

MEMOIR '44

Richard Borg

GRAN OFENSIVA

PREFACIO

Bienvenidos a la edición definitiva de tableros de Gran Ofensiva para *Memoir '44*. Esta expansión contiene tableros de doble cara impresos en material rígido con ilustraciones a todo color que representan los cuatro entornos de juego publicados hasta la fecha (campo, playa, invierno y desierto).

Precaución: Estos tableros son casi el doble de grandes que el incluido en la caja básica de *Memoir '44*; se han fabricado con el mayor tamaño que se puede conseguir con las plegados en lugar de los seis habituales. Debido a las características especiales del procedimiento de manufactura empleado, no ha sido posible reforzar los bordes con una capa adhesiva. Para que los tableros se conserven en buen estado, procura tener especial cuidado a la hora de abrirlos y plegarlos.

Los escenarios: Esta expansión contiene 15 escenarios inéditos para la modalidad de juego Gran Ofensiva por cortesía de Jacques "jdRommel" David y del propio Richard Borg. En uno de ellos (el de Sword Beach) hemos incluido dos variantes de la misma batalla. Esperamos que esto sirva para animaros a diseñar vuestros propios escenarios e ilustrar cómo las diferencias entre expansiones (para una versión solamente se requiere el juego básico, pero la otra utiliza componentes de diversas expansiones) pueden dar lugar a partidas muy distintas, pero no por ello menos divertidas.

Acerca del material necesario: El número de copias de la caja básica y las expansiones que se requieren para jugar cada escenario se indica mediante los iconos que aparecen en la esquina superior izquierda de la página que contiene el mapa. En la última página de este cuaderno encontrarás una leyenda que te permitirá interpretar estos símbolos. Hemos procurado ser exhaustivos e incluir todas las insignias y unidades presentes en el escenario; evidentemente puedes utilizar cualquier ficha o componente alternativo para representar los que no tengas.

Acerca del mazo de Mando: Si tienes dos copias de la caja básica de *Memoir '44* (te basta con dos mazos completos de cartas de Mando), prueba a mezclarlos ambos mazos de Mando para jugar estas partidas de Gran Ofensiva. ¡Las disfrutarás mucho más!

El Estado Mayor de Days of Wonder.

Preparación

- 1 x11
- 2 1x
- 3 x1
- 4 1x
- 5 x11
- 6 1x
- 7 x10
- 8 1x
- 9 x1
- 10 3x

EJE **Alemania** x5 **2**

ALIADOS **Gran Bretaña/Francia** x6 **1**

- Infantería de élite
- Arma anticarro
- Blindado de élite
- Artillería autopropulsada

• **Trasfondo histórico** •

Francia, mayo de 1940: cuando los primeros Panzers de Guderian se aproximaron al Canal de la Mancha por la región de Noyelles-sur-Mer, las fuerzas Aliadas se vieron divididas. La situación no tardó en volverse insostenible. Afortunadamente, la Fuerza Expedicionaria Británica de lord Gort (BEF, por sus siglas en inglés) se encontraba en las inmediaciones de Lille tras haberse retirado de Bélgica. El mariscal de campo ordenó al general Francklin, al mando de la 50ª División de Infantería, que liderase el contraataque. Su estrategia consistió en separar sus fuerzas en dos bloques: por la izquierda, el 4º Regimiento Real de Blindados y la 6ª División de Infantería Ligera de Durham; por la derecha, el 7º RRB y la 8ª DILD, que servían como espinazo de la denominada "fuerza de Franck". Los Franceses de la 3ª División Ligera Mecanizada proporcionaron cobertura al flanco derecho.

Las columnas de blindados británicos evitaron Arrás dando un rodeo hacia el sur y cogiendo por sorpresa a la 7ª División Panzer de Rommel (la "División Fantasma"). Las tropas en motocicleta del 7º Regimiento Kradschützen fueron presa del pánico y se batieron apresuradamente en retirada; los cañones anticarro alemanes se vieron impotentes contra el blindaje pesado de los Matildas y no tardaron en ser aplastados. Pero el brío de Rommel le permitió salir airoso de aquella situación tras ordenar a la artillería de campaña y a los antiaéreos que abriesen fuego directamente contra los carros ingleses. Acto seguido, mientras caía la noche, la Luftwaffe puso fin de manera decisiva al contraataque Aliado. Durante la noche del 21 al 22 de mayo, la BEF tuvo que replegarse a sus posiciones originales. Lord Gort se había quedado sin otra opción que ordenar la evacuación de la BEF por mar desde Dunkerque.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
 - ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- Jugador Aliado [Gran Bretaña/Francia]**
 - ◆ Coge 6 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

- ◆ 12 Medallas.
- Agnny, Wailly y Beaurains son Objetivos de Medalla Temporal para las fuerzas Aliadas.
- La Iglesia de Arrás es un Objetivo de Medalla Temporal para las fuerzas del Eje.

Reglas especiales

- Se aplican las reglas de Mando de las Fuerzas de la Commonwealth Británica (*Naciones 5 - Fuerzas de la Commonwealth*).
- Se aplican las reglas de Blitz (*Acciones 15 - Reglas de Blitz*).
- Se aplican las reglas de Armas especiales adicionales (*AEA 1 - Armas especiales adicionales*) a las unidades equipadas con Armas anticarro (*AEA 2 - Arma anticarro*).

Coloca insignias en las unidades de Infantería de élite Alemanas (*Tropas 2 - Unidades especiales*) y en la unidad de Artillería autopropulsada Alemana (*Tropas 14 - Artillería autopropulsada*).

Coloca insignias en las unidades de Blindados de élite de los "Matildas" Británicos (*Tropas 2 - Unidades especiales*).

La unidad de Artillería del Eje señalada con una ficha de Estrella de batalla es un cañón antiaéreo de 88mm: puede moverse 0-1 o bien combatir a 2, 2, 2, 2. Cada Estrella que obtenga inflige 1 impacto a unidades de Blindados. Debe tener línea de visión hacia los blancos de sus disparos. Ignora las protecciones otorgadas por el terreno.

El jugador Aliado no puede jugar la carta "Apoyo aéreo". Si la roba, debe descartarla de inmediato y robar otra carta.

