objetivos terrestres si esto es parte de su misión.

Hay una bonificación de disparo si el objetivo es un avión que no ha detectado ningún avión enemigo. Una vez que se le ha disparado, automáticamente detecta todos los aviones enemigos, al igual que cualquier otro avión en su misma formación.

Habilidades de la tripulación

La experiencia de la tripulación es deliberadamente simplista. Una primera versión de las reglas tenía pilotos sin experiencia y experimentados, pero luego dividió a los pilotos veteranos en habilidades individuales.

Actualmente, un piloto Veterano obtiene una bonificación al detectar, por iniciativa, al tirar para realizar una maniobra y al disparar. Este sistema los divide en habilidades individuales.

Los pilotos se clasifican como Novatos o experimentados. Los pilotos experimentados pueden adquirir habilidades. Estos son Alerta, Pilotaje y Artillería.

Alerta	El piloto obtiene +1 al avistar y en tiradas de iniciativa.
Pilotaje	El piloto obtiene +1 al tirar en la tabla de maniobras.
Artillería	El piloto obtiene +1 al disparar.

(Un piloto con las tres habilidades es básicamente un piloto Veterano (As) en las reglas regulares).

Los tripulantes también pueden tener habilidades que son independientes de su clasificación.

Tirador: cuando chequea para ver si se ha puntuado un crítico, el tripulante tira dos dados y utiliza el que tiene la puntuación más baja.

Asesino: al disparar, el tripulante tira antes de que se resuelva el resto de la artillería. Si hay varios Asesinos presentes, todos tirarán simultáneamente.

Ojos de águila: el piloto, o una formación de la que forma parte, puede volver a tirar sus dados de avistamiento.

Resistencia: si el tripulante está sujeto a un golpe crítico, tira 1D6. Con un 4+ lo ignora.

Mecánico: si el arma del tripulante se encasquilla, tira un D6. Con un 4+, se desencasquilla inmediatamente.





Armas de Mano

Las armas pequeñas generalmente se disparan solo hacia los arcos 2*, 4, 6, 8, 10* (En un avión Propulsado 10, 12, 2). Trátelo como un disparo normal en términos de alcance y determine cuántos dados se tiran, excepto que nunca se atascan y hay una penalización de -1D6 si es el piloto quien dispara. Tirar los dados; no se puntúa ningún daño, pero cuenta cuántos dados puntúan '6' y tira los críticos en contra ese resultado. Los críticos se puntúan normalmente, excepto que el impacto de **fallo estructural** solo causa 1 o 2 impactos respectivamente. Las armas pequeñas tienen 8 municiones.

Munición variable

Todas las armas tienen al menos 6 municiones. Una vez marcados 6 disparos, se podrá seguir utilizando el arma. Sin embargo, después de cada ráfaga después de la sexta, tira un D6. Con un 4+, el arma se quedará sin munición durante el resto del juego.

Volando fuera de la mesa

Si un avión sale volando de la mesa, debe permanecer así durante todo el siguiente turno. En cada turno posterior, tira 1D6 antes de que se determine la iniciativa:

0 o menos: el avión se perdió

1-2 El avión no regresa este turno. Tira de nuevo en el siguiente turno.

3-5 El avión vuelve a entrar en la mesa 1D3" a la izquierda (1-3) o derecha (4-6) desde el punto donde salió de la mesa.

6+: El avión vuelve a entrar en la mesa hasta 3" de distancia del punto donde salió de la mesa (a elección del jugador)

Modificadores

+1 Piloto Veterano

-1 Piloto Novato

-1 El avión ha recibido al menos la mitad de sus impactos.

+1 Borde del tablero hacia territorio enemigo

-1 Borde del tablero hacia territorio propio

Tenga en cuenta que cada bando tendrá un borde de la mesa que será hacia territorio propio, normalmente por el que deberían salir antes del final del escenario. Normalmente ejecuto cada escenario hasta un límite de turnos, y al menos algunos de los aviones deben salir de su borde de origen antes del final del juego. Así que retrasarse por estar fuera de la mesa puede ser un verdadero problema.

