DE ISLA EN ISLA

AGOSTO 1942—JUNIO 1945

Tras la derrota en Midway, los Japoneses comenzaron a centrarse en consolidar su recién conquistado imperio. Los Aliados, pujando alto por la victoria, volvieron su atención hacia la recaptura de las Islas del Pacífico que terminaría, esperaban, con la derrota del Japón. Los comandantes americanos sabían cuan larga y dura sería la campaña que tenían frente a sí porque las islas que eran necesarias para asegurar su victoria estaban repartidas por todo el Pacífico Sur. Mientras que las batallas navales probaron ser claves para cambiar el sino, al final solo la infantería podría tomar el terreno y mantener las islas necesarias para que los Aliados estuvieran más cerca de la victoria. Los Marines serian llamados una y otra vez para luchar por un pequeño pedazo de tierra, combatiendo a un enemigo cada vez más tenaz con cada ataque lanzado. Guadalcanal fue el primer paso en la campaña de "Isla en Isla" que los llevarían a través de las Islas Marshall a las Marianas y a las Islas Palau y finalmente a las islas principales del Japón. Incontables cantidades de sangre, sudor y lágrimas serían vertidas por ambos bandos en una de las contiendas más difíciles de la Segunda Guerra Mundial.

Guadalcanal

Tenaru p.24
Cresta Sangrienta p.25
El río Matanikau*
Laderas de Monte Austen*
Limpiando el río Matanikau p.26

Islas Marshall

Roi p.30
Namur p.31
Roi-Namur Overlord p.32
kwajalein p.33
Desembarcos en Engebi p.34
La captura de Parry p.35

Islas Marianas y Palau

Guam - Desembarcos*
Guam - Contraataque Japonés*
Desembarcos en Peleliu p.38
La bolsa de Umurbrogol p.39

Islas Madre

Desembarcos en Iwo Jima p.42
La picadora de carne*
Contraofensiva Japonesa p.43
La bolsa de Medeera p.44

* Estos escenarios están disponibles en el libreto de reglas del Teatro del Pacifico o en el Pack del Aire y también en www.memoir44.com

Las campañas de "De Isla en Isla" pueden ser jugadas de forma individual o pueden ser jugadas de forma conjunta siguiendo las instrucciones de la "Gran Campaña".

TIRADAS ESPECIALES DE RESERVA

Las tiradas de reserva son llevadas a cabo como se han explicado en las reglas generales, excepto para estas tiradas especiales:

Aliados

INFANTERIA
Unidad de infantería equipada con Ametralladora *(SWA 7–Ametralladora)*

INFANTERÍA + ESTRELLA
Unidad Élite de infantería *(Tropas 2– Unidades Especiales)* o Estrella de Veterano

ESTRELLA + BLINDADO
Unidad Élite blindada *(Tropas 2– Unidades Especiales)* o Tanques Lanzallamas *(Tropas 13 – Tanques Lanzallamas)*

GRANADA + BLINDADO
Unidad Artillería Autopropulsada *(Tropas 14 – Artillería Autopropulsada)*

ESTRELLA + BANDERA
Elige una unidad cualquiera de las desplegadas en el campo de batalla al comienzo del juego. Avanza la unidad hasta 2 hexágonos, sin coste de medalla.

ESTRELLA + ESTRELLA
Toma 1 ficha de Salida Aérea/ Apoyo Aéreo.

Eje

INFANTERÍA + ESTRELLA
Unidad Élite de infantería *(Tropas 2– Unidades Especiales)* o Combatientes de la Jungla (ver nuevas insignias en pág. 10)

ESTRELLA + BANDERA
Coloca 2 alambradas (una por hexágono) en hexágonos no ocupados adyacentes a cualquiera de tus unidades.

ESTRELLA + ESTRELLA
Camufla a 3 de tus unidades *(Acción 16 –Camuflaje)* o toma una Estrella de Veterano

Nota: El símbolo / indica que debes gastar 2 fichas en lugar de una.