2

FRENTE OCCIDENTAL

LA BATALLA DE ABBEVILLE

28-30 DE MAYO 1940

4643

Preparación

- 1 x1
- 2 12x
- 3 x6
- 4 6x
- 5 x17
- 6 9x
- 7 x6
- 8 2x
- 9 x1
- 10 2x
- 11 x3

EJE x6 2 Alemania

ALIADOS x6 1 Francia



• Trasfondo histórico •

Francia, mayo de 1940: el Alto Mando Aliado ya había ordenado varios contraataques sobre la cabeza de puente que los alemanes habían establecido en el río Somme, al sur de Abbeville; por desgracia, todos ellos habían fracasado. Tras la derrota de la 1ª División Acorazada británica, tomó el relevo la 4ª División Acorazada francesa (DCR por sus siglas en francés) comandada por De Gaulle, quien acababa de ser ascendido provisionalmente a general. Con la potencia arrolladora de sus ciento cincuenta carros de combate, entre los que se contaban treinta tanques pesados B1-bis y tres batallones de infantería reforzados por un contingente del 22º Regimiento de Infantería Colonial cedido por una división próxima, la 4ª DCR afianzó las posiciones de la 57ª División de Infantería en la cabeza de puente.

El 28 de mayo, los franceses tomaron Huppy y continuaron hacia el Somme, eliminando los cañones anticarro alemanes que eran incapaces de perforar el grueso blindaje de los B1-bis. Cundió el caos entre las filas alemanas y las tropas se replegaron en dirección a Abbeville. Al anochecer, sin ser plenamente conscientes de la magnitud de su éxito, los franceses no aprovecharon su posición ventajosa. El día 29 reanudaron la ofensiva con los ojos puestos en Mont de Caubert; pero las tropas alemanas atrincheradas en aquellas colinas utilizaron sus Flak 88 para rechazar el avance galo, destruyendo varios de sus carros pesados y defendiendo con éxito su posición. Hacia el final del día los franceses ya habían perdido la oportunidad de empujar a los alemanes al otro lado del Somme. Al día siguiente lanzaron un último ataque contra Mont de Caubert, pero su adversario gozaba de renovados bríos. El 31 sus fuerzas estaban agotadas y tuvieron que ser reemplazadas por la 51ª División Highland británica. Abbeville seguía en manos de los alemanes.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

Jugador del Eje [Alemania]

- ◆ Coge 6 cartas de Mando.

Jugador Aliado [Francia]

- ◆ Coge 6 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

- ◆ 10 Medallas.

La Iglesia de Abbeville y el hexágono central de Mont de Caubert son Objetivos de Medalla Temporal para las fuerzas Aliadas.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Blitz (*Acciones 15 - Reglas de Blitz*).

Coloca insignias en las unidades de Blindados de élite Francesas de B1-bis y en las unidades de Infantería de élite Francesas del 4º BCP (*Tropas 2 - Unidades especiales*).

El Río Somme es intransitable, excepto en los hexágonos que tienen Puentes (*Terreno 8 - Ríos y Canales*).

La unidad de Artillería del Eje señalada con una ficha de Estrella de batalla es un cañón antiaéreo de 88mm: puede moverse 0-1 o bien combatir a 2, 2, 2. Cada Estrella que obtenga inflige 1 impacto a unidades de Blindados. Debe tener línea de visión hacia los blancos de sus disparos. Ignora las protecciones otorgadas por el terreno.

- Preparación**
- 1 x9
 - 2 10x
 - 3 x12
 - 4 9x
 - 5 x4
 - 6 2x
 - 7 x2
 - 8 3x
 - 9 x3
 - 10 7x
 - 11 x8
 - 12 8x

EJE x5 **MUEVE 2** Alemania

ALIADOS x6 **MUEVE 1** Gran Bretaña

Infantería de élite

Comandos

• **Trasfondo histórico** •

A primera hora de la mañana del 6 de junio de 1944, los hombres de la 6ª División Aerotransportada británica saltaron sobre el continente para capturar los puentes que cruzaban el río Orne a fin de evitar que las formaciones acorazadas de los alemanes en la zona comprendida entre Normandía y París pudieran desplazarse al oeste para atacar el flanco izquierdo de la incipiente cabeza de playa establecida por los Aliados. Poco después la 8ª Brigada de la 3ª División británica, apoyada por comandos de la 1ª Brigada de Servicios Especiales y los tanques Sherman anfibios de los 13º y 18º de Húsares, desembarcaron en la playa Sword. Los alemanes estaban a punto de comprobar lo engañosas que eran las defensas de los mal llamados fortines Cod y Trout frente al embate de una armada voluntariosa...

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- Jugador Aliado [Gran Bretaña]**
- ◆ Coge 6 cartas de Mando. ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

- ◆ 12 Medallas.
- El Casino de Riva Bella, el fortín Trout y el Chateau son Objetivos de Medalla Permanente para las fuerzas Aliadas.
- Los dos Puentes que cruzan el Río del Canal de Orne conforman un único Objetivo de Medalla Temporal por Mayoría que proporciona 2 Medallas al bando que los controle.
- Los dos hexágonos de las afueras de Caen conforman un único Objetivo de Medalla Temporal por Mayoría que proporciona 3 Medallas al bando que los controle. El jugador del Eje empieza la partida controlándolos, por lo que ya lleva una ventaja inicial de 3 Medallas.

Reglas especiales

Coloca insignias en la unidad de Infantería de élite Alemana y en las unidades de Infantería de los comandos (*Tropas 2 - Unidades especiales*).

El jugador del Eje controla los Búnkeres y puede ocuparlos como posiciones defensivas (*Terreno 2 - Búnkeres*).

No se aplican las reglas de combate aéreo. Las cartas de Salida aérea deben apartarse a un lado, ya que no se utilizan en este escenario.

Preparación

- 1 x16
- 2 1x
- 3 x3
- 4 11x
- 5 x5
- 6 5x
- 7 x3
- 8 4x
- 9 x5
- 10 2x
- 11 x2
- 12 1x
- 13 x1
- 14 7x
- 15 x12
- 16 12x
- 17 x9
- 18 12x



EJE MUEVE 2 Alemania

ALIADOS MUEVE 1 Gran Bretaña

Infantería de élite Francotirador Fuerzas Especiales Carros lanzallamas Artillería autopropulsada Comando Kieffer

• Trasfondo histórico •

Sword Beach, 6 de junio de 1944, 07:20 horas – Los anfibios blindados del 13º/18º de Húsares y los quitaminas del 22º de Dragones avanzan seguidos por los soldados del 2º Regimiento de Yorkshire del Este en el sector Queen Red y los del 1er Regimiento de Lancashire del Sur en el sector Queen White. En cuestión de minutos, doscientos hombres cayeron abatidos por los disparos efectuados desde el fortín Cod. Pero otros continuaron su avance seguidos por varias unidades de fuerzas especiales, y al medio día ya habían capturado todos sus objetivos. El camino a Caen había sido despejado.

