

MEMOIR '44

FRENTE ORIENTAL



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenidos a la segunda expansión para Memoir '44: El Frente Oriental.

Prefacio

Desde las heladas costas del lago de Ládoga hasta las humeantes ruinas de Stalingrado, ahora podrás rememorar algunas de las batallas más intensas de la Segunda Guerra Mundial, en las que ejércitos enteros cayeron aún más deprisa que un solo batallón en las playas de Normandía.

Esta expansión sucede a la primera, el Pack de Terreno. Pero mientras que el Pack de Terreno contiene nuevas reglas y elementos de terreno, el Frente Oriental se centra en las encarnizadas batallas que enfrentaron a las fuerzas Soviéticas y del Eje. También se incluye un escenario basado en la Guerra de Invierno, así como un escenario para la modalidad de juego Overlord en el que se recrea lo que acabaría siendo la mayor batalla entre carros blindados de la historia: Kursk.

Este producto es independiente del Pack de Terreno y también de la tercera expansión, el Tablero de Invierno y Desierto; no se necesita ninguna de estas expansiones para jugar a las batallas de Frente Oriental. En las ilustraciones de cada escenario se ha utilizado el tablero correspondiente (por ejemplo, el de Invierno para los escenarios invernales) por razones puramente estéticas. Si quieres vivir la experiencia de juego definitiva, tal vez te interese adquirir la expansión Tablero de Invierno y Desierto; por lo demás, se puede jugar sin ningún problema con el tablero convencional de la caja básica de Memoir '44.

Para los apasionados de Memoir '44 que posean ambas expansiones, al final de este cuaderno hemos incluido un octavo escenario "de regalo" que combina los componentes de ambas.

No olvides visitar la página oficial del juego en www.memoir44.com. Como con todos los juegos de Days of Wonder, aquí encontrarás un montón de recursos: reglas adicionales, escenarios nuevos, un foro de discusiones y demás. Memoir '44 dispone de una comunidad muy activa que siempre está encantada de ayudar a los jugadores noveles.

¡Y por encima de todo, pasadlo bien!

Richard Borg

y el pelotón de Days of Wonder

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. NUEVOS TIPOS DE TERRENO

Trincheras, Ruinas de ciudad, Aldeas rusas, Bosques nevados, Quebradas, Pantanos, Colinas boscosas, Colinas con aldea, Ríos helados, Fábricas p.2

II. NUEVAS REGLAS

Reglas de Mando de los Soviéticos p.3

Reglas de Blitz p.4

III. NUEVAS MEDALLAS

Héroe de la Unión Soviética p.4

Campos de minas p.4

Fichas de Estrella de batalla p.5

IV. NUEVOS OBSTÁCULOS

Búnker de trinchera nevado p.5

Dientes de dragón p.5

V. NUEVAS INSIGNIAS

Francotirador p.5

Tropas de élite rusas p.6

Ingenieros de combate p.6

Caballería p.6

Esquiadores finlandeses p.6

REFERENCIAS A PÁGINAS:

Un número de página presentado de este modo: **M44** p.7 indica que has de consultar la página 7 del reglamento básico de **MEMOIR '44**.

Un número de página presentado de este modo: p. 7 dirige a esa página en este mismo cuaderno.



Este icono señala una nueva regla introducida en esta expansión para **MEMOIR '44**.

I. NUEVOS TIPOS DE TERRENO



Trincheras

◆ **Movimiento:** Si una unidad de Infantería o de Blindados entra en un hexágono de Trinchera, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno. Una Trinchera es terreno intransitable para la Artillería.

◆ **Combate:** Una unidad de Blindados situada en un hexágono de Trinchera no puede combatir. Si atacan a una unidad enemiga situada en un hexágono de Trinchera, la Infantería y los Blindados tiran 1 dado de batalla menos, y la Artillería tira la cantidad normal de dados.

Una unidad de Infantería situada en una Trinchera puede ignorar la primera Bandera que se obtenga contra ella.

◆ **Línea de visión:** Una Trinchera no bloquea la línea de visión.



Ruinas de ciudad

En circunstancias normales los hexágonos de Ruinas de ciudad poseen los mismos efectos que los hexágonos de Pueblos y Aldeas (**M44** p.14). Además, una unidad situada en un hexágono de Ruinas de ciudad puede ignorar la primera Bandera que se obtenga contra ella. Solamente las unidades de Infantería pueden entrar en hexágonos de Ruinas de ciudad.



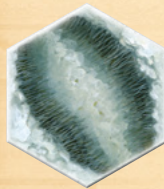
Aldea rusa

Los hexágonos de Aldea rusa poseen los mismos efectos que los hexágonos de Pueblos y Aldeas (**M44** p.14).