Apéndice 1 – Características de Aviones v1.2

Nombre	Trip	VEL	MAN	TAM	POT	Armas	Notas
AEG CIV	2	5	C	9	0	P 1f (12), O 1p (4,6*,8)	
AEG GIV	3	4	C	14	0	O1 2p (12,2,10), O2 2p (4,6*,8)	2 Motores
AGO CII	2	4	B	8	2	O 1p (2,10,12)	Propulsado
Albatros B	2	4	C+	9	0	Desarmado	
Albatros CIII	2	4	C+	9	0	P 1f (12) (Enero 17+) O 1p (2,4,6*,8,10,12*)	
Albatros CVIII	2	5	B	9	2	P 1f (12), O 1p (2*,4, 6*,8,10*)	
Albatros DII	1	5	B	9	2	P 2f (12)	
Albatros DIII	1	5	B	8	3	P 2f (12)	
Albatros DV	1	6	B	8	3	P 2f (12)	
Ansalado A1 Balilla	1	7	B	9	4	P 2f (12)	
Ansalado SVA5	1	7	B	10	4	P 1f ó 2f (12)	
Armstrong-Whitworth FK8	2	5	C+	10	1	P 1xf (12) NsD, O 1p (4,6*,8)	
Aviatik C1	2	4	C+	7	0	O 1p (2*,4*,8*,10*)	
Aviatik D1	1	6	B+	8	4	P 2f (12) NsD	
Avro 504	1 ó 2	5	B	8	2	504A:Desarmado, 504C/K: (1 asiento) P 1f (12)	
BE12	1	5	C	7	0	P 1f (12)	
BE2b	2	4	D	7	0	Desarmado	
BE2c	2	4	D	7		P 1f (12) 1916, O 1p (4*,6*,8*)	
BE2d or BE2e	2	4	D	7		P 1f (12), O 1p (4,6*,8)	
Breguet 14B2	2	6	C	9	2	P 1f (12), O 2p (2*,4,6*,8,10*)	
Breguet M4	2	4	C	8	1	O 1p (2,10,12)	Propulsado
Bristol Bullet	1	6	B+	10	3	P 1f (12)	
Bristol F2B	2	6	B	10	3	P 1p (12), O 1p ó 2p (4,6*,8)	
Bristol Scout	1	5	B+	8	0	P 1f (12) (Jun.16+) ó P1f (12*) or Desarmado	
Caproni Ca5	4	5	E	15	1	O1 1p (2,10,12), O2 1p (2*,4,6*,8,10*,12*)	3 Motores
Caudron GIV	2	4	C	5	1	P 1f (12), O 1p (6*)	2 Motores
Caudron RII BN3	3	6	C	12	2	O1 2p (2,10,12), O2 2p (4,6*,8)	2 Motores
DFW C1	2	4	B	8	0	O 1p (2*,4*,6*,8*,10*,12*)	
DFW CV	2	5	B	9	2	P 1f (12), O 1p (2*,4,6*,8,10*)	
DH2	1	5	B	7	1	P 1f (12) ó P 1p (10,12,2)	Propulsado
DH4	2	7	C+	11	2	P 1f (12), O 1p ó 2p (2*,4,6*,8,10*)	
DH5	1	5	B+	8	2	P 1f (12)	
DH9	2	5	C	11	1	P 1f (12), O 1p ó 2p (2*,4,6*,8,10*)	
DH9a	2	6	C	11	2	P 1f (12), O 1p ó 2p (2*,4,6*,8,10*)	
Farman F40	2	4	C+	7	1	O 1p (2,10,12)	
Farman MF11 Shorthorn	2	3	B	7	0	O 1f (12) MF11 bis O 1p(2,10,12)	Propulsado
FE 2b	2	4	C+	8	1	O 1p (12,2,10) + 1p (6*) (comparten munición)	Propulsado
FE 2d	2	5	B	8	2	P 1f (12), O 1p (12,2,10) + 1p (6*) (Comp.Mun.)	Propulsado
FE8	1	5	B	8	0	P 1f (12)	Propulsado
Fokker DIII	1	5	B	8	2	P 2f (12)	
Fokker Dr1	1	5	A+	7	5	P 2f (12)	
Fokker DVI	1	6	B+	9	1	P 2f (12)	
Fokker DVII	1	6	B+	11	3	P 2f (12)	
Fokker DVIII / Fokker EV	1	6	B+	10	4	P 2f (12)	
Fokker EIII	1	5	C+	7	0	P 1f ó 2f (12)	
Frederichshafen GIII	3	4	E	14	0	O1 2p (12,2,10), O2 2p (4,6*,8)	2 Motores
Gotha GV	3	4	E	17	0	O1 2p (2,10,12), O2 2p (4,6*,8)	2 Motores
Halberstadt CLII	2	5	C	9	1	P 1f ó 2f (12), O 1p (2*,4,6*,8,10*,12*)	
Halberstadt DII	1	5	B	8	1	P 1f (12)	
Handley-Page 0/100 - 0/400	4	5	E	16	1	O1 1p ó 2p (2,10,12), O2 1p ó 2p (4,6*,8)	2 Motores
Hannover CLIII	2	5	B	10	3	P 1f (12), O 1p (4,6*,8)	
Hanriot HD1	1	6	B+	9	3	P 1f (12)	
Hansa-Brandenburg D1	1	6	B	9	3	P 1f (12) NsD	
Junkers CL1	2	5	B	12	2	P 2f (12), O 1p (2*,4,6*,8,10*,12*)	Blindaje
Junkers D1	1	7	B+	12	3	P 2f (12)	Blindaje
Junkers JI	2	5	D	13	1	O 1p (4,6*,8)	Blindaje
Lloyd CII	2	4	C	8	2	O 1p (4,6*,8)	
LVG CVI	2	5	C+	9	2	P 1f (12), O 1p (2*,4,6*,8,10*)	
Martinsyde Elephant	1	5	C	8	1	P 1f (12) (+ 1p (8) Comparten munición)	
Morane A1	1	7	B+	8	3	P 1f (12)	
Morane L	1 ó 2	4	B	8	0	P 1f (12*) (1 asiento)	
Morane N	1	5	B	8	2	P 1f (12*) to Sep 15, P 1f (12) Después	