Aquel mismo día, en los alrededores de Caen, los alemanes reunían los únicos efectivos que tenían a su alcance inmediato, una unidad de la 21ª División Panzer. A eso de las 16:00 horas, el Kampfgruppe de la división, Rauch, lideró la carga. Su unidad llegó a la franja de costa comprendida entre Luc-sur-Mer y Lion-sur-Mer, y una vez allí acordonó el litoral aislando a los británicos de sus camaradas canadienses en Juno. Pero la espectacular aparición de cientos de planeadores ingleses en los cielos de St Aubin d'Arquenay frenó a los alemanes, quienes pronto se vieron obligados a retroceder de nuevo a Caen.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

- Jugador del Eje [Alemania]**
 - ◆ Coge 6 cartas de Mando.
- Jugador Aliado [Gran Bretaña]**
 - ◆ Coge 6 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

- ◆ 12 Medallas.
- Lion-sur-Mer es un Objetivo de Medalla Permanente para las unidades de Blindados del Eje.
- El Puente Pegasus que cruza el canal del Orne es un Objetivo de Medalla Permanente para las Fuerzas Especiales Británicas que empiezan la partida en la costa (pero no para los comandos que empiezan junto al Puente).

Reglas especiales

- Coloca insignias en las tres unidades de Fuerzas Especiales Británicas, en la unidad de Comando Británica que empieza junto al Puente y en las unidades de Infantería de élite Alemanas (*Tropas 2 – Unidades especiales*).
- Coloca insignias en las unidades de Artillería autopropulsada de la costa (*Tropas 14 – Artillería autopropulsada*). Pueden moverse y combatir incluso estando en el agua.
- Coloca insignias en las dos unidades de Carros lanzallamas. Estos Blindados son vehículos de asalto Churchill de los Ingenieros Reales y actúan como Ingenieros de combate cuando entran en Campos de minas (*Tropas 4 – Ingenieros de combate*).
- Coloca insignias en las tres unidades de Francotiradores Alemanes (*Tropas 10 – Francotiradores*).

La unidad de Artillería del Eje señalada con una ficha de Estrella de batalla es un cañón antiaéreo de 88mm: puede moverse 0-1 o bien combatir a 2, 2, 2, 2. Cada Estrella que obtenga inflige 1 impacto a unidades de Blindados. Debe tener línea de visión hacia los blancos de sus disparos. Ignora las protecciones otorgadas por el terreno. El antiaéreo del Búnker que hay en la Playa no proporciona una Medalla al jugador Aliado, incluso aunque lo destruya. Las unidades de Artillería ubicadas en un Búnker no pueden moverse ni retirarse.

Refuerzos: En cuanto un jugador consiga 5 Medallas, puede solicitar refuerzos. Los refuerzos del jugador del Eje son las 5 unidades marcadas con una ficha de Estrella de batalla (*excepto el cañón antiaéreo*). Estas unidades no pueden recibir órdenes hasta que el jugador del Eje haya conseguido 5 Medallas. Los refuerzos del jugador Aliado no empiezan la partida sobre el tablero; en vez de eso, el jugador puede desplegar 5 nuevas unidades de Infantería y 2 nuevas unidades de Blindados en su borde del tablero tan pronto haya conseguido sus 5 primeras Medallas. Este despliegue es gratuito, y acto seguido puede utilizar una carta de Mando para dar órdenes a estas unidades.

El jugador del Eje se encarga de colocar los Campos de minas (*Terreno 29 – Campos de minas*).

No se aplican las reglas de combate aéreo. Las cartas de Salida aérea deben apartarse a un lado, ya que no se utilizan en este escenario. Además, el jugador del Eje no puede jugar la carta "Apoyo aéreo"; si la roba, debe descartarla de inmediato y robar otra carta.

5 FRENTE OCCIDENTAL
LA TOMA DE LA COLINA 309
 4625 30-31 DE JULIO 1944

- Preparación**
- 1 x11
 - 2 21x
 - 3 x9
 - 4 6x
 - 5 x2
 - 6 9x
 - 7 x8

EJE **Alemania** MUEVE 2

ALIADOS **Gran Bretaña** MUEVE 1

- Unidades de élite
- Artillería autopropulsada
- Ingenieros de combate
- Carros lanzallamas

• **Trasfondo histórico** •

Aprovechando la ausencia de las dos divisiones acorazadas que habían sido enviadas al oeste para contrarrestar la Operación Cobra del 1er Ejército de los EE. UU., el general Montgomery encomendó al 2º Ejército Británico el asalto al soto de Virois en lo que se designó operación Bluecoat. Sus primeros objetivos fueron dos promontorios situados al este de Saint-Martindes-Besaces: la Colina 226 y la Colina 309. El 30 de julio, el frente alemán defendido por la 276ª y la 326ª Divisiones de Infantería atrincheradas entre campos minados fue bombardeado y posteriormente masacrado por la acometida de la 15ª División Escocesa y la 43ª División de Wessex, que contaban con el apoyo de los carros lanzallamas "Crocodile" del 141er Regimiento Real de Blindados.

Los carros de combate de la Brigada de la Guardia Acorazada penetraron a través de la brecha abierta por la infantería británica y avanzaron estruendosamente hacia sus objetivos. Pero no tardaron en toparse con un escollo imprevisto cuando en el campo de batalla aparecieron los Jagdpanthers del 654º sPzJg Abt, seguidos de cerca por los carros Tiger II del 503er sPz Abt y por un Kampfgruppe de la 21ª División Panzer. A lo largo del 31 de julio, la Guardia Acorazada perdió numerosos tanques Churchill bajo el incesante fuego de los blindados pesados alemanes; pese a ello, logró mantener las posiciones que ya habían tomado. Había llegado el momento de pasar a la segunda fase de la operación Bluecoat: la captura de Mont-Pinçon.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
 - ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- Jugador Aliado [Gran Bretaña]**
 - ◆ Coge 6 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

◆ 12 Medallas.
 La Colina 226 y la Colina 309 son Objetivos de Medalla Temporal para las fuerzas Aliadas.

