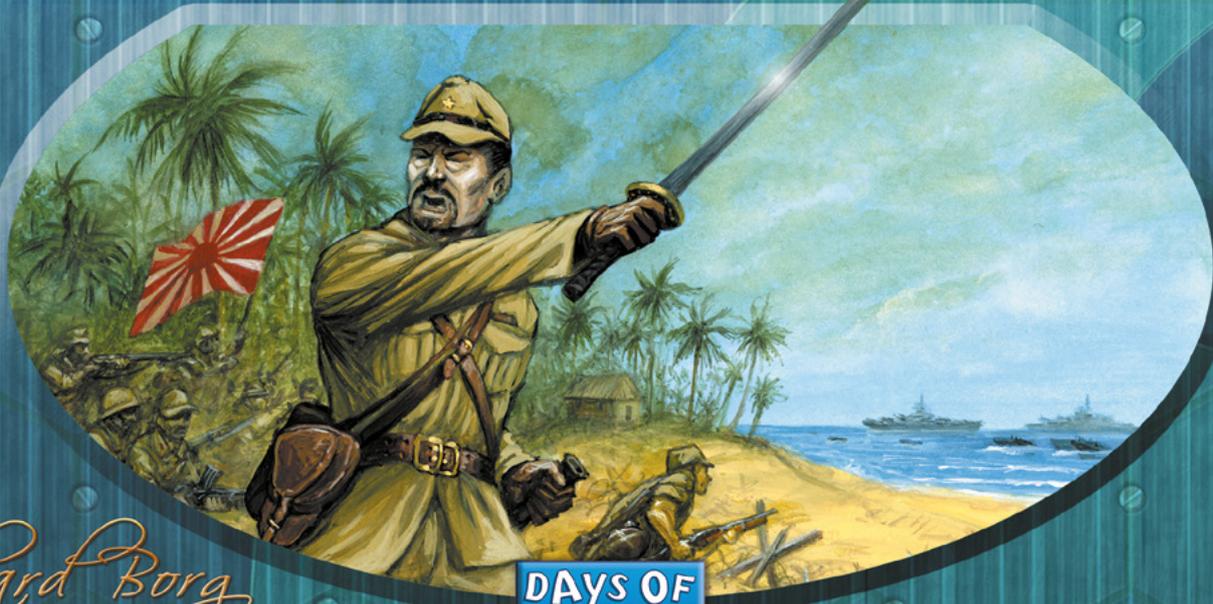


MEMOIR '44

TEATRO DEL PACÍFICO



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenidos a la cuarta expansión para Memoir '44: El Teatro del Pacífico.

Prefacio

Seguid los pasos de los jóvenes marines que vadean las aguas y arrozales del Pacífico con el fin de conquistar diversos islotes playa a playa. O excavad laberínticas galerías y cuevas en las yerma roca volcánica y luchad hasta el último hombre para defender el honor de vuestro Emperador al más puro estilo del Bushido.

Teatro del Pacífico es un producto independiente a las anteriores expansiones. Aunque en ella se utilizan conceptos que ya fueron introducidos previamente (como la Artillería pesada y los Campos de minas del Pack de Terreno), está ideado para jugar en combinación con la caja básica original de Memoir '44.

Los escenarios que aquí se incluyen han sido diseñados para introducir las nuevas reglas de enfrentamiento de manera progresiva para familiarizarte con tus tropas, ya sean marines combatiendo al grito de guerra Gung-Ho o soldados japoneses emprendiendo una carga banzai. Desde el desembarco inicial en la playa de la isla Wake en la víspera de Navidad de 1941 hasta la cruenta batalla de Okinawa en mayo de 1945, estáis a punto de descubrir un escenario de guerra completamente distinto y un nuevo conjunto de herramientas con las que jugar.

Además de 7 nuevos escenarios para dos jugadores, también hemos incluido un escenario adicional para la modalidad Overlord en el que hasta ocho amantes de Memoir '44 tendrán ocasión de recrear el desembarco en Peleliu. Y como siempre, no olvidéis visitar la página oficial del juego en www.memoir44.com, donde podréis descargar escenarios adicionales y daros a conocer en la comunidad de jugadores de Memoir '44 de todo el mundo.

¡Y por encima de todo, pasadlo bien!

Richard Borg
y el pelotón de Days of Wonder

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. NUEVOS TIPOS DE TERRENO 4	¡Gung Ho! 7	Marines de los EE. UU. 11
Aeródromos 4	Reglas para ataques nocturnos. 8	Artillería autopropulsada. 11
Playas 4		Carro lanzallamas 11
Cuevas en Colinas y Montañas 4	III. NUEVAS MEDALLAS Y FICHAS DE ESTRELLA DE BATALLA 8	Artillería pesada 11
Colinas 4	Medalla japonesa 8	
Hospitales 4	Fichas de Estrella de batalla 8	VI. ESCENARIOS 12
Tiendas de CG/suministros 4	Camuflaje 8	Isla de Wake 12
Junglas 5	Campos de minas 8	[Guadalcanal] El río Matanikau. 14
Campos de trabajo 5		[Guadalcanal] Falda del monte Austen 16
Montañas 5	IV. NUEVOS OBSTÁCULOS Y BUQUES DE GUERRA 9	[Guam] Desembarcos 18
Aldeas del Pacífico 5	Búnkeres de trinchera 9	[Guam] Contraataque japonés 20
Embarcaderos 6	Puentes de cuerdas 9	[Peleliu] Desembarcos - Overlord. 22
Arrozales y Estanques 6	Destructores 9	[Iwo Jima] La picadora 24
Desembocaduras y Bifurcaciones de Ríos. 6	Portaaviones 10	[Okinawa] Sugar Loaf y la Media Luna. 26
Trincheras 6		
	V. NUEVAS INSIGNIAS DE FUERZA ESPECIALES Y UNIDADES 10	APÉNDICE - NUEVAS FIGURAS 28
II. NUEVAS REGLAS 7	Los Chindits 10	Soldado del Ejército Imperial. 28
Reglas de Mando de los Japoneses. 7	La Giretsu japonesa 10	Carro ligero Tipo 95 Ha-Go 28
Espíritu de Yamato Damashi 7	Ingenieros británicos, japoneses y estadounidenses. 10	Cañón antiaéreo Tipo 88 de 75mm. 28
Doctrina de Seishin Kyoiku 7		
Grito de guerra Banzai. 7		
Reglas de Mando de los Marines de EE. UU. 7		

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. 9 dirige a esa página en este mismo cuaderno.



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



Pack de Terreno



Frente Oriental

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

I. NUEVOS TIPOS DE TERRENO

Aeródromos

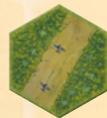


Posee los mismos efectos que un hexágono de Aeródromo (ver p. 9 del **PACK DE TERRENO**).



◆ **Movimiento:** No hay restricciones al movimiento.