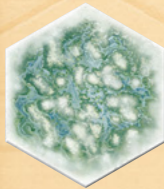
Bosque nevado

Los hexágonos de Bosque nevado poseen los mismos efectos que los hexágonos de Bosque (**M44** p. 13), y se han incluido en esta expansión para mejorar el aspecto visual de un tablero de invierno.



Quebrada

- ◆ **Movimiento:** Una Quebrada es terreno intransitable para los Blindados y la Artillería. No hay restricciones al movimiento para la Infantería.
- ◆ **Combate:** No hay restricciones al combate. Una unidad de Infantería situada en un hexágono de Quebrada puede ignorar la primera Bandera que se obtenga contra ella.
- ◆ **Línea de visión:** Una Quebrada no bloquea la línea de visión.



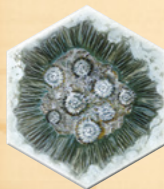
Pantano

- ◆ **Movimiento:** Si una unidad de Infantería o de Blindados entra en un hexágono de Pantano, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno. Una unidad que salga de un hexágono de Pantano sólo podrá moverse a un hexágono adyacente y deberá detenerse en él. Las unidades de Artillería no pueden entrar en hexágonos de Pantano.

- ◆ **Combate:** Una unidad de Infantería situada en un hexágono de Pantano no sufre ninguna restricción al combate. Una unidad de Blindados no podrá combatir durante el mismo turno en el que entre o salga de un hexágono de Pantano. Una unidad de Blindados que realice con éxito un combate cercano contra una unidad situada en un hexágono de Pantano puede ganar terreno, pero no puede efectuar un arrollamiento.

- ◆ **Línea de visión:** Un Pantano no bloquea la línea de visión.

Nota: Aunque los Pantanos incluidos en esta expansión están cubiertos de nieve, se utilizan exactamente igual que los Pantanos de la expansión Pack de Terreno.



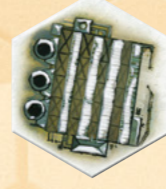
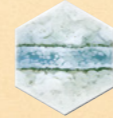
Colina boscosa y Colina con aldea

Estos hexágonos de terreno se incluyen únicamente por su efecto visual. Los hexágonos de Colina boscosa poseen los mismos efectos que los hexágonos de Bosque (M44 p. 13), y los hexágonos de Colina con aldea poseen los mismos efectos que los hexágonos de Aldea (M44 p. 14).

Río helado



La superficie de este río está congelada, y por tanto se puede atravesar. No obstante, en algunas partes esta capa de hielo es muy fina y cruzarla entraña cierto riesgo. Cada vez que una unidad se mueve o se retira a un hexágono de Río helado, tira 2 dados de batalla: por cada Estrella obtenida, la unidad pierde 1 figura. Por lo demás, un Río helado no impone restricciones adicionales al movimiento ni al combate.



Fábrica

Cada escenario tiene reglas específicas para el uso de estos hexágonos. Por lo demás, en circunstancias normales los hexágonos de Fábrica poseen los mismos efectos que los hexágonos de Pueblos y Aldeas (M44 p. 14).



II. NUEVAS REGLAS

COMISARIO POLÍTICO



La paranoia de Stalin ante la posibilidad de que algún rival usurpase su poder condujo a la purga de algunos de los mejores y más brillantes oficiales del Ejército Rojo de 1937 a 1938. Los pocos que quedaron eran líderes sin carisma o aduladores sumisos que hacían todo lo posible por contentar a sus comisarios políticos. En el fragor de las batallas más cruentas, muchos soldados se veían obligados a combatir amenazados a punta de pistola por los comisarios políticos de sus propias unidades.

Reglas de Mando de los Soviéticos

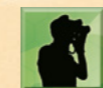


Cada bando recibe las cartas de Mando indicadas en las instrucciones del escenario. A continuación, el jugador Soviético debe elegir una carta de su mano y colocarla debajo de la ficha de Comisario. Esta

carta apartada será la carta de Mando que jugará en su próximo turno. Cuando el jugador Soviético esté resolviendo su turno, deberá escoger una carta de su mano, colocarla debajo de la ficha de Comisario y coger la que ya estuviese debajo para jugarla en el turno actual. Al final de su turno, el jugador Soviético roba una nueva carta de Mando y la añade a su mano siguiendo el procedimiento habitual.

Durante el turno del jugador Soviético, en vez de usar la carta de Mando apartada debajo de la ficha de Comisario, el jugador Soviético puede optar por utilizar una carta de "Reconocimiento" o de "Contraataque" que tenga en su mano. En este caso no se usará la carta de Mando que esté debajo de la ficha de Comisario, y permanecerá ahí hasta su próximo turno. El jugador Soviético también puede utilizar la carta "Emboscada" desde su mano siguiendo la regla habitual.

REGLAS DE BLITZ



En los escenarios correspondientes a los primeros años de la SGM se usan a menudo las reglas de Blitz.