Reglas especiales

Coloca insignias en las unidades de Ingenieros de combate Aliadas (*Tropas 4 - Ingenieros de combate*) y en las unidades de Carros lanzallamas "Crocodile" Aliadas (*Tropas 13 - Carros lanzallamas*).
 Coloca insignias en las unidades de Artillería autopropulsada, tanto en la "Sexton" Aliada como en la "Wespe" Alemana (*Tropas 14 - Artillería autopropulsada*).
 Coloca insignias en las unidades de Blindados de élite Alemanes "Jagdpanther" y "Tiger II", y también en las unidades de Infantería de Granaderos Alemanes (*Tropas 2 - Unidades especiales*).
 El jugador Alemán se encarga de colocar los Campos de minas (*Terreno 29 - Campos de minas*).
 Las reglas de combate aéreo son opcionales; si se van a aplicar, antes de empezar la partida hay que añadir las cartas de Salida aérea al mazo y luego barajarlo.

6 FRENTE OCCIDENTAL
CONTRAATAQUE EN MORTAIN
 07-12 DE AGOSTO 1944

- Preparación**
- 1 x1
 - 2 12x
 - 3 x6
 - 4 1x
 - 5 x8
 - 6 15x
 - 7 x6
 - 8 6x
 - 9 x2
 - 10 7x
 - 11 x6

EJE Alemania **MUEVE 1**

ALIADOS Estados Unidos **MUEVE 2**

Infantería de élite

Artillería autopropulsada

• **Trasfondo histórico** •

Mientras los tanques de Patton rodaban por Bretaña, amenazando el corazón de Francia, Hitler ordenó al mariscal de campo Von Kluge lanzar un contraataque de blindados para bloquear el paso por Avranches. No sin esfuerzo, los alemanes lograron reunir ciento cincuenta carros de combate de entre los restos de cuatro divisiones acorazadas antes de aventurarse entre los setos de la región en la noche del 6 al 7 de agosto. En un principio avanzaron a buen ritmo, salvo en las inmediaciones de Saint Barthélemy y la Colina 317 próxima a Mortain. Pero la niebla no tardó en disiparse, dejando al descubierto un cielo plagado de cazabombarderos Typhoon de la Segunda Fuerza Aérea Táctica equipados con cohetes. Los Panzer frenaron en seco su ofensiva, y los cuatro días siguientes libraron un duelo a muerte contra la infantería estadounidense. Finalmente, el 12 de agosto Von Kluge se vio obligado a ordenar la retirada. El último y definitivo intento por retener Normandía había fracasado.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.
- Jugador Aliado [Estados Unidos]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ Jugador Aliado: 12 Medallas.
- ◆ Jugador del Eje: Las unidades Aliadas destruidas no proporcionan Medallas al jugador del Eje en este escenario. En vez de eso, el jugador del Eje ha de capturar 5 de los 7 Objetivos de Medalla Permanente, que son la Estación de trenes de Mortain y las aldeas de Juvigny, Milly, Saint Pois, le Mesnil-Adelée, Montigny y Saint Hilaire.

Reglas especiales

Todas las unidades de Infantería del Eje y 3 de las unidades de Infantería Aliadas son unidades de élite (*Tropas 2 - Unidades especiales*). Utiliza insignias únicamente para la Infantería de élite Aliada. Coloca insignias en las dos unidades de Artillería autopropulsada Alemanas (*Tropas 14 - Artillería autopropulsada*).

Se aplican las reglas de Reabastecimiento (*Acciones 24 - Reabastecimiento*) a los Camiones de suministros (*Tropas 17 - Camiones de suministros*).

Se aplican las reglas de combate aéreo. El jugador Aliado debe coger ambas cartas de Salida aérea antes de empezar la partida. Se utiliza el Spitfire (*Aviones 4 - Supermarine Spitfire*) con las reglas de Interdicción aérea (*Reglas de C. A. 5 - Interdicción aérea*) y Ametrallar (*Reglas de C. A. 10 - Ametrallar*) para representar el devastador efecto de los cazas Typhoon.

El jugador Aliado (y sólo él) puede también efectuar ataques aéreos (*Acciones 3 - Ataques aéreos y Blitz*) cuando utilice cartas de Reconocimiento 1.

Si el jugador del Eje roba una carta de "Apoyo aéreo" durante la partida, debe jugarla como si fuera una carta de "Bombardeo de artillería".

FRENTE OCCIDENTAL
7
LA CAPITULACIÓN DE LA COLUMNA DE ELSTER
 20 DE AGOSTO A 16 DE SEPTIEMBRE 1944

- Preparación**
- 1 x22
 - 2 9x
 - 3 x2
 - 4 2x
 - 5 x3
 - 6 1x
 - 7 x8
 - 8 2x
 - 9 x1
 - 10 1x
 - 11 x8
 - 12 15x
 - 13 x12
 - 14 10x
 - 15 x4
 - 16 3x

EJE Alemania

MUEVE 1

Resistencia francesa

MUEVE 2

ALIANZADOS

x6

x5

• **Trasfondo histórico** •

Tras el desembarco de las fuerzas Aliadas en la Provenza (operación Dragoon), las tropas de ocupación alemanas recibieron la orden general de retirada. El 17 de agosto de 1944, sin ir más lejos, las guarniciones destinadas en el suroeste de Francia iniciaron la evacuación en masa; sus efectivos, que estaban muy lejos de sus hogares, comenzaron el largo viaje de regreso al norte. Aunque las unidades motorizadas pudieron atravesar las líneas y escapar con rapidez, no puede decirse lo mismo de las tropas de a pie.

El *Marschgruppe Süd*, bajo el mando del general Elster, fue el último en marcharse: sus soldados se vieron hostigados constantemente por los luchadores de la Resistencia francesa y por las implacables pasadas de ametrallamiento y bombardeos de los aviones Aliados que dominaban el espacio aéreo. Los alemanes se defendieron con uñas y dientes, pero al final quedaron acorralados contra el río Loire, sin poder cruzar el puente fortificado de Decize que estaba en manos de la Resistencia. Habiéndose quedado sin opciones, el general Elster se rindió el 16 de septiembre en Beaugency junto con veinte mil de sus hombres.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
- ◆ Coge 6 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.
- Jugador Aliado [Resistencia francesa]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ Jugador Aliado: 8 Medallas.
- ◆ Jugador del Eje: El jugador del Eje solamente gana la partida si consigue que 3 de sus unidades abandonen el tablero por los marcadores de Salida del borde Aliado.

Reglas especiales

Todas las unidades Aliadas son unidades de la Resistencia francesa (*Naciones 1 - Resistencia francesa*). No es necesario identificarlas con insignias.