Morane P	2	5	B	8	1	P 1f (12), O 1p (2,4,6*,8,10)	
Nieuport 10	1/2	5	B	7	0	U (2 asientos) ó P 1x12* (1 asiento)	
Nieuport 11	1	5	B+	7	3	P 1f (12)	
Nieuport 12	2	5	B	8	0	O 1f (12*), P 1f (12) (Agosto 16)	
Nieuport 17	1	6	B+	8	3	P 1f (12)	
Nieuport 27	1	6	B+	8	2	P 1f (12+)	
Nieuport 28	1	6	B+	8	3	P 2f (12)	
Pfalz DIII	1	6	B	9	2	P 2f (12)	
Pfalz DXII	1	5	B+	11	3	P 2f (12)	
Phonix C1	2	5	C+	9	3	P 1f (12), O 1p (2*,4,6*,8,10*,12*)	
Phonix DII	1	6	B	10	4	P 2f (12)	
Pomilio PE	2	6	B	10	2	P 1f (12), O 1p ó 2p (4,6*,8)	
RE7	2	4	C	7	0	Desarmado ó O 1p (6*)	
RE8	2	5	C	8	0	P 1f (12), O 1p ó 2p (4,6*,8)	
Roland CII	2	5	C	8	2	(P 1f (12) - CIIa), O 1p (2*,4,6*,8,10*,12*)	
Roland DII	1	5	B	9	2	P 2f (12)	
Roland DVI	1	6	B+	10	3	P 2f (12)	
Rumpler B1/C1	2	5	C+	8	1	Armas de mano hasta Dic 15. O 1p (2*,4,6*,8,10*) Desde Feb 15, P 1f (12) hasta Ene. 17	
Rumpler CIV	2	5	B	9	3	P 1f (12), O 1p (4,6*,8)	
Salmson 2A2	2	6	C+	11	2	P 1f (12), O 1p ó 2p (4,6*,8)	
Saml S2	2	5	B	10	2	O 1p (12), 1p (4,6*,8) Comparten munición.	
SE5	1	6	B	10	2	P 1f (12)	
SE5A	1	7	B	10	4	P 1f (12+)	
Short Bomber	2	4	E	14	0	O 1p (4,6*,8)	
Siemens-Schuckert DIV	1	6	B+	9	5	P 2 (12)	
Sopwith 1 1/2 Strutter	2	5	C+	8	1	P 1f (12), O 1p (4,6*,8)	
Sopwith 2F1 Camel	1	6	A	9	3	P 1f (12+)	
Sopwith Camel	1	6	A	9	3	P 2f (12)	
Sopwith Dolphin	1	7	B	9	2	P 2f (12) ó 2f (12+)	
Sopwith Pup	1	6	B+	8	2	P 1f (12)	
Sopwith Snipe	1	6	A	11	5	P 2f (12)	
Sopwith Triplane	1	6	A+	8	4	P 1f (12) ó 2f (12)	
Spad VII	1	6	B+	8	2	P 1f (12)	
Spad XI	2	5	B	9	2	P 1f (12), O 1p (2*,4,6*,8,10*)	
Spad XIII	1	7	B+	10	4	P 2f (12)	
UFAG C1	2	6	B	9	3	P 1f (12)NsD, O 1p (2*,4,6*,8,10*)	
Vickers FB19	1	5	B	8	1	P 1f (12)	
Vickers FB5	2	4	D	6	0	O 1p (2,10,12)	
Voisin 3/4	2	3	C	9	0	P 1f (12)	Propulsado
Zeppelin-Staaken RVI	7	4	E	24	0	O1 1p (2,10,12), O2 1p (4,6*+), O3 1p (8,6*+) (Opción: O4 1p (4, 6*), O5 1p (8,6*))	2 Motores, 2 pilotos.