- ◆ El jugador del Eje puede usar una carta de "Reconocimiento" como carta Táctica de "Apoyo aéreo" en esa sección (tiene que haber al menos uno de los hexágonos objetivo dentro de la sección): selecciona como objetivo un grupo de 4 unidades enemigas o menos que estén adyacentes entre sí. Tira 1 dado de batalla por cada hexágono (se trata de un ataque aéreo del Eje).

- ◆ Se aplican los siguientes ajustes al movimiento de Blindados: Una unidad de Blindados del Eje que haya recibido una orden podrá moverse hasta 3 hexágonos y combatir, mientras que una unidad de Blindados Aliados solamente podrá moverse hasta 2 hexágonos y combatir.

III. NUEVAS MEDALLAS

Héroe de la Unión Soviética



Esta medalla constituía el mayor grado de distinción en la antigua URSS. Fue creada en 1934 y se concedió a más de 12.500 personas, principalmente durante la guerra de 1941 a 1945 entre Alemania y la Unión Soviética (denominada "la Gran Guerra Patria" por los rusos).

Campos de minas



En las instrucciones del escenario se indicará qué bando puede desplegar Campos de minas.



Los Campos de minas se sitúan sobre el tablero al mismo tiempo que los hexágonos de terreno. Antes de colocar ningún Campo de minas, todas las fichas deben apartarse a un lado con la cara del cartel hacia arriba y mezclarse bien. Acto seguido se van cogiendo al azar y se colocan en los hexágonos de Campo de minas indicados por el escenario, siempre con la cara del número hacia abajo para que no se sepa cuál es. Las fichas de Campo de minas que sobren se devuelven a la caja del juego sin que nadie vea tampoco cuáles son.

Cuando una unidad entre en un Campo de minas, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno.

Si la unidad que ha entrado en el Campo de minas es una unidad enemiga, se pone la ficha boca arriba para mostrar su potencia (el número impreso en ella). Si el Campo de minas era un señuelo (potencia "0"), se retira del tablero sin más. En caso contrario, se tiran tantos dados de batalla como la potencia del Campo de minas. Por cada símbolo obtenido que sea una Granada o que se corresponda con el tipo de unidad en cuestión, ésta sufre 1 impacto. Todos los demás símbolos se ignoran, incluidas las Banderas. Tras esto, el Campo de minas permanece activo y sobre el tablero, esta vez con la cara del número hacia arriba para que ambos jugadores sepan cuál es su potencia.

Si la unidad que ha entrado en el Campo de minas es una unidad amiga (es decir, que pertenece al jugador que ha colocado el Campo de minas), la unidad deberá detenerse, pero el Campo de minas se ignora y no se pone boca arriba (si está boca abajo) ni se tiran dados de batalla.

Nota: Según las reglas generales de las retiradas, un Campo de minas no tiene ningún efecto en los movimientos de retirada. Por tanto, una unidad que se retira puede pasar a través de un Campo de minas sin detenerse en él. Las unidades que entran o pasan por un Campo de minas al retirarse tampoco tiran dados para determinar los impactos sufridos.

FICHAS DE ESTRELLA DE BATALLA



Las fichas de Estrella de batalla son fichas genéricas que se utilizan para señalar efectos especiales, acontecimientos únicos, acciones o condiciones asociadas a un hexágono o unidad en concreto durante un escenario.

En la expansión Pack de Terreno se describen muchos usos posibles de estas Estrellas de batalla debido a la ingente cantidad de terrenos y estructuras que contiene.

La función de las fichas de Estrella de batalla se explica con detalle en la sección de reglas especiales del escenario.

Camuflaje



Cuando el escenario lo requiera, puede utilizarse una ficha de Estrella de batalla para identificar a las unidades que están camufladas.

Solamente se puede atacar a una unidad enemiga camuflada en combate cercano (es decir, desde un hexágono adyacente).

Una unidad camuflada debe retirarse la ficha de Estrella de batalla si entra en combate o se mueve.

IV. NUEVOS OBSTÁCULOS



Búnker de trinchera nevado

Posee los mismos efectos que un Búnker (M44 p. 16). Además, cualquier bando puede utilizarlo como posición defensiva.

Dientes de dragón

◆ **Movimiento:** Las unidades de Infantería son las únicas que pueden entrar en un hexágono con Dientes de dragón. Si una unidad de Infantería entra en un hexágono con Dientes de dragón, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno.

◆ **Combate:** No hay restricciones al combate.



◆ **Línea de visión:** Los Dientes de dragón no bloquean la línea de visión.

V. NUEVAS INSIGNIAS

Francotirador



Coloca una sola figura de Infantería con una insignia de Francotirador en los hexágonos indicados por el escenario.

Un Francotirador recibe órdenes como una unidad de Infantería.