Coloca insignias en las tres unidades de Infantería de élite Alemanas (*Tropas 2 - Unidades especiales*).

El jugador Aliado (y sólo él) puede efectuar ataques aéreos (*Acciones 3 - Ataques aéreos y Blitz*).

La carta "Cortina de fuego" debe retirarse del mazo antes de empezar la partida, ya que ni los Alemanes ni la Resistencia contaban con apoyo de artillería.

El jugador Aliado no puede jugar la carta "Apoyo aéreo". Si la roba o la recibe al principio de la partida, debe descartarla de inmediato y robar otra carta.

No se aplican las reglas de combate aéreo. Las cartas de Salida aérea



8 FRENTE OCCIDENTAL
DE NOVILLE A FOY
 20 DE DICIEMBRE 1944

- Preparación**
- 1 x22
 - 2 3x
 - 3 x9
 - 4 20x
 - 5 x1
 - 6 1x
 - 7 x1
 - 8 1x
 - 9 x6
 - 10 3x
 - 11 x9
 - 12 1x EXIT
 - 13 x7

EJE Alemania

MUEVE 1

Noville

Recogne

Foy

A Bastoña

ALIADOS Estados Unidos

MUEVE 2

Ingenieros de combate

Mortero

Arma anticarro

Infantería de élite

• **Trasfondo histórico** •

Batalla de las Ardenas, mañana del 20 de diciembre de 1944: el asalto a Noville ya ha empezado, pero el enemigo parece estar tanteando el terreno más que efectuando un ataque concentrado. La niebla y la nieve dificultan el combate, y las hostigadas tropas norteamericanas apenas ven más allá de sus narices. El mando Aliado les ha ordenado que se replieguen a Foy, pero en la niebla es imposible distinguir de dónde provienen los disparos. ¿Conseguirá la columna llegar hasta Foy, por no hablar ya de Bastoña?

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
- ◆ Coge 4 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.
- Jugador Aliado [Estados Unidos]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

◆ 10 Medallas.

El hexágono de Carretera del borde señalado con un marcador de Salida proporciona 1 Medalla por cada figura de Camión Aliada que logre abandonar el tablero en dirección a Bastoña.

Las tres Carreteras que conectan Noville, Foy y Recogne constituyen sendos Objetivos de Medalla Temporal para el jugador del Eje. Si éste ocupa al menos 1 hexágono de cualquiera de estas Carreteras al comienzo de su turno, obtiene 1 Medalla Temporal. Cada Carretera solamente proporciona 1 Medalla, sin importar cuántos hexágonos de la misma esté ocupando el jugador.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Niebla densa, lo cual reduce la eficacia en combate. Los símbolos obtenidos en los dados que se correspondan con

el tipo de unidad al que se está atacando solamente infligirán impactos en combate cercano. Todas las Granadas obtenidas infligen impactos de la manera habitual.

Coloca insignias en las dos unidades de Infantería Paracaidista de élite Aliadas (*Tropas 2 - Unidades especiales*) y en la unidad de Ingenieros Alemana (*Tropas 4 - Ingenieros de combate*).

Se aplican las reglas de los Carros Tiger (*Tropas 16 - Carros Tiger*).

Se aplican las reglas de los Camiones de suministros (*Tropas 17 - Camiones de suministros*). Sin embargo, no se aplican las reglas de Reabastecimiento; los Camiones de este escenario transportan soldados heridos.

Se aplican las reglas de Armas especiales adicionales (*AEA 1 - Armas especiales adicionales*) a las unidades equipadas con Armas anticarro (*AEA 2 - Arma anticarro*) y Morteros (*AEA 3 - Mortero*).

No se aplican las reglas de combate aéreo. Las cartas de Salida aérea deben apartarse a un lado, ya que no se utilizan en este escenario.

- Preparación**
- 1 x9
 - 2 1x
 - 3 x21
 - 4 2x
 - 5 x1
 - 6 11x
 - 7 x1
 - 8 1x
 - 9 x11
 - 10 9x
 - 11 x3
 - 12 11x
 - 13 x4
 - 14 2x
 - 15 x3
 - 16 4x



• **Trasfondo histórico** •

Abril de 1945: el Tercer Reich tiene los días contados. Pero los Países Bajos continúan bajo la férrea presa de las fuerzas alemanas debido al estrepitoso fracaso de la operación Market Garden. Los tanques canadienses y la artillería polaca del 2º Cuerpo se dirigen al norte, hacia el corazón del Reich, abriéndose paso gradualmente a través de las tropas germanas, cuya situación es cada vez más desesperada. Los Aliados podrían despejar el camino arrasándolo con bombas, pero corren el riesgo de destruir los diques y anegar las tierras bajas del campo circundante. Las súplicas de la reina Guillermina han logrado persuadir al Alto Mando, evitando así innecesarias bajas entre la población civil.

Así, en la noche del 7 de abril, pese a las inclemencias del tiempo, dos grupos del SAS francés (unos 676 paracaidistas del 2º y 3er Regiments de Chasseurs Parachutistes) saltan tras las líneas enemigas en la provincia de Drente. Su objetivo: capturar los puentes que cruzan el canal al norte de Groningen y tomar el control del aeródromo de Steenwijk para acorrallar a las tropas locales de las SS. El 9 de abril, varios elementos del 2º Cuerpo entraron en contacto con los franceses, pero la victoria definitiva sólo se conseguiría dos semanas después gracias a la ayuda y el coraje de los lugareños.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• **Instrucciones** •

- Jugador del Eje [Alemania]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.
- Jugador Aliado [Francia]**
- ◆ Coge 6 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

◆ 6 Medallas.
Tanto el Aeródromo como los dos Puentes que cruzan el Canal constituyen sendos Objetivos de Medalla Temporal para las fuerzas Aliadas.

Reglas especiales

Antes de que el jugador del Eje resuelva su primer turno, el jugador Aliado efectúa tres saltos de paracaidistas con 3 figuras cada uno (*Acciones 20 - Salto de paracaidistas*). Todas las unidades de Infantería Alemanas son Fuerzas Especiales (*Tropas 2 - Unidades especiales*). No es necesario identificarlas con insignias.

Todas las unidades de Infantería Aliadas son Paracaidistas de las Fuerzas Especiales (*Tropas 2 - Unidades especiales*). No es necesario identificarlas con insignias.

Se aplican las reglas de Campos inundados (*Terreno 23 - Campos inundados*) y Terreno elevado (*Terreno 25 - Terreno elevado*).