Nota: Para ambos bandos, las unidades obtenidas gracias a una doble estrella son gratis: ¡las recibes sin coste de ficha de reserva!

Reglas Especiales Campaña de Guadalcanal

- En toda esta campaña, los Aliados no pueden aplicar la mejora de una Estrella a cualquier unidad de infantería, blindado o granada obtenidos en la tirada de Reserva.
- Los japoneses no pueden elegir unidades blindadas o mejoras a los blindados en las Tiradas de Reserva. En su lugar, el blindado le permite al jugador Japonés seleccionar una unidad de Infantería con mejoras, si es aplicable.
- En esta campaña, cualquier unidad que salga del tablero gracias a las reglas de Salida cuenta como un Objetivo en la Tabla de Objetivos.

Reglas Especiales Islas Marshall

- No se llevaran a cabo las tiradas por Eventos de Victoria por ninguno de los bandos durante esta campaña.
- Roi y Namur pueden ser jugados como un escenario Overlord (ver página 32)
- Los Aliados deben repartir el número de reservas entre las dos operaciones (Operación Flintlock y Operación Catchpole) antes de comenzar las batallas.
- El jugador Aliado coge Lanchas de Desembarco sin coste.

Reglas Especiales Islas Marianas y Palau

- El jugador Aliado toma Lanchas de Desembarco en los escenarios de playa sin coste alguno.

Reglas Especiales Islas Madre

- Ambos bandos deben repartir el total de las fichas de Reserva entre las dos operaciones (Operación Destacamento y Operación Iceberg) antes de que comiencen las batallas.
- La regla de Guerra por Desgaste (Jikyusen) del Imperio Japonés está en vigor para todos los escenarios (ver más abajo)
- En esta campaña, cualquier unidad que salga del tablero gracias a las reglas de Salida cuenta como un Objetivo en la Tabla de Objetivos.

Regla Guerra de Desgaste (Jikyusen) del Imperio Japonés:

una unidad de infantería Japonesa ordenada con todas sus figuras que no mueve combatirá a 4-3-2. La doctrina Seishin Kyoiku (+1d para unidades completas en Combate Cercano) no se añade a la regla Jikysen Guerra de Desgaste, por lo que estas unidades combatirán con 4 dados en combate cercano en lugar de con 5.

Reserva Estratégica

Usa la información dada en cada Hoja de Campaña, al comienzo de cada campaña.

Progresión de la Gran Campaña

Juega las diferentes campañas de "De Isla en Isla" en este orden:

1. *Guadalcanal*
2. *Islas Marshall*
3. *Islas Marianas y Palau*
4. *Islas Madre*

Victoria

El nivel de victoria al final de cada campaña determina el resultado de la Gran Campaña. La puntuación de la Gran Campaña se base en la diferencia en puntos entre los jugadores y es como sigue:

Empate	0 pt.
Victoria Menor	1 pt.
Victoria Mayor	2 pts.
Victoria Decisiva	3 pts.

Una vez completado, suma todos los resultados de la Gran Campaña y escribe el total en el cajón del marcador final del Gran Mapa. El jugador con más puntos gana. Si ambos jugadores empatan, suma todos los resultados de todas las campañas: el jugador con el mayor número de puntos de victoria gana.

Regla Opcional: Eventos "¿Y si?"

Esta regla opcional añade elementos históricos a tu gran campaña. Si ambos jugadores están de acuerdo, lanza un dado antes de comenzar cada campaña. Lee en alto los resultados según la siguiente lista:

Cuellos de Cuero: *¡Semper Fidelis!*
En los escenarios donde haya Marines involucrados, coloca marcadores de Marines en dos unidades de infantería cualesquiera (que no estén ya marcadas como tal). Estas unidades pueden ignorar una bandera y combatir con un dado adicional. Esta regla se aplica a cada uno de los escenarios de la campaña. Los cuellos de cuero no pueden ser mejorados con una Estrella de Veterano.