Notas: Blindaje. Repite la tirada si recibes un impacto crítico en el motor o en un tripulante. Con 5+ lo ignoras. (*) Arco restringido -1d6 al disparo. (+) Ametralladora suplementaria: El dado rojo gana un +1. NsD: No puede desencasquillarse. (P) Piloto. (O, O1, O2...) Observador. (1f,2f) Una/dos ametralladoras fijadas. (1p,2p) Una/dos ametralladoras pivotantes. (Desarmado) Puede emplear armas de mano.

Apéndice 2 - Notas de Diseño

Como cualquier juego, 'Spandau and Lewis' es un compromiso entre un concepto de diseño inicial y lo que es realmente práctico para lograr cierto nivel de simulación. Mi objetivo era lograr el conjunto más simple posible de reglas aéreas de la Primera Guerra Mundial que aún brindaran un juego entretenido y al mismo tiempo capturarán la sensación de la época. Mis objetivos de diseño fueron los siguientes:

Estadísticas simples: no quería hojas de datos complejas para cada avión, aunque aún quería reflejar las diferencias en el rendimiento siempre que fuera posible.

Contabilidad mínima: junto con una cantidad mínima de datos estadísticos, quería asegurarme de que los jugadores no registraran demasiadas variables en el juego. Esto fue para permitir a los jugadores operar múltiples aviones con el mínimo esfuerzo.

Sin movimiento pretrazado: esto se relaciona con los criterios de contabilidad anteriores. Los movimientos previos a la trama generan un cierto nivel de imprevisibilidad, pero agregan mucho tiempo.

