

# 1975

## White Christmas

1 a 4 Participantes

60 Minutos

A partir de 12 años



Cómo jugar



*El 29 de abril de 1975, con el ejército de Vietnam del Norte a las puertas de Saigón, por la radio se oyó: «Hoy la temperatura en Saigón es de 40 grados y subiendo» seguido del popular villancico «White Christmas». Esa fue la señal que dio inicio a la Operación «Frequent Wind».*

En este juego competitivo, asumes el control de un portaaviones estadounidense que envía sus helicópteros a las azoteas de Saigón para evacuar el mayor número de personas. Planifica los vuelos, cumple misiones, mejora tus transportes y forma parte de la mayor evacuación helitransportada de la historia.

### COMPONENTES

- 32 fichas de persona:



Vietnamita Soldado Empresaria Político

- 48 cartas (tamaño mini):



4x Helicóptero

«CH-53 Sea Stallion»



4x Helicóptero

«CH-46 Sea Knight»  
(con lado nocturno al dorso)



10x Escaleras



18x Misiones especiales



5x Azoteas



7x Avistamientos

- 1 tablero de puntuación e influencia:



- 4 marcadores de puntuación:



- 4 marcadores de influencia:



- 18 fichas de radar:



- 66 cartas (tamaño estándar):



38x Acciones



4x Efectos de influencia



20x Portaaviones  
(con lado mejorado al dorso)



4x Orden de turno

# PREPARACIÓN

- 1 Colocad el **tablero de puntuación e influencia** en el centro de la mesa.
- 2 Tomad las **cuatro cartas de efectos de influencia**. Seleccionad al azar un lado y cara de cada una de las cartas y colocadlas debajo del tablero tapando el otro lado y respetando siempre que cada una coincida en color con el contador de influencia del tablero.



! Cada carta ofrece 4 posiciones distintas para un total de 256 combinaciones.

- 3 Elegid un color por participante y tomad:

a) **Las cinco cartas de portaaviones**. Colocadlas en orden en vuestra zona de juego por el lado no mejorado (el que muestra la carpeta de «Misiones especiales»).

b) **Las dos cartas de helicóptero**. Colocadlas por el lado diurno sobre las dos primeras cartas de vuestro portaaviones.

c) **El marcador de puntuación**. Colocadlos apilados al azar sobre la casilla inicial de la zona de puntuación del tablero.

d) **El marcador de influencia**. Colocadlos apilados al azar en la casilla inicial del contador de influencia del tablero.



- 4 Repartid las **cartas de orden de turno** según vuestra posición, de arriba a abajo, en la pila de contadores de influencia. Entregad la carta «1» a quien tenga su ficha sobre las demás, la carta «2» al siguiente...



- 5 Mezclad y colocad las **18 fichas de radar**, ocultando su valor, en la zona adecuada del tablero.



- 6 Repartid a cada participante una carta de **acción común**. Dejadlas visibles junto a vuestros portaaviones.



- 7 Mezclad el resto de las **cartas de acción** formando un mazo que se coloca bajo la acción «Inspeccionar» del tablero.



- 8 Tomad del mazo 4 cartas de acción y colocadlas bajo las otras cuatro acciones del tablero.



- 9 Dejad las **fichas de persona** formando una reserva.



- 10 Desplegad en el centro de la mesa 3, 4 o 5 **cartas de azotea** de Saigón según si sois 2, 3 o 4 participantes. Seguid las indicaciones de la esquina de cada carta para saber las azoteas que se usan.



- 12 Mezclad las **cartas de escalera** formando un mazo y dejadlo cerca de las azoteas.



- 13 Mezclad las **cartas de misiones especiales** formando un mazo y dejadlo a un lado del tablero. Desplegad una fila visible con 4, 5 o 6 cartas según si sois 2, 3 o 4 participantes.



- 14 Mezclad las **cartas de avistamiento**. Formad un mazo con 3 de ellas al azar y colocad bajo el mazo la carta de la avioneta Cessna. Este mazo marcará las 4 rondas que dura la partida.



! Dejad espacio alrededor de las cartas de azotea para que puedan entrar las cartas de escalera y las de helicóptero.

- 11 Colocad una **ficha de persona de cada tipo en un espacio de cada azotea**. En caso de tener 5 azoteas, seleccionad al azar qué azoteas tendrán fichas y, en caso de tener 3 azoteas, colocad 2 fichas en una de ellas y 1 ficha en las otras.

Guardad en la caja el resto de material ya que no se va a usar. La partida comienza con quien tenga la carta de orden de turno «1».

