Pacific Command - Modo Solitario: Almirante Automatico

1. Preparacion

1. Coloca tus fuerzas como jugador habitual (Bando A).
2. Prepara el bando enemigo (Bando B) siguiendo uno de estos metodos:
 - Historico: listas predeterminadas del reglamento.
 - Aleatorio: por cada Task Force, tira 1D6 y consulta la tabla de composicion.
 - Mixto: combina elementos historicos con tiradas aleatorias.
3. Coloca las fichas de poker boca abajo para ambos bandos, de forma que ni siquiera tu sepas que hay en cada ficha enemiga.

2. Composicion Aleatoria de Task Forces

Cuando una ficha enemiga se revela por primera vez, tira 1D6:

- 1 - Senuelo: Nada, ficha retirada.
- 2 - Patrulla ligera: 1 crucero ligero + 2 destructores.
- 3 - Escolta aerea: 1 portaaviones de escolta + 2 destructores.
- 4 - Grupo de ataque: 1 portaaviones + 1 crucero + 2 destructores.
- 5 - Fuerza de superficie: 2 acorazados + 2 cruceros.
- 6 - Grupo mixto: 1 portaaviones + 1 acorazado + 2 destructores.

3. Movimiento del Bando Automatico

Al inicio del turno del bando enemigo, tira 1D6 por cada Task Force:

- 1-2 - Mantener rumbo actual.
- 3 - Girar 45 grados a babor.
- 4 - Girar 45 grados a estribor.
- 5 - Acelerar 50% hacia la Task Force enemiga mas cercana.
- 6 - Virar hacia el objetivo estrategico mas cercano.

4. Avistamiento Automatico

Cuando el bando automatico pueda intentar un avistamiento:

1. Tira normalmente segun las reglas.
2. Si detecta una Task Force enemiga (la tuya), decidira su reaccion segun la tabla de comportamiento.

5. Comportamiento en Combate

Cuando una Task Force enemiga detecta fuerzas hostiles, tira 1D6:

- 1-2 - Mantener distancia y enviar ataque aereo si tiene portaaviones.

Pacific Command - Modo Solitario: Almirante Automatico

3-4 - Maniobrar para interceptar y combatir con fuego naval.

5 - Dividir fuerzas: un grupo ataca, otro se retira hacia portaaviones.

6 - Ataque total: todas las fuerzas avanzan a maxima velocidad hacia el enemigo.

6. Reglas Especiales para Solitario

- Confusion de mando: Una vez por turno, al mover el bando automatico, tira 1D6. Con 1, actua de forma contraria.

- Meteo aleatoria: Cada 3 turnos, tira 1D6. Con 5-6, el clima empeora (penalizadores a avistamientos y ataques aereos).

7. Final de Partida

La partida termina segun las condiciones que elijas:

- Hundir el portaaviones insignia enemigo.
- Controlar un numero de objetivos estrategicos.
- Infligir un porcentaje de bajas superior al que puedas reponer.