Componentes: quería que el juego usara solo un tipo de dado (este es el objetivo de la mayoría de mis proyectos de diseño de juegos), sin marcadores en la mesa ni componentes específicos del juego, como arcos giratorios, soportes de altitud, cartas o disparos. Arcos de fuego marcados en las bases.

Jugabilidad en solitario: no siempre tengo un oponente a mano, así que me gustan los juegos en los que puedo preparar y jugar en ambos bandos. Esto significa que no debería haber información oculta ni mecanismos que requieran que un jugador adivine al otro.

Entonces, ¿cómo lo hice? Bueno, con una excepción logré estos objetivos. La única excepción fue que las reglas de Potencia requieren un marcador para mostrar los aviones que no pasaron el chequeo, pero decidí que era un pequeño precio a pagar por la profundidad adicional que la propia regla añadía.

Los criterios también explican por qué faltan otras cosas en el juego. El más importante y obvio de ellos es la altitud. Soy consciente de que algunas personas podrían considerar criminal la omisión de esta característica clave de la guerra aérea, pero también requiere mucho seguimiento, además de agregar niveles de detalle a las estadísticas de las aeronaves y a los mecanismos de disparo que estaba tratando de evitar... Espero que las reglas de Potencia abstraigan muchos de los efectos de la altitud en algo que sea jugable dentro de los objetivos establecidos del juego.

La falta de reglas de altitud significaba que podía mantener las reglas de maniobra muy simples, con solo giros y derrapes. La tirada añade un nivel de imprevisibilidad, al tiempo que refleja las diferencias entre aviones y las diferentes experiencias de los pilotos. Las reglas de potencia impiden que los aviones ágiles realicen demasiados giros cerrados y elegantes en un ritmo de tiempo demasiado corto. La tirada de iniciativa es probablemente el mecanismo del juego con el que estoy menos satisfecho, pero, una vez más, tiene en cuenta el rendimiento de un avión y la habilidad del piloto para garantizar que los buenos aviones con buenos pilotos generalmente superen a los aviones malos con malos pilotos.

Los arcos de disparo son bastante generosos, un compromiso que hice por la simplicidad. Para compensar, el mecanismo de disparo es algo aleatorio, combinando la posibilidad de un disparo con las posibilidades de acertar en una serie de tiradas. Los modificadores para arcos restringidos y para la proximidad de otros aviones influyen en ambos diseños de aviones y en la dificultad de conseguir un tiro limpio en un combate aéreo vertiginoso sin comprometer la granularidad limitada del mecanismo de disparo. De manera similar, los modificadores de deflexión se mantienen al mínimo; una bonificación por perseguir y una penalización por disparos frontales. Al final del día, tu mejor tiro siempre será uno detrás de un objetivo que no es consciente de que estás allí. Los impactos críticos parecen simplistas al principio, pero los impactos a la tripulación tienen en cuenta un número variable de tripulantes y aviones, y los impactos a los motores pueden representar cualquier cosa, desde incendios hasta una simple pérdida de potencia. Tenga en cuenta que asumo que la tripulación muerta puede simplemente estar gravemente herida y fuera de combate, y que los aviones estrellados pueden simplemente estar tan dañados que se ven obligados a aterrizar. En una partida suelta no hay diferencia, pero para una campaña es posible que desees tener una tirada de salvación para aviones perdidos.

Como se indicó en la introducción, "Spandau y Lewis" funciona mejor si una o ambas partes tienen un objetivo de algún tipo. Esto puede ser tan simple como hacer que uno o más aviones vuelen por la mesa y salgan por el otro extremo. Un juego que implique un simple Dogfight entre aviones opuestos funcionará, pero a menos que el espacio sea restringido y haya muchos aviones, es posible que uno o ambos bandos eviten el combate. Al menos un avión que intenta lograr algo crea un foco, donde un bando tiene que protegerlo y el otro evitar que logre su objetivo.