No se aplican las reglas de combate aéreo. Las cartas de Salida aérea deben apartarse a un lado, ya que no se utilizan en este escenario.

10
3129

TEATRO DEL MEDITERRÁNEO

OPERACIÓN CRUSADER

19 DE NOVIEMBRE AL 05 DE DICIEMBRE 1941

- Preparación**
- 1 x4
 - 2 9x
 - 3 x2
 - 4 1x
 - 5 x1
 - 6 11x
 - 7 x1
 - 8 1x
 - 9 x1
 - 10 1x
 - 11 x16
 - 12 8x
 - 13 x12

EJE Alemania/Italia **MUEVE 2**

ALIADOS Gran Bretaña **MUEVE 1**

Locations on the board: Tobruk, Gambut, Belhamed, Ed Duda, Bir El Chleta, Bardia, Sidi Azeiz, Capuzzo, Sidi Omar, Halfaya, Sollum, Gabr Saleh.

- Infantería de élite
- Afrikakorps
- Unidades italianas
- Artillería autopropulsada
- Artillería pesada

• Trasfondo histórico •

Desierto de Libia, 19 de noviembre de 1941. El general Auchinleck ordena al general Cunningham que despliegue al Octavo Ejército Británico en una ofensiva a gran escala contra Libia a fin de aniquilar las divisiones blindadas italoalemanas y liberar a las tropas de guarnición sitiadas en Tobruk. Durante las tres semanas siguientes, más de 700 carros de combate ingleses combaten contra 240 Panzers alemanes y 150 tanques italianos en los desérticos alrededores de Sidi Rezegh y su aeródromo. La guarnición de Tobruk incluso trata de escapar de la ciudad sitiada para reunirse con el Octavo Ejército. Tras numerosos enfrentamientos con diversos resultados, Rommel se ve obligado a ordenar a lo que queda del Panzergruppe Afrika que se retire hacia Gazala, derrotado no por la estrategia de su enemigo, sino por su abrumadora superioridad material. ¡Tobruk ha sido liberada!

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

Jugador del Eje [Alemania/Italia]

- ◆ Coge 6 cartas de Mando.

Jugador Aliado [Gran Bretaña]

- ◆ Coge 6 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

- ◆ 12 Medallas.

La Medalla Británica que hay en Tobruk es un Objetivo de Medalla Permanente sólo para las unidades Británicas que empiezan la partida en el lado Aliado del tablero. Sólo se puede ganar 1 Medalla de este modo, no importa cuántas unidades Británicas lleguen a Tobruk.

La Medalla Alemana que hay en la Tienda de CG del borde Aliado del tablero es un Objetivo de Medalla Permanente para el jugador del Eje.

Reglas especiales

Se aplican las reglas del desierto norteafricano (*Acciones 9 – Reglas del desierto norteafricano*).

Se aplican las reglas de Mando de las Fuerzas de la Commonwealth Británica (*Naciones 5 – Fuerzas de la Commonwealth*) y del Ejército Real Italiano (*Naciones 6 – Ejército Real Italiano*).

Se aplican las reglas de Recuperación en Oasis en Bir el Chleta, Bir el Gobi y Gabr Saleh (*Acciones 10 – Recuperación en Oasis*). Estas reglas se aplican también a las Tiendas de CG de cada bando.

Coloca una insignia en la unidad de Infantería de élite Alemana que hay junto a Gambut (*Tropas 2 – Unidades especiales*).

Coloca insignias de la unidad de Artillería Alemana que hay en Gambut y en la unidad de Artillería Británica que hay junto a Gabr Saleh. Ambas son unidades de Artillería pesada (*Tropas 3 – Artillería pesada*).

Coloca una insignia en la unidad de Artillería autopropulsada Alemana que hay junto a Gambut (*Tropas 14 – Artillería autopropulsada*).

Coloca insignias en las dos unidades de Panzers del Afrikakorps que tienen 4 figuras cada una (*Tropas 2 – Unidades especiales*).

La unidad de Artillería del Eje señalada con una ficha de Estrella de batalla es un cañón antiaéreo de 88mm: puede moverse 0-1 o bien combatir a 2, 2, 2, 2. Cada Estrella que obtenga inflige 1 impacto a unidades de Blindados. Debe tener línea de visión hacia los blancos de sus disparos. Ignora las protecciones otorgadas por el terreno.

El jugador Aliado se encarga de colocar los Campos de minas alrededor de Tobruk, y el jugador del Eje coloca los que rodean Sidi Omar/Halfaya y Bir el Gobi (*Terreno 29 – Campos de minas*).

Las reglas de combate aéreo son opcionales. Si se van a utilizar, al principio de la partida el jugador Aliado coge una carta de Salida aérea; la otra se añade al mazo y luego se baraja éste.

11
6370

TEATRO DEL MEDITERRÁNEO

LA BATALLA DE ALAM EL HALFA

30 DE AGOSTO AL 07 DE SEPTIEMBRE 1942

Preparación

- 1 x1
- 2 7x
- 3 x9
- 4 12x
- 5 x8
- 6 1x
- 7 x3
- 8 3x
- 9 x18
- 10 12x

EJE x6 2 Alemania

ALIADOS x6 1 Gran Bretaña

Ingenieros de combate

• Trasfondo histórico •

La batalla de Alam el Halfa podría constituir la última oportunidad de Rommel para derrotar al Octavo Ejército Británico y conquistar Egipto; la superioridad numérica de su *Afrika Korps* se desvanecía gradualmente y no tardaría en verse aventajado por los Aliados. Esperar ya no era una opción, de modo que emprendió la misma maniobra que ya intentó en Gazala.

Alertado por el proyecto ULTRA de que el Eje planeaba flanquear a sus tropas en el frente para atacar desde el sur, Montgomery posicionó cuidadosamente sus fuerzas en las cordilleras de Alam el Halfa y Ruweisat. Dispuesto a luchar a la defensiva tras haber atrincherado algunos de sus carros de combate, Montgomery pondría a prueba por fin su doctrina militar en la que sería su primera batalla en el norte de África.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

Jugador del Eje [Alemania]

◆ Coge 6 cartas de Mando.

Jugador Aliado [Gran Bretaña]

◆ Coge 6 cartas de Mando.

◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

◆ 8 Medallas.

Los tres hexágonos de Pueblo que hay junto a las Vías de ferrocarril son Objetivos de Medalla Permanente para las fuerzas del Eje.

Reglas especiales

Se aplican las reglas del desierto norteafricano (*Acciones 9 – Reglas del desierto norteafricano*).