*Ejemplo de preparación de partida para 3 participantes*



# CÓMO SE JUEGA

## FASE 1 - TOMAR CARTAS

La partida se desarrolla a lo largo de **cuatro rondas**. Cada ronda se compone de tres fases:

- FASE 1 - Tomar cartas
- FASE 2 - Jugar cartas
- FASE 3 - Avistamiento



Al inicio de CADA UNA DE LAS TRES FASES hay que realizar siempre estos pasos obligatorios:

- 1- **Redistribuir las cartas de orden de turno por orden de influencia de derecha a izquierda.** En caso de empate, gana quien tenga su marcador apilado encima (es decir, quien haya llegado en último lugar a esa posición). Quien más influencia tenga recibe la carta «1» y así se sigue con el resto.



- 2- **Rellena los espacios vacíos de la fila de misiones hasta tener 4, 5 o 6 cartas, según el número de participantes (2, 3 o 4 respectivamente).**

Cada fase se resuelve siguiendo las cartas de orden de turno, de menor a mayor.

Al inicio de cada fase 1:

- 1- **Añadid una carta de escalera oculta a la izquierda de cada carta de azotea.**



- 2- **Revelad la carta superior de avistamiento.** Así conoceréis su contenido para saber si os interesa obtenerla en la Fase 3.



A continuación, siguiendo las cartas de orden de turno de menor a mayor:

- 1- **Tomad una carta de acción visible de la fila o la superior del mazo.**
- 2- **Ejecutad inmediatamente la acción indicada en el tablero según su posición (ver «Acciones» en página 6).**
- 3- **Rellenad la fila** (en caso de haber tomado la carta de ahí) con la carta superior del mazo. Si el mazo está agotado, haced uno nuevo mezclando el descarte.

**Repetid este proceso hasta que cada participante tenga 5 cartas en la mano.**



Coges la segunda carta de la fila y ejecutas inmediatamente la acción de «Influencia».



## FASE 2 - JUGAR CARTAS



Al inicio de cada fase 2, desvelad las cartas de escalera y llenad todos sus espacios con fichas de persona de la reserva.



A continuación, siguiendo las cartas de orden de turno de menor a mayor, cada participante **juega una carta de acción**.

Podéis elegir jugarla de la mano o jugar la que está visible junto a vuestro portaaviones (inicialmente esta carta es un comodín de acción). De hacerlo así, debéis añadir visible una carta de vuestra mano para sustituirla.

! Este comodín de acción te permite elegir cualquiera de las 4 acciones disponibles en las cartas.



A excepción de los comodines, el resto de las cartas de acción presentan siempre dos acciones (una de ellas es «Rescatar»). **Decidid cuál queréis hacer** y descartad la carta.

Si no podéis o queréis realizar ninguna acción (ver «Acciones» en página 6), descartad la carta sin aplicar sus efectos.

El resto hacéis lo mismo siempre según la numeración de las cartas de orden de turno. **Repetid este proceso hasta que a nadie le queden cartas en la mano.**

## FASE 3 - AVISTAMIENTO



Al inicio de cada fase 3, debéis descartar las cartas de escalera. Si alguna tiene fichas de persona, debéis pasarlas a los espacios libres de la carta de azotea siguiendo el orden de la flecha de la carta de escalera. Si no hay espacio libre en la azotea, descartad las fichas de persona restantes.



Al final de esta fase, la azotea tiene un espacio libre, así que, sube el militar y se descarta el político.

Los radares de los portaaviones detectaban la llegada de desertores del ejército survietnamita que buscaban refugio volando en helicópteros robados.



A continuación, **siguiendo las cartas de orden de turno** de menor a mayor, anunciad en voz alta el número de fichas que deseáis jugar (puede ser ninguna) y colocadlas **boca abajo** en vuestra zona de juego. Tras hacerlo, reveladlas a la vez.

- Quien tenga la **mayor suma de puntos** (y, en caso de empate, quien tenga la menor carta de orden de turno) obtiene la carta.



(Para conocer los «Efectos de los avistamientos», ver página 9).

- El resto de participantes reciben **un punto de victoria por cada ficha** de radar apostada (sin importar su valor).



Devolved a la **reserva** todas las fichas apostadas y mezcladlas con el resto.

## ACCIONES



### INSPECCIONAR

Mira de forma secreta la carta de escalera de una de las azoteas y así podrás saber qué personas aparecerán en la fase 2. Además, gana inmediatamente 1 PV.