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

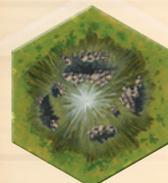


◆ **Línea de visión:** Un hexágono de Aeródromo no bloquea la línea de visión.



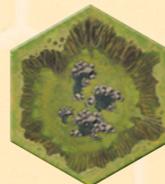
Playas

Posee los mismos efectos que los hexágonos de Playa de la caja básica (**M44** p. 15).



Cuevas en Montaña

◆ **Combate:** Al combatir contra una unidad enemiga situada en un hexágono de Cuevas, la Infantería y los Blindados tiran 2 dados de batalla menos.



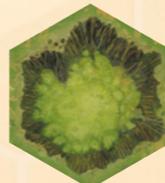
Cuevas en Colina



Sólo la Infantería Japonesa puede utilizar una red de Cuevas para desplazarse desde cualquier hexágono de Cuevas en el que se encuentre hasta cualquier otro hexágono de Cuevas desocupado, empleando para ello toda su capacidad de movimiento para el turno actual. La unidad también puede combatir además de realizar este movimiento.



Las unidades de Infantería Aliadas pueden intentar cegar unas Cuevas situándose en su hexágono. Mientras no haya ninguna unidad enemiga adyacente a ese hexágono de Cuevas, la Infantería Aliada puede tirar sus dados de combate cercano en vez de combatir. Si obtienen una Estrella en esta tirada, las Cuevas quedan cegadas con éxito: se le da la vuelta al hexágono de Cuevas para poner boca arriba su cara opuesta (el terreno que queda debajo).



Colinas

Posee los mismos efectos que los hexágonos de Colina de la caja básica (**M44** p. 14).



Hospitales y Tiendas de CG/suministro

◆ **Movimiento:** No hay restricciones al movimiento.

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

◆ **Línea de visión:** Los hexágonos de Hospitales y Tiendas de CG/suministro bloquean la línea de visión.

La Artillería tira la cantidad normal de dados. Una unidad Japonesa situada en un hexágono de Cuevas debe ignorar todas las Banderas que se obtengan contra ella.

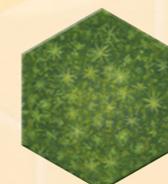
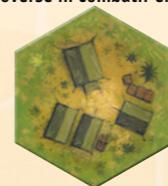
◆ **Línea de visión:** Las Cuevas imponen las mismas restricciones a la línea de visión que el terreno en el que se encuentran.

◆ **Reglas especiales:**

◆ **Reglas especiales:**

Hospital: Una unidad de Infantería que ha recibido una orden y se encuentra en un hexágono de Hospital puede recuperar figuras perdidas, siempre y cuando no haya ninguna unidad enemiga en los hexágonos adyacentes; para ello se aplica el mismo procedimiento descrito en la carta de Mando "Sanitarios y mecánicos", pero lanzando 6 dados de batalla. La unidad no puede moverse ni combatir en este turno, ni siquiera aunque haya sido restaurada.

CG y suministro: Si una unidad enemiga captura el hexágono de tu Tienda de CG y suministro, tu adversario descarta al azar una de tus cartas de Mando. Hasta que recuperes el hexágono de la Tienda de CG y suministro, deberás jugar con 1 carta de Mando menos en tu mano. Cuando recuperes ese hexágono, roba inmediatamente 1 carta de Mando extra para reponer toda tu mano de cartas.



Junglas

◆ **Movimiento:** Si una unidad entra en un hexágono de Jungla, debe detenerse. Aún puede ganar terreno tras haber efectuado con éxito un ataque de combate cercano.

◆ **Combate:** Una unidad de Infantería o Blindados que entra en un hexágono de Jungla desde un hexágono adyacente puede combatir. Una unidad de Blindados que efectúa un ataque de combate cercano con éxito puede ganar terreno y realizar un arrollamiento. Al combatir contra una unidad enemiga situada en un hexágono de Jungla, la Infantería tira 1 dado de batalla menos y los Blindados tiran 2 dados de batalla menos. La Artillería tira la cantidad normal de dados.

◆ **Línea de visión:** Un hexágono de Jungla bloquea la línea de visión.



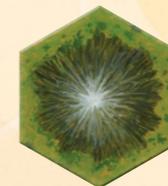
Campos de trabajo

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

Montañas



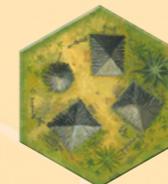
Posee los mismos efectos que un hexágono de Montaña (ver p. 5 del **PACK DE TERRENO**).



◆ **Movimiento:** Las unidades de Infantería son las únicas que pueden subir a un hexágono de Montaña desde un hexágono de Colina adyacente, o bien descender de una Montaña hasta un hexágono de Colina adyacente. La Infantería también puede moverse desde un hexágono de Montaña hasta otro hexágono de Montaña adyacente. El movimiento de Infantería desde cualquier otro tipo de hexágono de terreno o del propio tablero no está permitido. Las Montañas son terreno intransitable para unidades de Artillería y Blindados.

◆ **Combate:** Al combatir contra una unidad enemiga situada en una Montaña, la Infantería y los Blindados tiran 2 dados de batalla menos, pero la Artillería tira la cantidad normal de dados. Al combatir contra una unidad enemiga situada a la misma altitud, no se reducen los dados de batalla a menos que la unidad objetivo se encuentre en una cordillera montañosa distinta (es decir, si ambos hexágonos de Montaña no están conectados entre sí). Una unidad de Artillería que haya recibido una orden y se encuentre en un hexágono de Montaña puede seleccionar como objetivo a cualquier unidad enemiga situada como máximo a 7 hexágonos de distancia. Sus puntuaciones de combate son 3, 3, 2, 2, 1, 1 y 1.

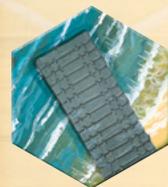
◆ **Línea de visión:** Una Montaña bloquea la línea de visión de las unidades que intentan ver más allá. Sin embargo, no bloquea la línea de visión entre unidades situadas a la misma altitud y en la misma Montaña.



Aldeas del Pacífico

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

Embarcaderos

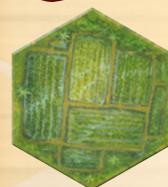


- ◆ **Movimiento:** Una unidad solamente puede entrar en un hexágono de Embarcadero desde un hexágono de tierra o de Playa, nunca desde un hexágono de Océano.
- ◆ **Combate:** No hay restricciones al combate.
- ◆ **Línea de visión:** Un hexágono de Embarcadero no bloquea la línea de visión.

Arrozales



Posee los mismos efectos que un hexágono de Pantano (ver p. 4 del **PACK DE TERRENO**).



◆ **Movimiento:** Si una unidad de Infantería o de Blindados entra en un hexágono de Arrozal, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno. Una unidad que abandona un hexágono de Arrozal sólo puede moverse a un hexágono adyacente. Un Arrozal es terreno intransitable para la Artillería.