Cuando un Francotirador recibe una orden:

◆ Puede moverse como una unidad de Infantería de Fuerzas Especiales (es decir, 1 ó 2 hexágonos además de combatir).

◆ Puede combatir cuando entra en un tipo de terreno en el que la Infantería normal no pueda combatir (como un Bosque o un Pueblo). Aun así, en todo terreno que limite el movimiento deberá detenerse y no podrá seguir avanzando.

◆ Puede retirarse hasta 3 hexágonos en lugar de 1 cuando se obtiene una Bandera contra él.

Un Francotirador que ha recibido una orden puede seleccionar como objetivo a una unidad enemiga de Infantería o Artillería situada como máximo a 5 hexágonos de distancia. Este objetivo debe estar dentro de su línea de visión. El tipo de terreno en el que se encuentre la unidad enemiga no reduce los dados de batalla del Francotirador. Cuando ataca, un Francotirador tira 1 dado de batalla y obtiene 1 impacto si consigue un símbolo correspondiente a la unidad objetivo, una Granada o una Estrella. Una Bandera obliga a la unidad objetivo a retirarse siguiendo la regla habitual. Un Francotirador no puede atacar a una unidad de Blindados.

Un Francotirador puede ser seleccionado como objetivo con normalidad, pero sólo se le inflige un impacto obteniendo un símbolo de Granada. Si un Francotirador recibe un impacto, se retira del tablero y no proporciona ninguna Medalla.



Nota: Si un Francotirador se encuentra adyacente a una unidad enemiga, debe combatir contra ella. Si la única unidad adyacente es de Blindados (un objetivo vetado para los Francotiradores), entonces el Francotirador deberá moverse antes de poder combatir.

Ingenieros de combate



Las unidades de ingenieros fueron utilizadas a lo largo de la Segunda Guerra Mundial para incrementar la eficacia en combate de la tropa. Proporcionaban movilidad, negaban la del enemigo, aumentaban las probabilidades de supervivencia y prestaban apoyo topográfico y estructural.

Una unidad de Ingenieros de combate se mueve y combate igual que una unidad normal. No obstante:

◆ En combate cercano, una unidad de Ingenieros de combate ignora todas las reducciones de dados de batalla causadas por el terreno (es decir, que sus enemigos pierden la protección que les otorga el terreno).

◆ Una unidad de Ingenieros de combate situada en un hexágono con una Alameda tira 1 dado de batalla menos y además puede retirar esa Alameda del tablero en el mismo turno.

◆ Una unidad de Ingenieros de combate que entra en un Campo de minas y además pueda combatir deberá renunciar a su oportunidad de combatir y despejar el Campo de minas en su lugar. Si la unidad de Ingenieros de combate no puede despejar el Campo de minas, éste explota y le inflige impactos.

Caballería



Toda unidad de Infantería que tenga asignada una insignia de Caballería pasa a considerarse unidad de Caballería.

Coloca 4 figuras de Infantería y una insignia de Caballería en los hexágonos indicados por el escenario.

Una unidad de Caballería recibe órdenes como una unidad de Infantería normal.

Cuando una unidad de Caballería recibe una orden:

◆ Puede moverse hasta 3 hexágonos y combatir.

◆ Puede combatir contra cualquier objetivo enemigo situado hasta a



2 hexágonos de distancia. Tira 2 dados en combate cercano y 1 dado contra objetivos situados a 2 hexágonos de distancia.

◆ Si efectúa un ataque de combate cercano con éxito, puede ganar terreno y volver a combatir; en tal caso se aplican las mismas reglas que para el arrollamiento de Blindados (M44 p. 11).

Tropas de élite rusas



Esta insignia se utiliza para identificar a las unidades de Fuerzas Especiales del ejército Ruso.

Esquiadores finlandeses

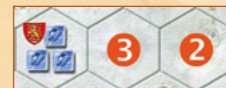


Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales del ejército Finlandés son unidades de Esquiadores. Coloca una insignia de Esquiadores finlandeses en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás. Estas unidades sólo tienen 3 figuras. Cuando una unidad de Esquiadores finlandeses recibe una orden:

◆ Puede moverse hasta 3 hexágonos y combatir. Tira 3 dados en combate cercano y 2 dados contra objetivos situados a 2 hexágonos de distancia.

◆ Puede combatir cuando entra en un tipo de terreno en el que la Infantería normal no pueda combatir (como un Bosque o un Pueblo). Aun así, en todo terreno que limite el movimiento deberá detenerse y no podrá seguir avanzando.

◆ Puede retirarse hasta 3 hexágonos en lugar de 1 cuando se obtiene una Bandera contra ella.