Esta acción solo está en el tablero, así que solo se puede realizar durante la fase 1 tomando la carta superior del mazo de acciones.



### RADAR

Toma una ficha de radar de la reserva, mira su número en secreto y colócala boca abajo en tu zona de juego.

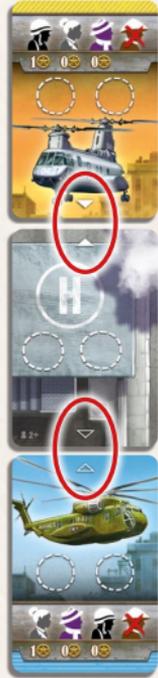


### MOVER

Desplaza uno de tus helicópteros desde el portaaviones a alguna azotea libre de Saigón, de una azotea a otra, o de una azotea de vuelta al portaaviones.

Cada azotea de Saigón solo tiene espacio para 2 helicópteros. En la parte superior aterrizan solo los CH-46 Sea Knight y en la parte inferior los helicópteros CH-53 Sea Stallion. Las cartas incorporan un indicador ▼ ▲ para que sea fácil identificar dónde aterriza cada uno.

Para poder mover uno de tus helicópteros a una azotea, el espacio adecuado no debe estar ocupado por otro helicóptero. Una azotea puede estar ocupada por tus dos helicópteros.



Cuando un helicóptero vuelve a tu portaaviones:



- Si tienes espacio disponible en tu portaaviones **DEBES descargar a las personas que hayas rescatado** (ver «Rescatar» en página 7).

En caso de no tenerlo, elige a quién quieres descargar y deja al resto en el helicóptero. En cualquier momento de la partida en el que logres tener espacio disponible, deberás descargar a las personas rescatadas.

- **Puntuación:** Cada vez que descargues a personas rescatadas, obtienes los puntos de victoria que indica tu helicóptero. Hay un recordatorio en las casillas del portaaviones. ¡Qué no se te olvide!



Los helicópteros solo pueden moverse de tu portaaviones a las azoteas de Saigón si están vacíos. Si en algún momento decides despegar un helicóptero que aún tiene personas sin descargar, esas personas deberán ser devueltas a la reserva antes de moverse.



## INFLUENCIA

Avanza una posición tu marcador en el contador de influencia. Cualquier acción o efecto que se encuentre en la casilla se ejecuta inmediatamente. En caso de que no puedas ejecutarlo, pierdes la oportunidad. Si la acción de la casilla es una de «Influencia», vuelves a mover la ficha ejecutando de nuevo la acción o efecto.



Este símbolo marca la barrera que debes superar con tu contador de influencia para poder realizar la mejora 1 del portaaviones (ver «Mejoras del portaaviones» en pág. 8).



## RESCATAR

Toma una persona, del tipo indicado, que se encuentre en una **carta de azotea** (o en la **carta de escalera**) donde tengas un helicóptero.



Este símbolo indica que puedes rescatar cualquier tipo de persona.

Debes tener un helicóptero, con espacio libre disponible, adyacente a la azotea, y con capacidad de rescatar el tipo de persona correspondiente (ya que no todos los helicópteros pueden llevar a todas las personas). Además, cada helicóptero te puede proporcionar puntos de victoria diferentes según los tipos de persona. Esa puntuación solo se obtiene **cuando descargas a las personas** en el portaaviones (ver «Mover» en página 6).



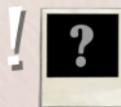
## MISIÓN ESPECIAL

Escoge una de estas dos opciones: completar una misión o mejorar el portaaviones. **Todos los puntos de victoria de esta acción se sumarán al final de la partida.**

- **Completar una misión:** descarta personas rescatadas de tu portaaviones para cumplir con cualquiera de las cartas de misiones especiales de la fila. A continuación, coge la carta de misión especial y guárdala oculta en tu zona de juego.



- **Mejorar el portaaviones:** Si cumples los requisitos indicados en la carpeta de misión especial de una de las 5 cartas del portaaviones, voltea la carta para mostrar su mejora (ver «Mejoras del portaaviones» en página 8). También se harán visibles unos puntos de victoria.



Este es el símbolo de comodín de acción que permite escoger cualquiera de las cuatro acciones disponibles en las cartas: «Radar», «Influencia», «Mover» y «Misión especial».

Usando tu acción de «Misión especial» decides descartar 3 fichas de radar (con valor 11) y cumples la mejora 4 del portaaviones.