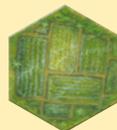
◆ **Combate:** Una unidad de Infantería situada en un hexágono de Arrozal no sufre ninguna restricción al combate. Una unidad de Blindados no puede combatir

el mismo turno en que entra o sale de un hexágono de Arrozal. Una unidad de Blindados que realice con éxito un ataque de combate cercano contra una unidad situada en un hexágono de Arrozal puede ganar terreno, pero no puede efectuar un arrollamiento.

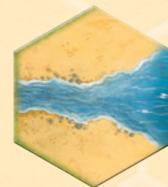
◆ **Línea de visión:** Un hexágono de Arrozal no bloquea la línea de visión.

Estanques

- Para los Estanques se usan los mismos hexágonos y se aplican los mismos efectos de terreno que con los Arrozales.
- La única excepción radica en que ninguna unidad, ni siquiera de Infantería, puede combatir el mismo turno en que entra en un hexágono de Estanque.
- El procedimiento de ganar terreno y todas las demás reglas de movimiento y combate se resuelven como si fuera un hexágono de Arrozal.



Desembocaduras y Bifurcaciones de ríos



Estos tipos de terreno poseen los mismos efectos que un hexágono de Río (**M44** p. 15).

Ríos vadeables

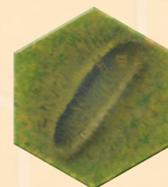
En las reglas especiales del escenario se indicará si un hexágono de Río es vadeable.

- **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono de Río vadeable, pero deberá detenerse. Si podrá ganar terreno si efectúa con éxito un ataque de combate cercano.
- **Combate:** No hay restricciones al combate.
- **Línea de visión:** Un Río vadeable no bloquea la línea de visión.

Trincheras



Posee los mismos efectos que un hexágono de Trinchera (ver p. 2 del **FRENTE ORIENTAL**).



◆ **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.

II. NUEVAS REGLAS



Reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés

Inspirado por la centenaria tradición del Bushido ("la senda del guerrero"), el Ejército Imperial japonés no tardó en ser conocido por su fanatismo y su ferocidad durante la Segunda Guerra Mundial. Los soldados nipones actuaban estoicamente y preferían la muerte antes que el deshonra al servicio de su Emperador.

En los escenarios del Teatro del Pacífico para Memoir '44, las unidades de Infantería del bando Japonés se benefician de los siguientes efectos:

◆ El espíritu del Yamato Damashi

El gran respeto que profesaban los soldados japoneses por "el espíritu ancestral del Japón" les conminaba a adherirse a un estricto código de conducta: no dejarse capturar, nunca desmoronarse y no rendirse jamás.

Una unidad de Infantería Japonésa siempre debe ignorar la primera Bandera que se obtenga contra ella. Si se encuentra en un hexágono de terreno u obstáculo que ya le permita ignorar una Bandera, la Infantería Japonésa debe ignorar las dos primeras Banderas que se obtengan contra ella en toda tirada. Por último, la Infantería Japonésa situada en Cuevas debe ignorar todas las Banderas que se obtengan contra ella.

◆ La doctrina del Seishin Kyoiku

Creada por el ideólogo militar Sadao Araki como adaptación moderna del código del Bushido, la doctrina del Seishin Kyoiku infundía a las tropas imperiales el "temple espiritual" necesario para servir al Emperador en combate.

Las unidades de Infantería del bando Japonés que no han perdido ninguna figura resuelven sus ataques de combate cercano lanzando 1 dado de batalla adicional. Esta bonificación solamente se aplica cuando una unidad se halla en combate cercano y con todas las figuras que la conformaban en principio (normalmente 4).

◆ El grito de guerra Banzai

Como muestra de respeto hacia su Emperador, los soldados japoneses adoptaron la expresión Banzai como grito de guerra predilecto durante la Segunda Guerra Mundial.

Una unidad de Infantería Japonésa que recibe una orden puede moverse 2 hexágonos y combatir al efectuar un ataque de combate cercano contra una unidad enemiga. Las restricciones del terreno al movimiento y el combate se aplican con normalidad. Una unidad de Infantería Japonésa a la que se imparte una orden mediante la carta de Mando "Asalto de infantería" puede moverse 2 hexágonos y combatir al realizar una carga Banzai, pero no puede moverse 3 hexágonos y combatir.



Reglas de Mando del Cuerpo de Marines de los EE. UU.

¡Gung-Ho! – Exclamación de fervor, empleada originalmente por el VIII Ejército de Ruta de la China comunista durante la Segunda Guerra Mundial. Fue introducida por primera vez en el Cuerpo de Marines de los EE. UU. por el comandante Evans F. Carlson, protegido de Franklin Delano Roosevelt y jefe del célebre 2º Batallón de Marines. La expresión no tardó en difundirse hasta convertirse en el grito de guerra de todos los marines que luchaban en el teatro de guerra del Pacífico.

En todos los escenarios del Teatro del Pacífico para Memoir '44, los Marines de los EE. UU. se benefician del efecto ¡Gung-Ho!, que les proporciona las siguientes ventajas:

● Cada vez que se utilice una carta de Sección, el jugador que controla a los Marines de los EE. UU. puede activar 1 unidad más de las que se indiquen en su carta. Si en la carta figura más de una sección, el jugador puede elegir en cuál de ellas activar esta unidad adicional.

● Además, todas las cartas Tácticas que normalmente activen 4 unidades activarán en su lugar 5 unidades, y las que activen 1 unidad activarán en su lugar 2 unidades.

● Las demás cartas Tácticas ("Apoyo aéreo", "Bombardeo de artillería", "Cortina de fuego", "Combate cercano", "Asalto de infantería" y "La hora de la verdad") no sufren ningún cambio.

● Cuando el jugador que controla a los Marines de los EE. UU. contrarreste una carta de Mando Japonésa válida, activará 1 unidad más de las que haya activado su contrapartida Japonésa. En el caso opuesto, cuando el jugador Japonés contrarreste una carta de Mando de los Marines de los EE. UU., solamente activará la cantidad de unidades que figuren en la carta que está siendo contrarrestada.

Ataques nocturnos



En algunos escenarios (siempre indicado en las instrucciones), el combate tiene lugar de noche, en condiciones de baja visibilidad.

Coloca la tabla de Visibilidad nocturna junto al tablero y sitúa una ficha de Estrella de batalla en la casilla inicial de la tabla (marcada con un 1). La visibilidad en el tablero está limitada a 1 hexágono. De momento sólo podrán librarse combates cercanos contra unidades enemigas situadas en hexágonos adyacentes.

Al comienzo de cada uno de sus turnos, el jugador Aliado tira 4 dados. Por cada Estrella obtenida, la ficha de Estrella de batalla asciende 1 casilla por la tabla de Visibilidad nocturna. El alcance visual y de combate aumenta en la cantidad correspondiente de hexágonos que figure a la derecha de su nueva posición en la tabla. Esta limitación al alcance se aplica a todas las unidades, incluidas las de Artillería.