38 - [GUERRA DE INVIERNO] SUOMUSSALMI - 8-16 DE DICIEMBRE DE 1939

Preparación

- 1  x7
- 2  x10
- 3  x16
- 4  x2
- 5  x7
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x7



Trasfondo histórico

El ejército soviético cruzó la frontera finlandesa en los últimos días de noviembre de 1939. El 8 de diciembre llegó al pueblo, poco defendido, de Suomussalmi. Al día siguiente el coronel Hjalman Siilasvuo, un veterano de la Primera Guerra Mundial, trajo refuerzos y se hizo cargo de las defensas finlandesas. Su misión era destruir a los soviéticos y expulsarlos del pueblo: algo complicado, ya que el enemigo tenía suficientes suministros y era superior en número. Una de las primeras órdenes de Siilasvuo fue que el capitán J. A. Makinen preparase un bloqueo para frenar el continuo avance de la 44ª División Motorizada soviética. Mientras se ponía en práctica esta orden Siilasvuo lanzó un ataque contra las posiciones soviéticas en Suomussalmi y sus alrededores, pero su enemigo estaba demasiado bien atrincherado y se avanzó poco en los primeros días del combate.

Con el tiempo los esquiadores finlandeses, que luchaban en su terreno, lograron ir cerrando el cerco sobre los pueblos, y llegada la primera semana de enero habían derrotado a las fuerzas soviéticas a pesar de su superioridad numérica.

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

Instrucciones

Jugador Finlandés

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

Jugador Soviético

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 6 Medallas.

Si las unidades Finlandesas ocupan 3 de los 4 hexágonos de Pueblo al final de su turno, el jugador Finlandés gana la partida inmediatamente.

Reglas especiales

La carta "Apoyo aéreo" se utiliza como una carta Táctica de "Bombardeo de artillería" con el siguiente texto: "La Artillería combate 2 veces o se mueve hasta 3 hexágonos".

El Búnker es un Búnker de trinchera (p. 5).

El Río representa los lagos helados que hay en la región (ver Ríos helados en la p. 3).

Las Fuerzas Especiales Finlandesas son unidades de Esquiadores. Coloca una insignia de Esquiadores finlandeses en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás. Estas unidades sólo tienen 3 figuras. Sus reglas se explican en la p. 6.

Se aplican las reglas de Mando de los Soviéticos (ver p. 3).

39 - [TIFÓN] A LAS PUERTAS DE MOSCÚ - 18 DE OCTUBRE DE 1941

Preparación

- 1  x4
- 2  x15
- 3  x9
- 4  x6
- 5  x2
- 6  x2
- 7  x2
- 8  x2
- 9  x5



Trasfondo histórico

En octubre, el Alto Mando alemán lanzó la última ofensiva de 1941: la operación Tifón. El éxito inicial de los alemanes en el frente oriental los había llevado a las profundidades de la Unión Soviética en todas direcciones, pero su avance se frenó antes de que alcanzasen las principales ciudades de la Madre Patria. Los soviéticos aprovecharon su gran población para producir un flujo continuo de fuerzas militares. Aunque su equipo era mediocre y sus líderes inexpertos, los soldados soviéticos fueron desplegados a la desesperada en una última línea defensiva para impedir que el ejército alemán llegara a Moscú.

Los alemanes tomaron Mozhaisk, la última gran ciudad del camino hacia Moscú, pero tuvieron que detenerse. El ejército, agotado, no tenía reservas para el avance final sobre la capital soviética.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Jugador Soviético

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 7 Medallas.

Una unidad del Eje que capture el Puente del este o el Pueblo de Mozhaisk obtiene 1 Medalla de Victoria. Coloca una Medalla de objetivo en cada uno de estos hexágonos. Mientras la unidad del Eje permanezca en el hexágono del Puente o del Pueblo, seguirá contando de cara a la victoria del Eje. Si la unidad abandona el hexágono o es eliminada, deja de contarse la Medalla de Victoria.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Blitz (p. 4).

Se aplican las reglas de Mando de los Soviéticos (p. 3).

40 - RETIRADA EN KLIN -

7-8 DE
DICIEMBRE DE 1941

- | | | |
|----|--|----|
| 1 | | x4 |
| 2 | | x3 |
| 3 | | x4 |
| 4 | | x2 |
| 5 | | x5 |
| 6 | | x6 |
| 7 | | x4 |
| 8 | | x3 |
| 9 | | x1 |
| 10 | | x1 |
| 11 | | x3 |
| 12 | | x4 |
| 13 | | x6 |



Trasfondo histórico

Cuando la ofensiva alemana sobre Moscú se detuvo el 6 de diciembre de 1941, se ordenó a la 1ª División Panzer avanzar hacia Klin para mantener la ciudad abierta y facilitar la retirada de las demás formaciones alemanas. La división logró mantener el control del cruce de caminos a pesar de los frecuentes ataques soviéticos hasta que las fuerzas alemanas acabaron de retirarse. Cuando la 1ª División se dispuso a retroceder hacia Nekrasino descubrió que las fuerzas soviéticas habían rodeado la ciudad, por lo que se preparó un atrevido plan que requería una finta hacia la cercana ciudad de Golyadi con el apoyo de la artillería. Si la reacción soviética era la esperada, podría realizarse la retirada principal hacia Nekrasino.