Todavía falta mucho en esta versión de las reglas. Todavía quiero agregar reglas para bombardeos, interacción con fuerzas terrestres, fuego antiaéreo y explosión de globos. Todo esto se hará en algún momento.

'Spandau y Lewis' ciertamente no es el juego aéreo de la Primera Guerra Mundial más realista o detallado que puedas encontrar. Pero fue diseñado con objetivos específicos en mente y los ha logrado. Espero que, al final del día, logre lo que siempre debería ser el objetivo principal de cualquier conjunto de reglas: un juego divertido.

Apéndice 3 - Escenario de ejemplo

Guilfoyle, Wackett y Turner

Escenario del día de ANZAC: primer combate aéreo de Australia (11 de noviembre de 1916)

"El 8 de noviembre, A-Flight se trasladó de Sherika al aeródromo de Kantara, emplazando los cuatro vuelos en la región del Sinaí por primera vez. De este modo, el escuadrón pudo realizar esfuerzos más concertados, el primero de los cuales se produjo el 11 de noviembre, cuando organizó el bombardeo más grande jamás realizado por las fuerzas británicas en el teatro de operaciones. Beersheba era el objetivo, lugar donde se encontraba el cuartel general del ejército turco y el aeródromo principal del [escuadrón alemán] FA 300. Al amanecer, nueve BE2cs y un Martinsyde salieron de sus aeródromos y se concentraron en Mustabig.

Ocho de los BE2c llevaban sólo un piloto, para poder llevar bombas y combustible adicionales. El Martinsyde y el BE2c de Wackett los escoltaron. La formación repostó combustible y partió a las 8.30 a. m. Al acercarse a Beersheba, fueron recibidos con un intenso fuego antiaéreo, volando "a través de una lluvia de ráfagas de proyectiles blancos, negros y verdes".

James Guilfoyle (que había reemplazado a Oswald Watt como comandante del B-Flight en octubre cuando Watt fue a Inglaterra para establecer otro escuadrón australiano) lanzó una bomba 100 lb. desde su Martinsyde, justo en el centro del aeródromo alemán, mientras que otros impactaron en tiendas de campaña, edificios ferroviarios y vías.

Dos monoplanos Fokker despegaron y persiguieron a los australianos mientras se dirigían a casa. Wackett y Turner (como observador) se quedaron atrás y descendieron a la altitud del enemigo para ofrecer un objetivo atractivo. Wackett mantuvo su cola hacia el enemigo, lo que permitió a Turner ponerse de pie en la torreta y disparar mientras los Fokkers se acercaban. "El avión enemigo", escribió el inventor satisfecho, "quedó completamente sorprendido cuando su ataque fue recibido por un fuego continuo desde esta nueva ubicación de los cañones y se retiró inmediatamente..."

Esta incursión marcó el comienzo de la historia de combate aire-aire de Australia".

De 'Fuego en el cielo' de Michael Molkentin

Este escenario cubre la lucha de Wackett, Turner y Guilfoyle contra los dos monoplanos Fokker. Los australianos buscan ahuyentarlos, mientras que los Fokkers buscan perseguir a los ocho BE2 desarmados que se supone que regresarán a casa fuera de la mesa después de asegurarse de que ellos mismos no sean perseguidos.

Fuerzas involucradas

Australian Flying Corps

1 x BE2 Velocidad 4 Maniobra D Impactos 7 Potencia 0 Armamento O 1p (4*,6*,8*)

1 x Martinsyde G100 Velocidad 5 Maniobra C Impactos 8 Potencia 1 Armamento P 1f(12)

Ambas tripulaciones tienen experiencia.

Bando Turco

2 x Fokker EIII Velocidad 5 Maniobra C+ Impactos 7 Potencia 0 Armamento P 1f (12)

Un piloto tiene experiencia y el otro es novato.