Cuando la ficha de Estrella de batalla alcance la casilla de la luz del día (en la que el alcance de combate es de 6 hexágonos), tanto la ficha como la tabla pueden apartarse a un lado. A partir de este momento se aplican las condiciones normales de visibilidad, y con ellas los alcances de combate habituales. Hasta entonces, las cartas Tácticas "Apoyo aéreo" y "Cortina de fuego" sólo pueden utilizarse para activar 1 unidad elegida por el jugador.



III. NUEVAS MEDALLAS Y FICHAS DE ESTRELLA DE BATALLA

Medalla Japonesa

Medalla Japonesa: La Orden del Milano Dorado



Creada por el emperador Meiji en 1889, la Orden del Milano Dorado constaba de siete clases. Únicamente llegaron a otorgarse 41 medallas de primera clase ("Gran Cordón") y 201 de segunda clase. La Orden del Milano Dorado fue abolida en 1947 por el gobierno que instauraron los estadounidenses en el Japón ocupado.

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.

Estas fichas no poseen efectos universales y permanentes, sino que sus funciones concretas se explican con detalle en la sección de reglas especiales del escenario en el que se utilicen.



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.

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.

IV. NUEVOS OBSTÁCULOS Y BUQUES DE GUERRA

Búnkeres de trinchera



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

Puentes de cuerdas



Posee los mismos efectos que un Puente (M44 p. 15).

Buques de guerra – destructores



Flotillas enteras de buques de guerra merodeaban por el Pacífico ofreciendo apoyo artillero de larga distancia, crucial para el desplazamiento y desembarco de vehículos anfibios.

Un Buque de guerra puede moverse 1 ó 2 hexágonos por Océano, pero nunca puede entrar en hexágonos de Océano que estén adyacentes a un hexágono de Playa.



Un Buque de guerra proporciona fuego de artillería desde una distancia de 8 hexágonos. Sus puntuaciones de combate son 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1 y 1, respectivamente.



Cuando así lo indiquen las instrucciones y la preparación del escenario, sitúa un Buque de guerra sobre el tablero y coloca 3 fichas de Blanco fijado junto a él.

Cuando un Buque de guerra consiga impactar a una unidad enemiga seleccionada como blanco de su ataque, si dicha unidad no es eliminada ni se ve obligada a retirarse, coge una de las fichas de Blanco fijado y colócala en el hexágono de esa unidad. Los cañones del Buque de guerra han determinado con exactitud la posición del objetivo, y a partir de este momento le atacarán lanzando 1 dado de batalla adicional. Cabe señalar que los efectos de las fichas de Blanco fijado no son acumulativos.

Si la unidad objetivo se mueve o es eliminada, se pierde el efecto de la ficha de Blanco fijado y ésta vuelve a colocarse junto al Buque de guerra.

Un Buque de guerra puede ser seleccionado como objetivo de un ataque en combate. Recibe 1 impacto por cada Granada que se obtenga contra él. Para llevar la cuenta del daño sufrido por el Buque de guerra, se colocan fichas de Estrella de batalla sobre él. Cuando el Buque de guerra reciba su tercera Estrella de batalla, se retira del tablero y se entrega al adversario para que éste lo coloque en su casillero para Medallas, donde cuenta como 1 punto de Victoria.

Un Buque de guerra puede ignorar la primera Bandera que se obtenga contra él. Si un Buque de guerra se ve obligado a retirarse, retrocederá 1 hexágono de Océano por cada Bandera obtenida contra él. Si le es imposible retirarse, en vez de eso se le añade 1 ficha de Estrella de batalla como daño acumulado.

Buques de guerra – Portaaviones



Los Portaaviones se usaron en todo el teatro de guerra del Pacífico como bases móviles para reforzar la superioridad aérea de largo alcance y para proporcionar apoyo aéreo desde el mar.



Un Portaaviones se mueve igual que un Destructor, es decir, 1 ó 2 hexágonos por el Océano, y tampoco puede entrar en hexágonos de Océano que estén adyacentes a un hexágono de Playa.

También puede atacarse a un Portaaviones siguiendo el mismo procedimiento que contra un Destructor.

V. NUEVAS INSIGNIAS DE FUERZAS ESPECIALES Y UNIDADES

Los Chindits



Fruto del ingenio del general A. Wavell y el general de brigada Orde Wingate, los Chindits fueron un grupo internacional de voluntarios británicos, gurjas, birmanos y de Hong Kong, así como de militares de África Occidental, creado para adentrarse y combatir en profundidad tras las líneas enemigas. Conocidos por diversos nombres como la 77ª Brigada de Infantería o la 3ª División de Infantería India, los Chindits realizaron su primera expedición a las junglas de la Birmania ocupada por los japoneses durante la operación Longcloth en febrero de 1943.

Su nombre proviene de una corrupción del término birmano chinthe, que designa a una criatura mitológica mitad león, mitad dragón, cuyas estatuas protegen la entrada de las pagodas birmanas.

La Giretsu japonesa



Grupo de élite formado por paracaidistas de las fuerzas terrestres y navales de Japón. La Giretsu supuso un último y desesperado intento del Ejército Imperial Japonés por responder a las incursiones aéreas de B-29 sobre sus islas natales.

Adiestrados para un viaje sólo de ida hasta las bases de la USAAF en Guam, Saipán y las islas Ryukyu, los miembros de la Giretsu se labraron su reputación en un despliegue aéreo nocturno a la desesperada sobre Okinawa, donde tomaron brevemente el control de los aeródromos de Yontan y Kadena, así como en otras operaciones similares sobre Iwo Jima, Guam y Saipán.

Ingenieros japoneses, británicos y estadounidenses



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 Alambrada tira 1 dado de batalla menos y además puede retirar esa Alambrada del tablero en el mismo turno. La unidad debe ser capaz de combatir para poder retirar la Alambrada; por tanto, no puede realizar un movimiento de 2 hexágonos y retirar la Alambrada 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. La unidad debe ser capaz de combatir para poder retirar el Campo de minas; por tanto, no puede realizar un movimiento de 2 hexágonos y retirar el Campo de minas en el mismo turno.

Si se imparte una orden a una unidad de Ingenieros de combate mediante una carta de "Asalto de infantería", la unidad podrá moverse 2 hexágonos,

combatir y retirar una Alambrada o Campo de minas durante el mismo turno; sin embargo, no podrá moverse 3 hexágonos y combatir o retirar una Alambrada ni un Campo de minas.

Marines de los EE. UU.



El Cuerpo de Marines de los EE. UU., una fuerza de asalto anfibia de primera categoría, empezó con dos brigadas y durante la Segunda Guerra Mundial creció hasta abarcar seis divisiones y cinco alas de vuelo. Los marines constituyeron uno de los pilares básicos de la infantería en el teatro de guerra del Pacífico y participaron en la mayoría de las batallas más encarnizadas contra el Ejército Imperial Japonés, razón por la que "el Cuerpo" siempre se identificará con los campos de batalla de Guadalcanal, Iwo Jima y Okinawa.