El engaño fue un éxito rotundo. Los soviéticos que rodeaban Golyadi fueron tomados por sorpresa, y se enviaron rápidamente reservas a la ciudad. La retirada principal, liderada por ingenieros de combate alemanes con apoyo de artillería, se abrió paso a través de las líneas soviéticas hasta Nekrasino.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

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

Jugador Soviético

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 6 Medallas.

Los Pueblos de Golyadi y Nekrasino proporcionan 1 Medalla de Victoria cada uno. Coloca una Medalla de objetivo en cada uno de estos hexágonos. Mientras una unidad del Eje permanezca en uno de estos hexágonos, seguirá contando de cara a la victoria del Eje. Si la unidad abandona el hexágono o es eliminada, deja de contarse la Medalla de Victoria.

Una unidad del Eje que cruce el Río helado y salga del campo de batalla por el lado Soviético proporciona 1 Medalla de Victoria. La unidad del Eje se retira del juego, y se coloca una de sus figuras en una de las casillas para Medallas del Eje.

Reglas especiales

Las unidades de Blindados de las Fuerzas Especiales del Eje están formadas por 4 figuras. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás.

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales del Eje son unidades de Ingenieros de combate. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás. Las reglas de los Ingenieros de combate se explican en la p. 6.

El Río es un Río helado (p. 3). Las Trincheras se describen en la p. 2.

Se aplican las reglas de Blitz (p. 4) y también las reglas de Mando de los Soviéticos (p. 3).

41 - [STALINGRADO] BARRICADAS ROJAS - 22 DE OCTUBRE DE 1942

Preparación

- 1  x4
- 2  x6
- 3  x7
- 4  x10
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5
- 8  x6
- 9  x8
- 10  x4



Trasfondo histórico

A mediados de octubre los combates entre las ruinas del complejo industrial Barricadas Rojas de la zona norte de Stalingrado habían hecho necesarias cada vez más fuerzas del 6º Ejército alemán. El día 22 la 79ª División de Infantería, con el apoyo de ingenieros, blindados y artillería, lanzó un ataque intenso sobre el terraplén del ferrocarril en dirección a la fábrica de Barricadas.

Las tropas alemanas avanzaron poco a poco hacia la fábrica, bajo el fuego intenso de los carros atrincherados y los francotiradores soviéticos. Las líneas soviéticas acabaron por ceder, pero al final del día sólo se había tomado una esquina de la fábrica.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Jugador Soviético

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 10 Medallas.

Los dos hexágonos de Pueblo proporcionan 1 Medalla de Victoria cada uno al bando que los ocupe. Coloca Medallas de objetivo en estos hexágonos. Por controlar la fábrica de Barricadas (4 hexágonos) se obtienen 2 Medallas de Victoria. Para controlar una zona, un bando debe ocupar más hexágonos de edificio que su rival.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Blitz (p. 4) y también las reglas de Mando de los Soviéticos (p. 3).

La unidad de Blindados de las Fuerzas Especiales del Eje está formada por 4 figuras. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en el mismo hexágono que esta unidad para diferenciarla de las demás.

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales del Eje son unidades de Ingenieros de combate. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás. Las reglas de los Ingenieros de combate se explican en la p. 6.

Un hexágono de terraplén posee los mismos efectos que una Colina.

Los hexágonos ocupados por Defensas anticarro representan montones de escombros, pero por lo demás poseen los mismos efectos que las Defensas anticarro.

Las reglas de los Campos de minas se explican en la p. 4.

Las reglas de los Francotiradores se explican en la p. 5.

42 - [KURSK] PONYRI - 5-9 DE JULIO DE 1943

Preparación

- 1  x5
- 2  x8
- 3  x3
- 4  x5
- 5  x11



Trasfondo histórico

El pueblo de Ponyri era el principal objetivo del escape que había planeado el general Walther Model en la zona al norte de Kursk. Se ordenó a tres divisiones de infantería alemanas que asaltasen el pueblo, apoyadas por elementos de dos divisiones Panzer. Los campos de minas soviéticos y el intenso ataque de los carros atrincherados y de la artillería hicieron retroceder a los blindados, mientras que en el pueblo tenía lugar uno de los combates cuerpo a cuerpo más encarnizados de la guerra.

Al final los alemanes lograron tomar la colina 253.3 y gran parte del pueblo, pero la defensa soviética siguió resistiendo con fuerza. Las tropas alemanas acabaron agotadas y debilitadas por los días de lucha subsiguientes y no llegaron a lograr una penetración eficaz.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

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

Jugador Soviético

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 7 Medallas.