Área de juego

Un tablero de 90cm cuadrados es suficiente para este escenario. Una borde es la zona turca. El borde opuesto es el de los australianos. Los turcos se despliegan primero, a 6" de su borde. Los australianos despliegan en el segundo lugar, en cualquier lugar dentro de su propia mitad del tablero.

Duración del juego

El juego dura al menos diez turnos o hasta que un bando alcance su condición de victoria. Al final del décimo turno, y en cada turno posterior, tira 1D6. Si la puntuación es 5 o más entonces el juego ha terminado.

Condiciones de victoria

La AFC gana al derribar al menos un avión turco antes de que termine la partida.

Los turcos ganan derribando al menos un avión australiano y haciendo salir al menos un avión del borde australiano de la mesa antes de que termine el juego.

Si ambos lados logran sus condiciones de victoria en el mismo turno, o si ninguno de los bandos lo logra antes del final del juego, se produce un empate.

Reglas especiales

El BE2 está armado con un afuste experimental que le permite disparar 4*, 6*, 8*. Todos los arcos cuentan como restringidos (-1 dado).

En el turno después de que el BE2 dispare contra cualquiera de los aviones turcos, ambos aviones turcos sufren un -1 a su tirada de iniciativa. Esto representa la sorpresa al ser disparado por un BE2.

Apéndice 4 - Tabla de Referencia Rápida

Habilidad del piloto

- *Novata -1 en tiradas de disparo y maniobra.
- *Experimentada Todas las tiradas son normales
- *Veterana +1 en tiradas de disparo y maniobra

Secuencia de turno

- Determinar la iniciativa
- Los jugadores mueven todos los aviones por su valor de iniciativa particular, en secuencia del menor al mayor.
- Resolver todos los disparos: esto se lleva a cabo simultáneamente.
- Resolver cualquier tarea de final de turno (Avistamientos/Acciones del Observador...)

Iniciativa

+1	Piloto veterano.
-1	Piloto Novato.
-1	El avión ha recibido al menos 1/2 del daño.

Ningún avión podrá tener una puntuación superior a '6' o inferior a '1'.

Tira un D6 y ajústalo según las capacidades del avión y la habilidad del piloto.

Movimiento y maniobra

+1	Avión Maniobra clase A
+1	Piloto Veterano
+1	Sin aviones enemigos a 6" o menos
-1	Avión Maniobra clase C, D o E
-1	Piloto Novato
-1	Velocidad declarada de 3" o menos

Un avión con una Agilidad de D trata las puntuaciones superiores a "4" como "4"

Un avión con una Agilidad de E trata las puntuaciones superiores a "2" como "2"

Un avión que ha recibido la mitad o más de sus impactos pierde una clase de maniobra, aunque no puede ser peor que "E". Si tiene un "+", aún lo mantiene en su ratio actual en la nueva clase.

Tirada ajustada	Giro	Desplazamiento lateral	Notas
0 (ó -)	No	No	-
1-2	45°	1"	Cualquier avión
3-4	Hasta 90°	2"	Vetado a Clase E
5-6	Hasta 135°	3"	Vetado a Clase E/D
7+	Hasta 180°	4"	Vetado a Clase E/D

Disparo

Disparar consume una ronda de munición.
Determina cuántos dados se tiran.

Comience con 2 Dados (1 de color rojo)

- +1D a corta distancia. 3"
- +1D Disparo de veterano
- +1D Disparar desde las 12 al arco 6 (cola) de otro.
- +1D El objetivo tiene 2 o más motores (Grande)
- +1D El objetivo tiene una Maniobra "D" o "E".
- +1D El objetivo no ha avistado ningún enemigo
- 1D Disparo de Novato.
- 1D Disparar desde las 12 al arco 12 de otro avión.
- 1D Disparando en cualquier Arco Restringido*.
- 1D Si hay algún avión en el mismo arco de fuego que el objetivo, pero más cerca.
- 1D Ha desencasquillando en este turno en arma.
- 1D El tripulante está herido.