Artillería autopropulsada



Cuando así lo indiquen las instrucciones del escenario, coloca una insignia de Artillería autopropulsada en el hexágono ocupado por la unidad de Artillería.

Las unidades de Artillería autopropulsada constan de 2 figuras y combaten al mismo alcance y con la misma potencia de fuego que la Artillería convencional. No obstante, una unidad de Artillería autopropulsada puede moverse 1 hexágono y combatir, o bien moverse 2 hexágonos sin combatir.

Carros lanzallamas



Las unidades de Blindados provistas de armas lanzallamas se mueven y combaten como unidades de Blindados normales.

Sin embargo, en combate cercano, la unidad sólo puede sufrir una penalización máxima de 1 dado de batalla a causa del terreno.

Artillería pesada

La artillería pesada está compuesta por baterías de largo alcance dotadas de una eficacia devastadora a distancias enormes una vez que sus dotaciones logran determinar la posición exacta de sus blancos.



Cuando un escenario señale la presencia de una batería de Artillería pesada, se colocan 1 insignia de Artillería pesada y 3 fichas de Blanco fijado en el correspondiente hexágono, junto a la unidad de Artillería indicada.



La Artillería pesada dispara a un alcance de 8 hexágonos y combate a 3, 3, 2, 1, 1, 1, 1, respectivamente.

Cuando una batería de Artillería pesada obtiene un impacto contra una unidad enemiga y ésta no es eliminada ni se retira, se coloca 1 ficha de Blanco fijado en el hexágono que ocupa esa unidad.

Cuando una batería de Artillería pesada abre fuego contra una unidad situada en un hexágono que contiene una ficha de Blanco fijado, la Artillería pesada tira 1 dado de batalla adicional (se considera que ha calculado la distancia exacta hasta el blanco y puede disparar de manera precisa). El efecto de las fichas de Blanco fijado no es acumulativo.

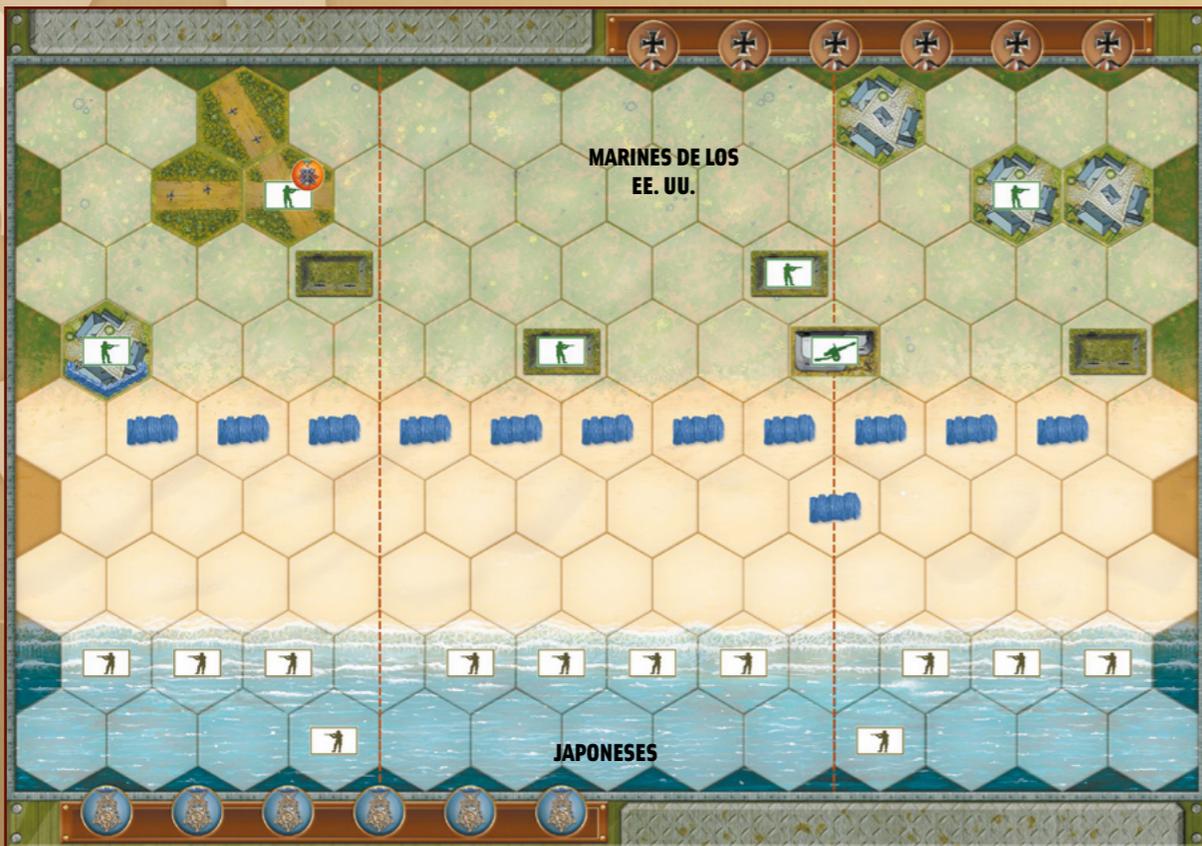


Una ficha de Blanco fijado permanece en el mismo hexágono hasta que la unidad se mueve o es eliminada. Si la unidad abandona el hexágono, la ficha de Blanco fijado vuelve a ponerse en el hexágono ocupado por la batería de Artillería pesada.

49 - ISLA DE WAKE - 23 DE DICIEMBRE DE 1941

Preparación

-  x4
-  x1
-  x2
-  x1
-  x4
-  x1
-  x12
-  x1



Trasfondo histórico

La isla de Wake, un atolón de coral perdido en medio del Pacífico norte, albergaba la "PAAville", una pequeña parada de la ruta de Pan American Airways entre los EE.UU. y China durante los años 30. Como parte de la preparación militar para la guerra, la Marina estadounidense empezó a construir una base aeronaval aquí, y en agosto de 1941 ya se había desplegado en la isla una pequeña guarnición formada por parte del 1er Batallón de Defensa de los Marines, aunque sus armas, viejos cañones de 5" y antiaéreos de 3", estaban anticuadas. El 8 de diciembre de 1941, un día después del ataque a Pearl Harbor, una escuadrilla de bombarderos japoneses despegó de las islas Pantanoall y destruyó la mayor parte del escuadrón de cazas VMF-211 del Cuerpo de Marines de Wake antes de que despegasen. Tres días después la guarnición rechazó un primer intento de desembarco llevado a cabo por las fuerzas japonesas de los Mares del Sur. El 23 de diciembre una segunda oleada japonesa, reforzada con 1.500 marines japoneses de las Fuerzas Especiales de Desembarco, atacó antes del amanecer, y los intensos combates de la madrugada y la mañana acabaron con la rendición de la guarnición estadounidense.