Se aplican las reglas de Mando de las Fuerzas de la Commonwealth Británica (*Naciones 5 – Fuerzas de la Commonwealth*).

Coloca insignias en las unidades de Ingenieros de combate Alemanes (*Tropas 4 – Ingenieros de combate*).

El jugador Aliado se encarga de colocar los Campos de minas (*Terreno 29 – Campos de minas*).

No se aplican las reglas de combate aéreo. Las cartas de Salida aérea deben apartarse a un lado, ya que no se utilizan en este escenario.

12
4717

FRENTE ORIENTAL

NACH MOSKAU!

23 DE NOVIEMBRE AL 05 DE DICIEMBRE 1941

- Preparación**
- 1 x10
 - 2 4x
 - 3 x8
 - 4 3x
 - 5 x2
 - 6 16x
 - 7 x6
 - 8 3x
 - 9 x2
 - 10 1x
 - 11 x11
 - 11 11x
 - 12 x12

EJE x6 **MUEVE 1**

ALIADOS x5 **MUEVE 2**

- Infantería de élite
- Artillería autopropulsada
- Artillería pesada
- Caballería

• Trasfondo histórico •

En torno a noviembre, la operación Tifón se encuentra en pleno apogeo. La Wehrmacht se halla a las puertas de Moscú. Al norte, Klin ha caído y el XXXX Panzerkorps avanza pesadamente hacia la capital soviética. Pero los rusos todavía resisten de algún modo, con el "general Invierno" de su parte. El 27 de ese mes, las temperaturas caen a -40 °C. ¡Para los alemanes, que ya estaban hartos de Moscú, es como si el mismísimo infierno se hubiese congelado! Las orugas de sus tanques se quedan atascadas debido al fango helado, las armas están demasiado frías para manejarlas con las manos desnudas y los soldados mueren como estatuas de hielo. La 2ª División Panzer consigue llegar a Lobnia y a Jimki, a quince kilómetros del Kremlin, pero son incapaces de continuar. Los rusos les arrojan todo lo que tienen, incluidos obreros de las fábricas, con tal de proteger a su Madre Rusia. Los alemanes se detienen y pasan a la defensiva. La iniciativa ha cambiado de manos...

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

- Jugador del Eje [Alemania]**
- ◆ Coge 6 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.
- Jugador Aliado [Unión Soviética]**
- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

◆ 15 Medallas.

El jugador Aliado sufre una Muerte Súbita en cuanto alguna unidad Alemana entre en el hexágono de Moscú que está señalado con una Medalla.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Blitz (*Acciones 15 - Reglas de Blitz*).

Se aplican las reglas de Mando Soviético (*Naciones 2 - Ejército Rojo*).

Las unidades de Infantería Alemanas señaladas con una insignia son Panzergrenadiers (*Tropas 2 - Unidades especiales*).

La unidad de Artillería Alemana de Klin es una unidad de Artillería autopropulsada (*Tropas 14 - Artillería autopropulsada*). Señálala con una insignia.

La otra unidad de Artillería Alemana es una unidad de Artillería pesada

(*Tropas 3 - Artillería pesada*). Señálala con una insignia.

Coloca insignias en las dos unidades de Caballería Siberiana (*Tropas 8 - Caballería*).

Tres de las unidades de Infantería Soviéticas tienen sólo 3 figuras. Representan a los obreros de las fábricas que fueron obligados a combatir al enemigo.

Los hexágonos del Canal Volga-Moscú son Ríos helados (*Terreno 47 - Ríos helados*).

Se aplican las reglas del General Invierno. Al comienzo de cada uno de sus turnos, el jugador del Eje lanza 2 dados. Por cada Granada que obtenga, debe retirar 1 figura de una unidad Alemana de su elección. Toda unidad que sea destruida de este modo se cuenta como una Medalla para el jugador Aliado.

Las reglas de combate aéreo son opcionales. Si se van a utilizar, al principio de la partida el jugador del Eje coge una carta de Salida aérea; la otra se añade al mazo y luego se baraja éste.

13
4000

FRENTE ORIENTAL

EL AERÓDROMO DE TATSINSKAYA

24-29 DE DICIEMBRE 1942

- Preparación**
- 1 x1
 - 2 20x
 - 3 x4
 - 4 4x
 - 5 x7
 - 6 4x
 - 7 x2
 - 8 2x
 - 9 x1
 - 10 3x

EJE x5 **MUEVE 2** Alemania

 x6 **MUEVE 1** Unión Soviética'."/>

ALIADOS x6 **MUEVE 1** Unión Soviética

• Trasfondo histórico •

El 6º Ejército de Paulus lleva desde el 27 de noviembre atascado en el reducto de Stalingrado. La operación soviética "Pequeño Saturno", iniciada el 16 de diciembre, atraviesa contundentemente la vanguardia del 8º Ejército Italiano, franqueando el paso a varias divisiones acorazadas rusas. Al frente del 24º Cuerpo de Tanques, el general Badanov se adentra en territorio enemigo más de doscientos kilómetros hasta llegar a Tatsinskaya. Sus T-34 siembran el caos en un aeródromo repleto de Junkers-52 que están repostando para lanzar suministros sobre Stalingrado. Los alemanes contraatacan de inmediato con elementos de la 11ª División Panzer y la 306ª División de Infantería. A pesar de las terribles bajas infligidas a sus carros de combate, Badanov logra retener el aeródromo otros cuatro días más antes de volver al frente ruso. Los alemanes se enfrentan ahora a grandes dificultades para reabastecer a las tropas que luchan en Stalingrado.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

- Jugador del Eje [Alemania]**
 ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- Jugador Aliado [Unión Soviética]**
 ◆ Coge 6 cartas de Mando. ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

◆ 10 Medallas (incluido el Aeródromo de Tatsinskaya para el jugador Aliado).
 El Aeródromo de Tatsinskaya es un Objetivo de Medalla Permanente para el jugador Aliado.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando Soviético (*Naciones 2 - Ejército Rojo*).
 El Río Bystrava está helado (*Terreno 47 - Ríos helados*).
 Todas las unidades Alemanas están camufladas al principio de la partida (*Acciones 16 - Camuflaje*), a excepción de las unidades que están en Tatsinskaya y en los búnkeres de trinchera.
 Las reglas de combate aéreo son opcionales; si se van a aplicar, antes de empezar la partida hay que añadir las cartas de Salida aérea al mazo y luego barajarlo.