Tanques Lanzallamas: *los Sherman lanzallamas pueden limpiar fácilmente las defensas enemigas*
Mejora cualquier unidad blindada a un tanque lanzallamas *(Tropas 13 – Tanques lanzallamas)* en cada uno de los escenarios de la campaña.

Supremacía Aérea Aliada: *cuidado con las Ovejas Negras...*
El jugador el Eje no puede jugar ninguna carta/ficha de Salida Aérea o Apoyo Aéreo durante el resto de la campaña. Si coge alguna de estas cartas, debe descartarlas y coger una nueva en su lugar.

Lucha Naval: *la Flota Japonesa acecha los alrededores de las islas.*
Los Aliados no ganan las Lanchas de Desembarco con las tiradas de reserva (ver reglas especiales de campaña). Además, en cualquier escenario donde haya Destructores de la Armada Americana, el jugador Japonés lanza 3 dados al comienzo de cada batalla; ¡las Estrellas indican impactos junto con las Granadas como siempre! El jugador Japonés tiene que colocar los impactos en los destructores que él elija (e incluso puede llegar a eliminar un Destructor de esta forma, ganando una medalla antes de que comience la batalla)

Ingenieros de Combate: *Equipados con lanzallamas, los Ingenieros de Combate Aliados son un medio valiosísimo para el Combate Cercano.*
Mejora cualquier unidad de Infantería a una unidad de Ingenieros (Tropas 4 – Ingenieros de Combate) en cada uno de los escenarios de esta campaña.

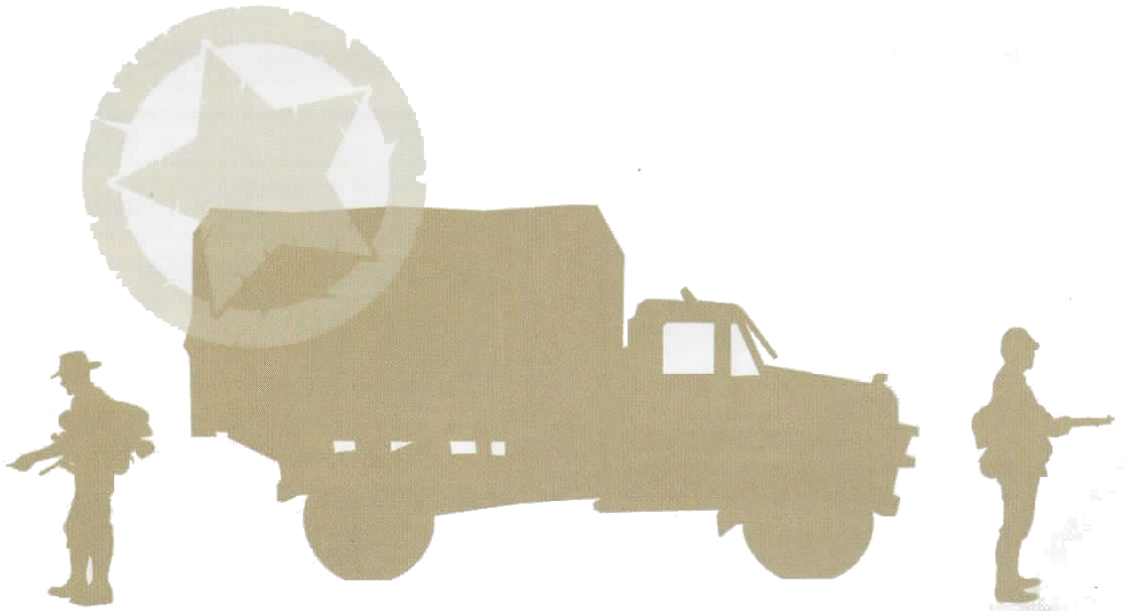
Combatientes de la Jungla: *Los soldados de Elite Japoneses lo saben todo sobre el combate en la jungla.*
Coloca una insignia de Combatiente de la Jungla en cualquiera de dos unidades de infantería (que no estén ya marcadas). Estas unidades ignoran las restricciones al movimiento y combate del terreno tipo Jungla. Este regla se aplica a cada uno de los escenarios de la campaña.