Por su heroica defensa, los hombres que protegieron Wake durante esas dos semanas fatídicas recibieron el Wake Island Device, una barra de campaña para las Medallas Expedicionarias del Cuerpo de Marines y de la Marina.

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

Instrucciones

Jugador Marine

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Jugador Japonés

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

Condiciones de victoria

- ◆ 6 Medallas.

Coloca una Medalla de objetivo Japonesa en el hexágono de Aeródromo indicado. Si una unidad Japonesa captura cualquier hexágono de Búnker de trinchera, Búnker o Pueblo, o bien el

hexágono de Aeródromo señalado en el mapa, gana 1 Medalla de Victoria. El jugador conservará esta Medalla mientras esté ocupando el hexágono correspondiente.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

El jugador Marine controla el Búnker y puede ocuparlo como posición defensiva.

Las reglas de los Aeródromos se explican en la p. 4, y las reglas de los Búnkeres de trinchera se explican en la p. 9.

50 - [GUADALCANAL] EL RÍO MATANIKAU - 23 DE OCTUBRE DE 1942

Preparación

-  x8
-  x1
-  x21
-  x6
-  x7
-  x8
-  x2



Trasfondo histórico

Los japoneses habían programado un ataque desde cuatro flancos para recapturar Henderson Field, en Guadalcanal, el 22 de octubre de 1942.

La fuerza principal, 7.000 hombres bajo el mando del general Maruyama, tenía que acercarse al aeródromo desde el sur, pero su avance fue muy lento por la dificultad de atravesar el terreno selvático, lo que obligó a retrasar el ataque dos días.

Sin saber nada de este retraso, los blindados y la infantería del general de brigada Sumiyoshi, en la desembocadura del río Matanikau, y las fuerzas del coronel Oka, río arriba, cruzaron el Matanikau en el día programado y pronto se encontraron atascados en el lecho del río, recibiendo descargas de fuego de artillería y disparos de los cañones anticarro estadounidenses que sembraron el caos.

En el flanco occidental el teniente general "Chesty" Puller y su 1er Batallón del 7º Regimiento de Marines volvieron a resistir con el apoyo del 2º Batallón del 7º Regimiento de Infantería. Al final de la batalla más de mil soldados japoneses yacían muertos.

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

Instrucciones

Jugador Japonés

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

Jugador Marine

- ◆ Coge 6 cartas de Mando.

Condiciones de victoria

- ◆ 5 Medallas.

Coloca sendas Medallas de objetivo Japonesas en los dos hexágonos señalados del borde del tablero del jugador Marine.

Si una unidad Japonesa abandona el tablero por cualquiera de los hexágonos comprendidos entre ambas Medallas, cuenta como 1 Medalla de Victoria (la unidad se retira del juego y una de sus figuras se coloca en el casillero para Medallas del jugador Japonés).

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

El río Matanikau es un Río vadeable (ver p. 6).

Las reglas de las Junglas se explican en la p. 5, y las reglas de las Desembocaduras de río se explican en la p. 6.

51 - [GUADALCANAL] FALDA DEL MONTE AUSTEN - 10-22 DE ENERO DE 1943

Preparación

-  x21
-  x13
-  x2
-  x6



Trasfondo histórico

A finales de 1942 el general de brigada Millard Harmon, líder de las fuerzas del Ejército estadounidense en el Pacífico sur, decidió que había que tomar el monte Austen, el terreno elevado que dominaba las posiciones estadounidenses de la zona de Henderson Field, para asegurar el aeródromo.

El terreno era escabroso y los japoneses estaban apostados en varios emplazamientos y fortines pensados para que sus disparos batesen toda la zona. En una serie de ataques sobre las colinas descubiertas de Galloping Horse, los WolfHounds del 27º Regimiento de Infantería lograron unos progresos espectaculares.

Por su parte el 35º Regimiento de Infantería de la división, llamado Cacti, avanzó trabajosamente por profundos cañones y densas junglas en un intento de apoyar al 132º Regimiento de Infantería en Gifu y capturar la formación de colinas denominada Sea Horse. Con el tiempo lograron acabar con los últimos restos de la resistencia japonesa al este del río Matanikau.

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

Instrucciones

Jugador Japonés

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Jugador Marine

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

Condiciones de victoria

- ◆ 5 Medallas.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés (ver p. 7).

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales de los Marines 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. 10.

Las reglas de las Junglas se explican en la p. 5.

Los Búnkeres son Búnkeres de trinchera (ver p. 9).

52 - [GUAM] DESEMBARCOS - 21 DE JULIO DE 1944

Preparación

- 1 x9
- 2 x10
- 3 x11
- 4 x14
- 5 x2
- 6 x1
- 7 x2
- 8 x1
- 9 x11



Trasfondo histórico

La primera oleada que desembarcó en las playas del norte de la isla de Guam, en las Marianas, el 21 de julio estaba formada por unidades de carros anfibios. La mayor parte de la infantería japonesa se había retirado de las defensas de las playas durante el feroz bombardeo naval que precedió al asalto.

Pero el terreno desigual y los extensos arrozales ralentizaron el avance de los blindados. El 21er Regimiento de Marines despejó la ciudad de Asan y realizó algunos progresos en las lomas selváticas repletas de japoneses que dominaban los arrozales. La dificultad para desembarcar su artillería y la escasez de apoyo blindado hizo que la carga de establecer una cabeza de puente cayese sobre los hombros de los soldados de la 3ª División de Marines.

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

Instrucciones

Jugador Japonés

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Jugador Marine

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

Condiciones de victoria

- ◆ 6 Medallas.

El hexágono de Colina señalado con una Medalla Aliada cuenta como una Medalla de Victoria para los Marines. Coloca una Medalla de objetivo en este hexágono. Mientras haya una unidad de Marines ocupándolo, cuenta como una Medalla de Victoria para el bando Aliado. Si la unidad se mueve o es eliminada, esta Medalla vuelve a quedar en juego.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales de los Marines 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. 10.

Las reglas de las Junglas se explican en la p. 5, y las reglas de los Arrozales se explican en la p. 6.

El río Asan es un Río vadeable (ver p. 6).

Preparación

- 1 x9
- 2 x2
- 3 x1
- 4 x12
- 5 x13
- 6 x14
- 7 x4
- 8 x2
- 9 x1
- 10 x1
- 11 x1
- 12 x3
- 13 x3

53 - [GUAM] CONTRAATAQUE JAPONÉS - 25 DE JULIO DE 1944



Trasfondo histórico

El plan de contraataque del teniente general Takeshi implicaba un ataque durante la noche del 25 al 26 de julio. El objetivo era partir en dos a la 3ª División de Marines y atacar los depósitos de suministros y munición. El frente de la 3ª de Marines se había extendido demasiado en esta zona, y las reservas se limitaban a unas pocas unidades de ingenieros y de blindados.