Por controlar Ponyri se obtienen 2 Medallas de Victoria. Para controlar Ponyri un bando debe ocupar más hexágonos de Pueblo que

su rival. El bando Soviético controla Ponyri al comienzo de la batalla, de modo que al principio de la partida se colocan 2 Medallas de Victoria en las casillas para Medallas del bando Aliado.

Reglas especiales

Las unidades de Blindados de las Fuerzas Especiales del Eje están formadas por 4 figuras. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en los mismos hexágonos que estas unidades para diferenciarlas de las demás.

Las reglas de los Campos de minas se explican en la p. 4.

43 - HUIDA HACIA LISYANKA - 16-17 DE FEBRERO DE 1944

Preparación

- 1  x4
- 2  x6
- 3  x3
- 4  x9
- 5  x5
- 7  x7
- 7  x2



Trasfondo histórico

En enero de 1944 una gran bolsa de 6 divisiones alemanas, con más de 56.000 soldados, había sido cercada por las tropas del 1er y el 2º Frentes de Ucrania soviéticos. Los soviéticos atacaron durante días para intentar partir la bolsa en dos y destruir a las fuerzas alemanas. Justo antes de la medianoche del 16 de febrero, en un intento desesperado por escapar de lo que los alemanes llamaban el kessel (caldero), la 72ª División y la 5ª División Panzer atacaron desde la bolsa de Khilki-Komarovka. Los regimientos de infantería calaron sus bayonetas y avanzaron, sorprendiendo a los defensores soviéticos. La fuerza alemana logró atravesar la primera línea y siguió atacando en dirección a las colinas. Los soviéticos contraatacaron desde Dzhurzhtensy con carros y artillería. Muchos alemanes fueron presa del pánico y corrieron temerariamente hacia la libertad. Los cañones soviéticos causaron muchísimas bajas, pero pronto llegó ayuda, en forma de los carros del 3er Panzerkorps. La fuerza fugada había perdido la mayor parte de su artillería, blindados y suministros, pero muchas de las unidades alemanas lograron llegar al río Gnilyo Tikich y cruzar hasta un lugar seguro.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Jugador Soviético

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 7 Medallas.

Una unidad del Eje que cruce el Río helado y abandone el tablero por el lado Soviético se cuenta como Medalla de Victoria; si es de Infantería cuenta como 2, si es de Blindados cuenta como 1. La unidad del Eje se retira del juego, y se coloca una de sus figuras en una de las casillas para Medallas del Eje.

Reglas especiales

Las unidades de Blindados de las Fuerzas Especiales del Eje están formadas por 4 figuras. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en los mismos hexágonos que estas unidades para diferenciarlas de las demás.

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales del Eje son unidades de Ingenieros de combate. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás. Las reglas de los Ingenieros de combate se explican en la p. 6.







Las unidades de Blindados de las Fuerzas Especiales Soviéticas están formadas por 4 figuras. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en los mismos hexágonos que estas unidades para diferenciarlas de las demás.

Las reglas de las Quebradas y los Ríos helados se explican en la p. 3. Ravine and Frozen Rivers are explained on p.3.

44 - [KURSK] PROJOROVKA - 12 DE JULIO DE 1943



Preparación

1		x34	3		x6	5		x2
2		x7	4		x3	6		x2

OVERLORD

Trasfondo histórico

La batalla de Prohorovka fue un enfrentamiento entre dos numerosos contingentes de carros blindados. Cuando el Cuerpo del Ejército Panzer SS inició su avance, fue acribillado por la artillería soviética y poco después el 5º Ejército de Carros de la Guardia, liderado por el general Pavel Rotmistrov, marchó a toda velocidad contra la columna de blindados alemanes. El plan de Rotmistrov consistía en acortar distancias lo antes posible para negar la ventaja del superior alcance de los carros alemanes.

El combate se convirtió en una estruendosa vorágine y pronto el campo de batalla quedó alfombrado de restos metálicos, humeantes y retorcidos. Ambos bandos sufrieron gran cantidad de bajas. En total se perdieron más de setecientos tanques, y teniendo en cuenta que los soviéticos lograron mantener el control de la zona, los alemanes no pudieron recuperar los restos para repararlos.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

- ◆ Coge 10 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Jugador Soviético

- ◆ Coge 10 cartas de Mando.

Nota: Puedes descargar las reglas para la modalidad de juego Overlord desde la página oficial de Memoir '44 en www.memoir44.com

Condiciones de victoria

- ◆ 12 Medallas.

Reglas especiales

Las unidades de Blindados de las Fuerzas Especiales tanto del Eje como Soviéticas están formadas por 4 figuras. Coloca una insignia de Fuerzas Especiales en los mismos hexágonos que estas unidades para diferenciarlas de las demás.