## DATOS Y CIFRAS

Aunque estaba preparada desde 1973, fue el 29 de abril de 1975 cuando el ejército estadounidense activó la operación «Frequent Wind» ante la presión del ejército norvietnamita para entrar en Saigón.

La operación duró solo 18 horas, pero en ese tiempo se evacuaron unas 7000 personas en viajes de helicóptero desde la embajada y desde las azoteas a los muchos buques estadounidenses (USS Midway, USS Hancock...) que aguardaban en el mar.

Participaron más de 80 helicópteros de diversos tipos, incluyendo helicópteros civiles requisados, y la mitad de ellos se arrojaron por la borda o se lanzaron al mar para hacer espacio a la llegada de otros. Al tratarse de una operación de evacuación no hubo conflicto bélico directo, pero, a pesar de eso, dos marines perdieron la vida debido al impacto de un cohete cerca del aeropuerto. Fueron los últimos soldados estadounidenses fallecidos en Vietnam.

## MEJORAS DEL PORTAAVIONES

- **1 - Activar modo nocturno del CH-53 Sea Stallion:** Tu marcador debe haber alcanzado o superado la barrera que hay en el contador de influencia. Voltea la carta del helicóptero, esté donde esté. Activa el lado nocturno, para el resto de la partida, con características mejoradas.
- **2 - Activar modo nocturno del CH-46 Sea Knight:** Debes haber completado una misión (o sea, tener una carta de misión especial) en una acción anterior. Voltea la carta del helicóptero, esté donde esté. Activa el lado nocturno, para el resto de la partida, con características mejoradas.
- **3 - Dispositivo especial de rescate:** Descarta dos fichas de persona del tipo indicado y una tercera de cualquier tipo. Al realizar una acción de «Rescatar», podrás recoger **dos personas del tipo indicado**, estén en la azotea que estén, con uno o con tus dos helicópteros. Si es una acción de rescatar cualquier persona, podrás rescatar a dos de tu elección (distintas o iguales).
- **4 - Comunicaciones avanzadas:** Debes descartar fichas de radar que sumen al menos 10 puntos. Al realizar una acción de «Mover», podrás mover una vez **cada uno** de tus helicópteros.
- **5 - Ampliar espacio de aterrizaje:** Debes descartar dos fichas de persona de cualquier tipo. Liberas dos espacios adicionales de rescate de personas en tu portaaviones.



## EFFECTOS DE LOS AVISTAMIENTOS



Cada carta de avistamiento puede venir con uno o dos viajeros que se unen a tu portaaviones de **forma inmediata**.

**Coge esas personas de la reserva** (no de las azoteas) y añádelas a un espacio libre de tu portaaviones. Si no tienes espacio disponible, o en la reserva no queda ninguna persona del tipo indicado, pierdes la oportunidad.

Además, algunas cartas presentan una o dos acciones que puedes realizar **en ese instante o, gratuitamente, en cualquiera de tus turnos posteriores.**

- Realiza una acción de «Influencia».
- Realiza 2 acciones de «Mover» una tras otra. En caso de tener la mejora de movimiento del portaaviones, en cada acción podrás mover tus dos helicópteros.
- Realiza 2 acciones de «Misión especial», una tras otra.
- Realiza una acción de «Rescatar» una persona del tipo que quieras.



■ **AVIONETA CESSNA:** La última carta es especial y siempre se ejecuta justo antes de finalizar la partida. Voltead todas vuestras fichas de radar y comparad sus valores. Quien tenga la mayor suma ganará 8 puntos, la segunda 5 puntos y la tercera 2 puntos\*. En caso de empate, gana quien tenga la carta de orden de turno con el número menor. En caso de jugar a dos o en solitario, se reparten 8 y 3 puntos.

\* Es necesario tener al menos una ficha de radar para poder puntuar.



## ¿CUÁNTO VALE LA VIDA HUMANA?

El 30 de abril de 1975, el mayor Lý Buang de la Fuerza Aérea de Vietnam del Sur evacuó a su esposa y a sus cinco hijos en una avioneta monomotor Cessna O-1 «Bird Dog». Buscando algún navío estadounidense se adentró en el mar. En el horizonte apareció el USS Midway pero tenía la cubierta repleta de helicópteros y no había espacio para aterrizar.

Siendo incapaz de comunicarse por radio, el mayor Buang voló bajo y lanzó una nota manuscrita donde decía que viajaba con su familia, que no tenía combustible y suplicaba que despejaran la cubierta para poder aterrizar. Tras leerla, el capitán del Midway, Lawrence Chambers, recién llegado al mando, no dudó. Sabiendo que se arriesgaba a un consejo de guerra, ordenó lo impensable: arrojar al mar helicópteros y equipo valorado en 10 millones de dólares.