Los combates duraron toda la noche; las unidades japonesas penetraron hasta casi la playa y lograron destruir suministros y equipo. Al amanecer los blindados y la artillería de los Aliados pudieron ver por fin al enemigo y no tardaron en hacer retroceder a los japoneses. Por la mañana del día 26 el general Obata tuvo que informar del fracaso de su ataque al Alto Mando en Tokio.

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

Instrucciones

Jugador Japonés

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Jugador Marine

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

Condiciones de victoria

- ◆ 6 Medallas.

Una unidad Japonesa que capture una Tienda de CG/suministro o un Hospital cuenta como una Medalla de Victoria. Coloca una Medalla de objetivo Japonesa en cada uno de estos hexágonos. Una vez obtenida una de estas Medallas, seguirá contándose de cara a la victoria Japonesa incluso aunque la unidad abandone el hexágono o sea eliminada.

Una unidad Aliada que capture el Campo de trabajo cuenta como una Medalla de Victoria. Coloca una Medalla de objetivo Aliada en este

hexágono. Una vez obtenida esta Medalla, seguirá contándose de cara a la victoria Aliada incluso aunque la unidad abandone el hexágono o sea eliminada.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Ataques nocturnos (ver p. 8).

También se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales de los Marines 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. 10.

Las reglas de las Tiendas de CG/suministros y los Hospitales se explican en la p. 5. Se aplican todas ellas.

Las reglas de las Junglas se explican en la p. 5, y las reglas de los Arrozales se explican en la p. 6.

El río Asan es un Río vadeable (ver p. 6).

54 - [PELELIU] DESEMBARCOS - 15 DE SEPTIEMBRE DE 1944



Para jugar a este escenario se necesitan dos cajas básicas de Memoir '44 y la expansión Pack de Terreno, así como dos cajas de la expansión Teatro del Pacífico. Puedes descargar las reglas para la modalidad de juego Overlord desde la página oficial de Memoir '44 en www.memoir44.com

Preparación

1		x30	4		x4	7		x5	10		x1	13		x6
2		x4	5		x7	8		x1	11		x2	14		x10
3		x11	6		x2	9		x3	12		x7			

Trasfondo histórico

A las 05:30 de la madrugada del 15 de septiembre de 1944, los buques de apoyo naval lanzaron un intenso bombardeo sobre Peleliu, en las islas Palaos, a fin de despejar el camino para el desembarco de tropas. Los transportes blindados anfibios tocaron tierra al frente de diversas oleadas de infantería del 1er, 5º y 7º Regimientos de Marines. Pero el bombardeo previo no había logrado destruir la resistencia enemiga en la isla, compuesta por los soldados y la artillería del coronel Kunio Nakagawa, y las fuerzas aliadas pronto se vieron enfiladas por los obuses y las cañoneras japonesas que causaron terribles bajas entre los vehículos de transporte de tropas estadounidenses. En el flanco izquierdo, el 1er Regimiento de Marines, liderado por el capitán George P. Hunt (un veterano de Guadalcanal), hizo batirse en desbandada a las tropas japonesas que se habían atrincherado en las cuevas denominadas The Point. En la sección central, el 5º de Marines se encontró una resistencia dispersa y avanzó hacia el interior de la isla en dirección al aeródromo. No obstante, pronto tuvieron que hacer un alto debido a la falta de progresos en el flanco izquierdo. En el extremo derecho, el 7º de Marines se vio sometido a un fuego intenso procedente de las islas cercanas antes de desviarse hacia la izquierda y sembrar la confusión en las zonas de desembarco del centro.

Alrededor de las 16:30 los japoneses contraatacaron con carros blindados e infantería a través del aeródromo, pero fueron rechazados. Más tarde en ese mismo día lanzaron un segundo ataque que se saldó con idéntico resultado.

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

Instrucciones

Jugador Japonés

- ◆ Coge 8 cartas de Mando.

Jugador Marine

- ◆ Coge 11 cartas de Mando.
- ◆ Tú mueves primero.

Condiciones de victoria

- ◆ 13 Medallas.

Si una unidad Aliada abandona el tablero por el hexágono señalado del lado Japonés, cuenta como 1 Medalla de Victoria (la unidad se retira del juego y una de sus figuras se coloca en el casillero para Medallas del jugador Aliado).

Si el jugador Marine captura y conserva 3 de los 4 edificios que rodean el Aeródromo, cuenta como una Medalla de Victoria. Una vez obtenida esta Medalla, seguirá contándose de cara a la victoria Aliada incluso aunque las unidades abandonen estos hexágonos o sean eliminadas.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales de los Marines 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. 10.

El jugador Japonés controla el Búnker del lado derecho y puede ocuparlo como posición defensiva. Los demás Búnkeres son Búnkeres de trinchera (ver p. 9).

Las reglas de los Aeródromos se explican en la p. 4.

Las reglas de las Junglas se explican en la p. 5.

Las reglas de los Campos de minas se explican en la p. 8. El jugador Japonés se encarga de colocarlos.

Las reglas de los Pantanos se explican en la p. 4 del Pack de Terreno.

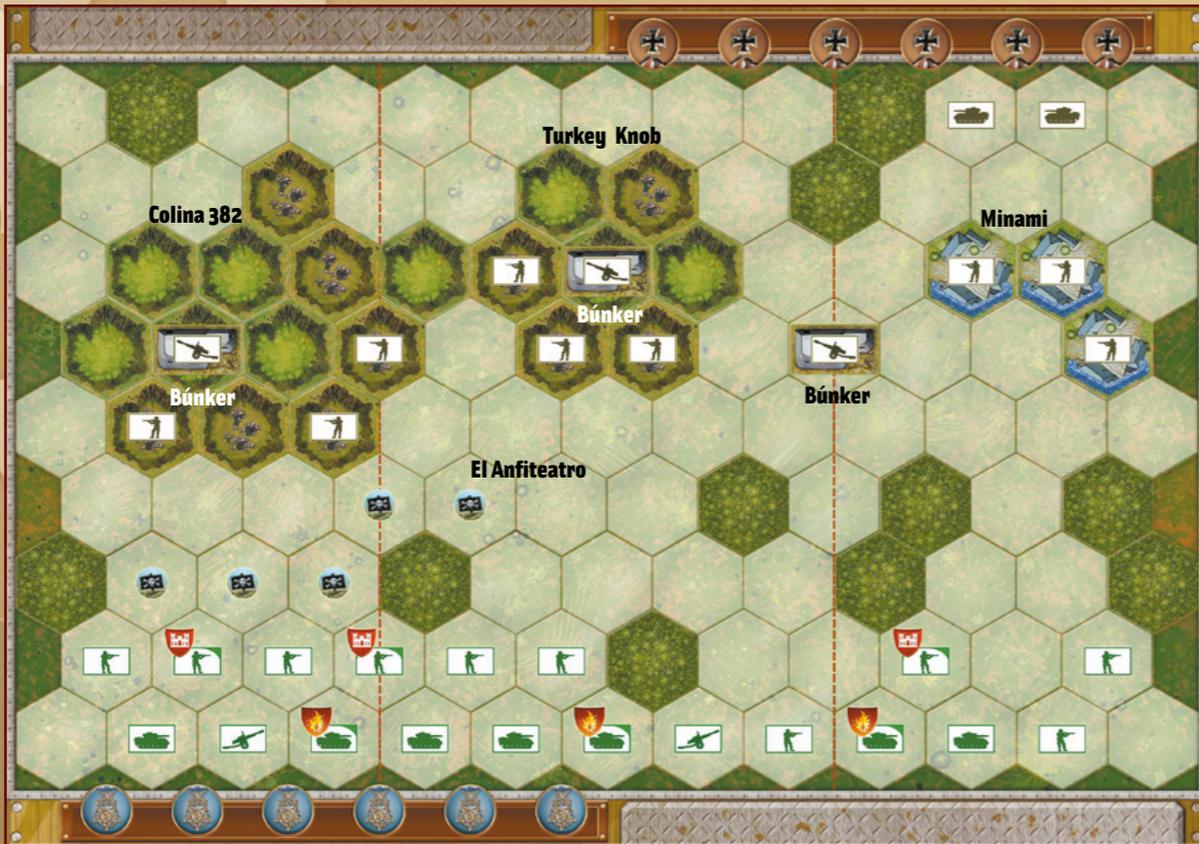
Las reglas de las Montañas se explican en la p. 5.