El Río Psel es vadeable.

Movimiento: Una unidad puede entrar en un hexágono de Río vadeable, pero deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno.

Combate: Una unidad situada en un hexágono de Río vadeable tira 1 dado de batalla menos.

Línea de visión: Un Río vadeable no bloquea la línea de visión.

Preparación

1



x6

2



x10

3



x8

4



x12

5



x1

6



x2

7



x3

8



x2

9



x1

10



x2

11



x1

12



x1

13



x1

45 - [BARBARROJA] EL RÍO BUG - 22 DE JUNIO DE 1941



Trasfondo histórico

El 22 de junio de 1941, la 18ª División Panzer realizó un asalto fuera de lo común a través del río Bug. La primera oleada de infantería, montada en lanchas de asalto Sturmboot, fue seguida por anticarros y artillería en lanchas hinchables. Incluso más destacables fueron los ochenta carros que cruzaron después, que habían sido sellados para la operación León Marino y que recorrieron lentamente pero con éxito el lecho del Bug.

Las tropas soviéticas que defendían la zona eran el 62º Distrito Fortificado. No tenían grandes apoyos, pero contaban con algunas posiciones defensivas, entre ellas torretas de tanques atrincherados.

Tras el Blitz alemán inicial, la infantería y los carros acabaron rápidamente con los defensores soviéticos.

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

Instrucciones

Jugador del Eje

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

Jugador Soviético

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Nota: Para este escenario se necesita el contenido de las expansiones Pack de Terreno y Frente Oriental.

Condiciones de victoria

- ◆ 5 Medallas.

Una unidad del Eje que capture el Puente obtiene 1 Medalla de Victoria. Coloca una Medalla de objetivo en el hexágono del Puente. Mientras la unidad del Eje permanezca en este hexágono, seguirá contando de cara a la victoria del Eje. Si la unidad abandona el hexágono o es eliminada, deja de contarse la Medalla de Victoria.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Blitz (p. 4) y también las reglas de Mando de los Soviéticos (p. 3).

Los búnkeres son búnkeres de trinchera (p. 5).

El Tren es un Tren de suministros (p. 12 del reglamento del Pack de Terreno). Tanto la locomotora como el vagón del Tren de suministros transportan 1 unidad de Infantería cada uno.

- NUEVAS FIGURAS -

La expansión del Frente Oriental contiene un ejército Ruso al completo con nuevas figuras.

Soldado soviético



Los rusos denominan "Gran Guerra Patria" al conflicto librado contra Alemania durante el periodo comprendido entre 1941 y 1945. Al comienzo de esta guerra, la población soviética era de 130 millones de personas (aproximadamente la misma que en Estados Unidos). La URSS perdió más de 11 millones de soldados durante la guerra. En comparación, por cada soldado estadounidense muerto en el Frente Occidental, cayeron ochenta soldados soviéticos en el Frente Oriental. La brutalidad de los enfrentamientos en este escenario de guerra requería tácticas bélicas muy diferentes a las empleadas en el oeste de Europa; mientras que en el Frente Occidental se pugnaba por la dominación estratégica y se tomaban numerosos prisioneros, las tácticas del Frente Oriental se ideaban y ejecutaban con el propósito de aniquilar por completo al enemigo.

Carro blindado T-34



Muchos afirman que el T-34 soviético fue "el mejor tanque del mundo" durante la Segunda Guerra Mundial. Pese a ser menos sofisticado que el célebre "Tiger" alemán, presentaba numerosas características que resultaron cruciales durante la guerra: su cañón de alta velocidad era un auténtico exterminador de tanques, se desplazaba con soltura campo a través, era muy veloz y, lo más importante, gozaba de gran autonomía. Todo ello supuso una diferencia decisiva en los últimos compases de la guerra, durante la carrera entre Soviéticos y Aliados por llegar hasta Berlín. Por estos motivos, el T-34 se conoce como "el tanque que ganó la Gran Guerra Patria". La última intervención del T-34 tuvo lugar en Europa, en la década de 1990, durante la Guerra de Bosnia, ¡cincuenta años después de la Segunda Guerra Mundial!

Cañón anticarro ZIS-3



Basado en el anterior diseño del ZIS-2, el cañón de campaña ZIS-3 de 76.2 mm entró en producción en 1942 como arma antitanque y posteriormente se convirtió en la pieza de artillería más famosa del ejército soviético. Incluso los alemanes, que hasta entonces siempre habían contado con material de calidad superior, admitieron que el cañón soviético aventajaba a los suyos. Debido a su reducido coste de producción, el ZIS-3 fue fabricado en serie: con el tiempo llegaron a producirse más de 10.000 unidades, y hasta hace poco todavía se seguía utilizando en el servicio activo.