Con la cubierta libre, Lý Bửng aterrizó con gran destreza convirtiéndose junto al capitán en un héroe. En la actualidad, el Cessna se expone en el Museo Nacional de Aviación Naval en Florida y el USS Midway se convirtió en un buque museo en San Diego.



## FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la cuarta ronda, cuando se han otorgado los puntos debido al último avistamiento.

A los puntos obtenidos durante la partida, añádeles los siguientes:

- **1 punto por cada 2 personas** que aún estén en vuestras cartas de helicópteros (no en vuestro portaaviones).
- Tantos puntos como los indicados por las **mejoras** realizadas en vuestras cartas de portaaviones.
- Tantos puntos como los indicados en vuestras cartas obtenidas de **misiones especiales**.

Quien obtenga la mayor puntuación ganará la partida. En caso de empate, se llevará la victoria quien tenga la carta de orden de turno con el número más bajo.

### EL FINAL DEL CONFLICTO

*La Operación «Frequent Wind» representó un hito logístico y humano sin precedentes. La perfecta coordinación de tantos efectivos (portaaviones, helicópteros y tropas) en un entorno de caos permitió salvar miles de vidas de estadounidenses, colaboracionistas vietnamitas y personal diplomático.*

*Sin embargo, este éxito táctico no puede separarse de su contexto histórico. La necesidad de evacuar de manera tan desesperada fue consecuencia directa de una guerra larga, costosa y profundamente divisiva, en la que la participación estadounidense fue objeto de críticas tanto dentro como fuera del país. La intervención de EEUU en Vietnam dejó un saldo de millones de víctimas, un país devastado y una sociedad estadounidense marcada por el trauma y la desconfianza hacia sus líderes.*

*«Frequent Wind» fue el cierre dramático de un conflicto que nunca debió escalar a tal magnitud.*

## MODO SOLITARIO

En este modo de juego te enfrentas al desafío de evacuar el mayor número de civiles posible bajo condiciones de tiempo y recursos limitados. Competirás con el capitán Lawrence Chambers quien, al mando del USS Midway, tomó decisiones muy complicadas y de gran valor humanitario durante toda la operación.

### PREPARACIÓN

Prepara el juego de forma similar a una partida a 2 personas con las siguientes excepciones:

- Elige un **color** para ti y otro para Chambers.
- Gira los helicópteros de Chambers para que empiecen por el **lado nocturno**.
- Retira del juego las dos cartas de **comodín de rescate**.
- Retira del juego tres cartas de **comodín de acción** y la que queda la colocas junto a tu portaaviones.



En este modo solitario tu carta de comodín de acción solo tiene un uso. Tras usarla, la retiras del juego y no la añades al descarte.

- **Siempre empiezas tú**, así que coge la carta de orden de turno «1» y entrega la carta de orden de turno «2» al capitán Chambers.



### FASE 1: TOMAR CARTAS

#### Al inicio de cada Fase 1:

- Si Chambers lidera el contador de influencia, gana 1 punto de victoria.
- Chambers avanza una posición en el contador de influencia.

Tu turno sigue las reglas normales, pero, para saber qué carta toma el capitán Chambers, sigue estos pasos en orden:

- 1- Roba y descarta la primera carta del mazo.
- 2- Toma la carta de acción que esté bajo el icono de acción inferior de la carta descartada. Deja esa carta por el lado oculto, al lado de su portaaviones, formando un mazo.
- 3- Ejecuta la acción indicada por la posición en el tablero de esa carta.
- 4- Rellena la fila con la carta superior del mazo.



*Descartas una carta de acción con el símbolo de influencia, así que Chambers ejecuta esa acción y coge del tablero la carta situada bajo ese mismo símbolo.*

## FASE 2: JUGAR CARTAS

### Al inicio de cada Fase 2:

- Si Chambers lidera el contador de influencia, gana 1 punto de victoria.
- Mezcla su mazo de cinco cartas.

Tu turno sigue las reglas normales, pero para saber qué carta juega el capitán Chambers, sigue estos pasos en orden:

- 1- **Revela una carta de su mazo** y colócala en la pila de descartes.
- 2- **Ejecuta la acción de «Rescate»** indicada en la parte superior de la carta, si es posible.
- 3- Si no es posible, **ejecuta la acción** indicada en la parte inferior de la carta.
- 4- Si tampoco puede, **Chambers no hace ninguna acción.**

## FASE 3: AVISTAMIENTO

### Al inicio de cada Fase 3:

- Si Chambers lidera el contador de influencia, gana 1 punto de victoria.