14
5913

FRENTE ORIENTAL

LA BATALLA DE PROJOROVKA

12 DE JULIO 1943

- Preparación**
- 1 x9
 - 2 2x
 - 3 x5
 - 4 6x
 - 5 x6
 - 6 5x
 - 7 x2

EJE Alemania **MUEVE 2**

ALIADOS Unión Soviética **MUEVE 1**

• Trasfondo histórico •

Mañana del 12 de julio de 1943, en algún lugar de las inmediaciones de Prohorovka. Tras haber atravesado con éxito la tercera línea de defensa soviética la noche anterior, las tripulaciones de carros de combate del II Cuerpo del Ejército Panzer SS del Feldmarschall Manstein terminan de desayunar y se preparan para acabar con las últimas tropas de reservistas soviéticos. ¡Pero lo que no saben es que 800 tanques del 5º Ejército de Carros de la Guardia del general Rotmistrov llegaron a Prohorovka la noche previa! Los blindados soviéticos acometen repentinamente a los sorprendidos alemanes, abriéndose paso a través de sus filas y librando numerosas escaramuzas a distancias muy cortas.

Hacia el final del día, el campo de batalla está alfombrado por los restos humeantes de los carros blindados alemanes y soviéticos por igual. Al día siguiente, Hitler declara el cese de la ofensiva en Kursk. ¡La Unternehmen Zitadelle (operación Ciudadela) ha fracasado!

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •

- Jugador del Eje [Alemania]**
 - ◆ Coge 6 cartas de Mando.
- Jugador Aliado [Unión Soviética]**
 - ◆ Coge 6 cartas de Mando.
 - ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

◆ 12 Medallas.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Carros Tiger (*Tropas 16 - Carros Tiger*).

Todas las unidades de Infantería Alemanas son unidades de élite (*Tropas 2 - Unidades especiales*). No es necesario identificarlas con insignias.

Si se agotan las figuras de Blindado del bando Soviético, pueden utilizarse figuras de Blindados Aliadas (EEUU) en su lugar.

Las reglas de combate aéreo son opcionales; si se van a aplicar, cada jugador coge 1 carta de Salida aérea al principio de la partida.

15
4683

TEATRO DEL PACÍFICO

DESEMBARCOS EN MANADO

11-13 DE ENERO 1942

Preparación

- 1 x3
- 2 1x
- 3 x3
- 4 2x
- 5 x16
- 6 4x
- 7 x3
- 8 3x
- 9 x18
- 10 6x
- 11 x1
- 12 3x
- 13 x1
- 14 5x
- 15 x8
- 16 3x

ALIADOS x5 **MUEVE 2** Países Bajos

EJE x6 **MUEVE 1** Japón

• Trasfondo histórico •

El 11 de enero de 1942, península de Minahasa, en algún lugar del norte de Célebes, en las Indias Orientales Neerlandesas, la ofensiva japonesa se halla en pleno apogeo. Al amparo de la noche, las fuerzas de desembarco combinadas Sasebo ponen pie en las playas de Kema y Manado. Los defensores neerlandeses, en franca inferioridad numérica, libran combates esporádicos mientras se retiran a las cumbres de Tinoor. En la mañana del día 12, paracaidistas de la 1ª fuerza de desembarco especial Yokosuka saltan sobre el aeródromo de Longoan y lo capturan rápidamente a pesar de la valerosa resistencia ofrecida por las tropas acorazadas neerlandesas.

Viendo claro el desenlace de la batalla, las unidades neerlandesas supervivientes se replegaron hacia el interior de la península para librar una guerra de guerrillas. Sin embargo, las fuerzas japonesas que las rodean son tan numerosas que finalmente son capturadas y ejecutadas sumariamente.

El escenario está dispuesto, las líneas de la batalla trazadas, y tú estás al mando. El resto es historia.

• Instrucciones •



Jugador del Eje [Japón]

- ◆ Coge 6 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.



Jugador Aliado [Países Bajos]

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 10 Medallas.

El hexágono central del Aeródromo de Longoan es un Objetivo de Medalla Temporal para las fuerzas del Eje.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés (*Naciones 3 - Ejército Imperial Japonés*).

Se aplican las reglas de Armas especiales adicionales (*AEA 1 - Armas especiales adicionales*) a las unidades Japonesas equipadas con Morteros (*AEA 3 - Mortero*).

Se aplican las reglas de combate nocturno (*Acciones 19 - Ataques nocturnos*).

Cuando sea de día, siempre y cuando el jugador del Eje disponga de suficientes figuras para crear unidades aéreas completas, puede solicitar tropas aerotransportadas cada turno (*Acciones 20 - Salto de paracaidistas*). Cada uno de estos saltos requiere una orden (por ejemplo, con una carta de "Ataque", el jugador del Eje puede efectuar un salto de 3 unidades, o bien mover 2 unidades terrestres y efectuar un salto con 1 unidad, etc.).

Todas las unidades aerotransportadas son unidades de Paracaidistas de élite (*Tropas 2 - Unidades especiales*).

Las reglas de combate aéreo son opcionales; si se van a aplicar, el jugador del Eje debe coger ambas cartas de Salida aérea. Coloca un Zero Japonés (*Aviones 7 - Mitsubishi A6M Zero*) en el Portaaviones y un P-40 Aliado (*Aviones 1 - Curtiss P-40 Warhawk*) en el hexágono central del Aeródromo.

GRAN OFENSIVA

ESCENARIOS

Los escenarios señalados con un asterisco (*) han sido diseñados por jdrommel.
Todos los demás son creaciones de Richard Borg.

FRENTE OCCIDENTAL

El contraataque de la BEF*	2
La batalla de Abbeville*	4
Sword Beach	6
Avanzando hacia la playa*	8
La toma de la Colina 309*	10
Contraataque en Mortain*	12
La capitulación de la columna de Elster*	14
De Noville a Foy	16
Operación Amherst	18

TEATRO DEL MEDITERRÁNEO

Operación Crusader*	20
La batalla de Alam el Halfa	22

FRENTE ORIENTAL

Nach Moskau!*	24
El aeródromo de Tatsinskaya*	26
La batalla de Projorovka*	28

TEATRO DEL PACÍFICO

Desembarcos en Manado*	30
------------------------	----

Caja básica adicional de Memoir '44



Pack de Terreno



Teatro del Pacífico



Frente Oriental



Tablero de Invierno y Desierto



Teatro del Mediterráneo



Campaign Book #1



Air Pack



Battle Map



MEMOIR '44

© 2010-2018 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

Fabricado en Alemania.