Las reglas de los Buques de guerra se explican en la p. 9.

55 - [IWO JIMA] LA PICADORA - 26 DE FEBRERO A 6 DE MARZO DE 1945

Preparación

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x9
- 4  x3
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5



Trasfondo histórico

El 26 de febrero de 1945, los Marines de la 4ª División se encontraron frente a un impresionante complejo de posiciones defensivas en Iwo Jima. La colina 382, el Anfiteatro, Turkey Knob y la aldea de Minami acabarían siendo conocidos como "la Picadora". La notable combinación de armas, minas, cuevas y búnkeres ideada por el general japonés Kuribayashi resistió múltiples ataques.

En varias ocasiones el avance de los Marines pareció prometedor, pero se frenó bajo un denso fuego que les hizo retroceder. Las fuerzas japonesas también usaron tácticas de infiltración y contraatacaron con unos cuantos blindados para frenar aún más a los Marines.

También se lanzaron unidades de la 3ª División contra las defensas, y en menos de una semana de combates las enormes bajas hicieron al lugar realmente merecedor del apodo de "Picadora".

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

Instrucciones

Jugador Japonés

- ◆ Coge 5 cartas de Mando.

Jugador Marine

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

Condiciones de victoria

- ◆ 7 Medallas.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales de los Marines 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. 10.

Las unidades de Blindados de Fuerzas Especiales de los Marines son unidades de Carros lanzallamas. Coloca una insignia de Carros lanzallamas en el mismo hexágono que estas unidades para diferenciarlas de las demás. Las reglas de los Carros lanzallamas se explican en la p. 11.

Las reglas de las Cuevas se explican en la p. 4.

El jugador Japonés controla los Búnkeres y puede ocuparlos como posiciones defensivas.

Las reglas de las Junglas se explican en la p. 5.

Las reglas de los Campos de minas se explican en la p. 8. El jugador Japonés se encarga de colocarlos.

56 - [OKINAWA] SUGAR LOAF Y LA MEDIA LUNA - 13-19 DE MAYO DE 1945

Preparación

-  x10
-  x4
-  x2



Trasfondo histórico

Las unidades japonesas que protegían el flanco oeste de la línea Shuri estaban en una gran posición defensiva. Atrincherados en túneles en Sugar Loaf, la Media Luna y las colinas de los alrededores desde los que dominaban toda la zona, fueron capaces de resistir los ataques de la 6ª División de Marines.

A veces parecía que los Marines iban a lograr asegurar una posición en la cima de una colina, pero las fuerzas japonesas los expulsaban atacando desde otras cuevas y desde un laberinto de túneles.

El 19 de mayo, tras siete días de combates, se logró por fin asegurar la zona.

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

Instrucciones

Jugador Japonés

- ◆ Coge 4 cartas de Mando.

Jugador Marine

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

Condiciones de victoria

- ◆ 6 Medallas.

Cuando todas las unidades Japonesas de una sección del campo de batalla (derecha, centro o izquierda) sean eliminadas, el jugador Marine gana 1 Medalla de Victoria. Mientras no entre ninguna unidad Japonesa en esa sección, esta Medalla se seguirá contando de cara a la victoria del jugador Marine.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés y del Cuerpo de Marines de los EE. UU. (ver p. 7).

Las unidades de Infantería de Fuerzas Especiales de los Marines 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. 10.

La unidad de Artillería de Fuerzas Especiales de los Marines es una unidad de Artillería autopropulsada. Coloca una insignia de Carros lanzallamas en el mismo hexágono que esta unidad para diferenciarla de las demás. Las reglas de la Artillería autopropulsada se explican en la p. 11.

Las reglas de las Cuevas se explican en la p. 4.

NUEVAS FIGURAS

La expansión Teatro del Pacífico contiene un ejército Japonés al completo formado por nuevas figuras.



SOLDADO DEL EJÉRCITO IMPERIAL

Conocido por su ferocidad y su fanatismo, el soldado japonés actuaba guiado por el estoicismo y la adherencia al código del Bushido de su modelo ancestral, los samuráis. El honor era primordial para ellos, como también la reputación y guardar las apariencias. Incluso un soldado raso japonés prefería la muerte antes que sufrir una deshonra. Este intenso respeto por las tradiciones iba vinculado a una veneración firme e incuestionable por el Emperador; aunque casi ningún japonés había llegado siquiera a oír su voz, se atribuía una condición divina tanto a sus palabras como a su propia existencia.



CARRO LIGERO TIPO 95 HA-GO

El Tipo 95 fue desarrollado como alternativa al Tipo 89, que era incapaz de seguir el paso de las unidades de infantería mecanizada con las que supuestamente había de coordinarse. Por este motivo recibió el sobrenombre Ha-Go, o "segundo coche". Similar al tanque crucero británico, su blindaje ligero estaba ampliamente considerado como inadecuado para prestar apoyo a la infantería; con todo, su velocidad y su armamento le permitieron encumbrarse como el más numeroso de todos los modelos de blindados japoneses.



CAÑÓN ANTIAÉREO TIPO 88 DE 75MM

Esta pieza de artillería antiaérea, introducida por vez primera en 1927, se basaba en un diseño de Vickers, y era inmensamente superior tanto en precisión como en alcance al primer antiaéreo japonés, el Tipo 11. Sin embargo, no tardó en verse aventajado por el rápido progreso de la potencia de fuego de los Aliados.