Si el total final es cero dados, tira un dado rojo, pero solo obtendrá un acierto con un "6".

Si la puntuación final es inferior a cero, no se podrá disparar, pero no se gastará munición.

Uno de los dados lanzados debe ser rojo o de un color diferente a los demás (si los hay).

Tira el número correspondiente de dados. **Cada dado que obtenga una puntuación de "5+" es un acierto si se dispara con un solo arma, "4+" si se dispara con dos armas. Las armas pivotantes reciben un -1 a la tirada. Las armas marcadas con "+" añaden 1 a la puntuación del dado rojo únicamente.**

Marque todos los impactos en el avión objetivo. Si a un avión no le quedan impactos, es destruido.

Si el dado rojo obtiene un "1" sin modificar, el arma puede encasquillarse. Vuelve a tirarlo; si obtienes un "1", entonces el arma se ha atascado. Al comienzo de la siguiente fase de disparo, tira 1D6 por el arma. En un 1-2 queda permanentemente atascado y no se puede utilizar durante el resto del juego. Con un 3-5, el atasco se soluciona, pero no se puede utilizar este turno. Con un 6, el atasco se soluciona y el arma puede disparar si tiene un objetivo, pero sufre una penalización de -1D6.

Impactos Críticos: Suma cuántos dados obtuvieron un "6" sin modificar y tira un dado. Si obtienes una puntuación igual o inferior al número de impactos infligidos por ese disparo, el objetivo recibe un impacto crítico. Tira un dado para ver cuál:

1-2 Impacto en tripulación: Determina al azar qué tripulante es alcanzado. Luego tira un D6. Con un 5-6, otro tripulante también resulta afectado. Determinar aleatoriamente cuál. Sin embargo, un tripulante sólo puede ser impactado una vez. Deja de tirar si te quedas sin tripulación o no logras sacar un 5-6.

Por cada tripulante acertado, tira 1D6: con un 1-3 muere y con un 4-6 resulta herido. Un tripulante herido que recibe un nuevo impacto muere automáticamente.

3 Fallo estructural: tira 2D6 y resta de los impactos del avión el resultado más bajo de los dos dados.

4 Fallo estructural: tira 2D6 y resta de los impactos del avión el resultado más alto de los dos dados.

5 Motor dañado: la potencia del avión se reduce a la mitad (se redondea hacia abajo), pierde 1 punto de su velocidad y realiza todas las tiradas de maniobra en -1. Si el motor vuelve a dañarse, el avión se estrella.

6 Incendio en el motor: el avión queda destruido.

Un avión que se reduce a menos de la mitad de sus impactos baja un nivel en Agilidad. Conserva una clasificación "+" en el nuevo nivel, si la tiene.

Acciones

Al final del turno, la tripulación de un avión podrá realizar una acción, como observar o fotografiar un objetivo. Para ello deberán haberse movido a una velocidad no superior a 3" y no haber declarado ningún giro ni desvío, al finalizar su movimiento sobre el objetivo. El tripulante que realiza la acción, normalmente el observador, no puede haber disparado un arma durante el turno.

Avistamiento

Al final de cada turno, un avión o una formación puede intentar detectar un avión enemigo. **Tira 2D6 y obtén 8+** para hacerlo. **Modificar de la siguiente manera:**

- +1 Formación avistando a otra formación
- 1 Avistamiento de aviones solitarios
- +1 La formación contiene al menos un tripulante Veterano
- 1 La mitad o más de la formación está formada por tripulantes novatos
- +1 si está en formación de cuatro o más aviones.
- +1 El alcance es de hasta 6"
- 1 El alcance es superior a 12"

Monoplaza/biplaza cuyo observador está ocupado

- 2 Avistando desde el arco 6

Otros aviones:

- +1 Tres o más tripulantes

Cualquier Avión propulsado-además de lo anterior

- 2 Detectar en el arco 6





Spandau And Lewis