Tu turno sigue las reglas normales. El capitán Chambers toma de su reserva **tantas fichas como tus fichas más una**. No se calcula con respecto a las que apuestas, sino a las fichas de radar que tienes en total.



*Como tienes dos fichas de radar, el capitán Chambers juega tres fichas.*

En caso de que el capitán Chambers no tenga suficientes, jugará todas las que tenga.



*Chambers ejecuta la doble acción de «Mover» pero no recoge el vietnamita de la reserva.*

Si el capitán Chambers gana la carta de avistamiento, nunca rescata ninguna ficha de persona de la reserva. Solo ejecuta las acciones de las cartas (ver «Acciones de Chambers» en página 12).



Si el capitán Chambers pierde, como en el juego a más participantes, obtiene un punto de victoria por cada ficha jugada.



### 1975 WHITE CHRISTMAS

**Autor:** Albert Reyes  
**Modo solitario:** Ferran Renalias

**Ilustración y diseño:** Pedro Soto

**Desarrollo y reglas:** Ferran Renalias y Pedro Soto

**Revisión:** Wishgamer y Cati Hernández.

#### Agradecimientos del autor:

*A Siena y Myra, por ayudarme a crecer como diseñador, padre y marido.*

**Editado por:** Looping Games S.L.

## ACCIONES DE CHAMBERS

■ **RADAR:** El capitán Chambers toma una ficha de radar en secreto y la deja sin desvelar en su zona de juego.



■ **INFLUENCIA:** Chambers avanza una posición su contador de influencia. **No recibe ningún efecto ni acción.**



■ **MOVER:** Chambers mueve uno de sus helicópteros siguiendo esta prioridad:



1- Mueve de su portaaviones a una azotea de Saigón.

2- Mueve de una azotea de Saigón a su portaaviones.

Chambers siempre mueve el helicóptero que más puntos de victoria puede alcanzar al rescatar personas.

Revisa todas las azoteas libres y calcula qué helicóptero va a viajar a qué azotea. En caso de empate, siempre mueve el helicóptero más a la izquierda o, en caso de empate entre el valor de las azoteas, siempre viaja a la de la izquierda.

Cuando el helicóptero se mueve al portaaviones, descarga todas las fichas de persona, puntúa lo indicado en la carta de helicóptero y devuelve las fichas a la reserva. **Chambers nunca tiene fichas de persona sobre su portaaviones.**



■ **RESCATAR:** Chambers rescata a la persona indicada en la carta. Si hay varias opciones, rescata a quien le pueda otorgar más puntos de victoria. Y si sigue habiendo empate, utiliza su helicóptero situado más a la izquierda.



■ **MISIÓN ESPECIAL:** Chambers no necesita cumplir ningún requisito. En su lugar, lo hace de forma automática.



- 1- La primera acción de «Misión especial» le permite **mejorar el portaaviones** (carta 1/5).
- 2- La siguiente le permite **completar una misión**. Coge la carta de misión de la fila que **otorgue menos puntos de victoria**. Coloca esa carta oculta bajo la carta de portaaviones 1/5.
- 3- La siguiente le permite **mejorar el portaaviones** (carta 2/5).
- 4- Y así sigue alternando entre mejorar el portaaviones y completar misiones.

## FINAL Y PUNTUACIÓN

- Durante la partida, el capitán Chambers solo puntúa por tener más influencia que tú, por los rescates y por las fichas de radar.
- Al final de la partida, añade, como tú, los puntos de sus mejoras de portaaviones, los de las misiones especiales y 1 punto por cada 2 personas en sus helicópteros.

*EJEMPLO DE «MOVER»:* El capitán Chambers tiene su helicóptero CH-46 Sea Knight en el portaaviones. Con una acción de «Mover» tiene que desplazarlo a una azotea de Saigón. Calculando los valores de rescate de cada azotea, tiene que volar a la de la derecha que es la que le aportará más puntos (2+2+0=4).

The diagram shows three aircraft carrier cards. The first has a score of 3 stars and a helicopter icon. The second has a score of 2 stars and a person icon. The third has a score of 4 stars and a helicopter icon. A red box highlights the top right corner of the game board, showing a grid of icons and a helicopter icon with a red arrow pointing to it. Below the carrier cards are icons of a helicopter and a person, representing the movement and rescue process.