Hospital Improvisado: *los Hospitales de Campaña en Jungla salvaron muchísimas vidas en el campo de batalla.*
El jugador del Eje coloca un Hospital de Campaña *(Terreno 55 – Hospital)* en cualquier hexágono vacío no ocupado de su línea base en cada uno de los escenarios. Aplica las reglas de Recuperación en Hospital *(Acción 18 – Recuperación en Hospital)*

Ataques Nocturnos: *luchas de las escaramuzas o batallas del Pacifico tuvieron lugar durante la noche*
El jugador del Eje puede optar hacer de un escenario en la campaña como Ataque Nocturno *(Acción 19 – Ataques Nocturnos)* aplicando dichas reglas.

Mando Avanzado: *los oficiales de alto rango japoneses combaten junto a sus hombres*
El jugador del Eje debe colocar un hexágono de Puesto de Manto & Suministro *(Terreno 56 – PM & Tiendas de Suministro)* en un hexágono vacío no ocupado dentro de los 2 hexágonos de su unidad más avanzada en cada uno de los escenarios de esta campaña. Aplica las reglas de CG & Tienda de Suministro *(Acción 17 – Captura de PM & Tienda de Suministro).* Tras jugar un escenario con este evento "¿Y si?", el jugador japonés puede lanzar de nuevo usando esta misma tabla para el siguiente escenario, si así lo desea.

Construcción de Cuevas: *las redes de cuevas permiten a los japoneses escaparse velozmente y contraatacar donde nadie lo espera.*
El jugador del Eje puede convertir cualquiera de 2 hexágonos de Cuevas en Colinas *(Terreno 52 – Cuevas en Colinas)* en cada uno de los escenarios de esta campaña.



GUADALCANAL

• OPERACIÓN WATCHTOWER •

Agosto 1942 - Febrero 1943

Hazte la siguiente pregunta... ¿puede ser exitosa la operación propuesta? ¿Cuáles podrían ser las consecuencias de un fracaso? ¿Es viable en términos de material y suministros? Estamos ante este punto de incertidumbre. Guadalcanal es una aventura temeraria en la que tenemos que triunfar.

– Almirante de la Flota Chester William Nimitz

Comienza con

2

Fichas de Reserva

1 TENARU

CB+2 p.24 | AIR p.72

¡VICTORIA ALIADA!

El coraje es resistencia por un momento más. ¡Tú y tus hombres mostrasteis un gran coraje! Me temo que necesitareis más, lo siguiente que tenemos que capturar es la cresta.

ALIADOS | EJE

Juega "La cresta sangrienta"

2 LA CRESTA SANGRIENTA

CB+2 p.25 | AIR p.73

¡VICTORIA ALIADA!

Muchas Bajas, El porcentaje de muertos desconocido; Eficiencia en el combate; estamos ganando. Ahora, ¡a por el río!

ALIADOS | EJE

Juega "El río Matanikau"

- EL RIO MATANIKAU

PT p.14 | AIR p.74

¡VICTORIA ALIADA!

Las rodillas dobladas no es tradición en nuestro Cuerpo y nos has hecho sentir orgulloso. Acelera y toma la montaña mientras que los Japoneses se tambalean.

ALIADOS | EJE

Juega "Laderas de Mount Austen"

- LADERAS MOUNT AUSTEN

PT p.16 | AIR p.75

¡VICTORIA ALIADA!

Estar preparado no es lo que importa. Lo importante es ganar una vez llegues allí.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

3 LIMPIANDO EL RIO MATANIKAU

CB+2 p.26 | AIR p.76

¡VICTORIA ALIADA!

El rumor es que has gritado "Nunca conseguirás un Corazón Purpura escondido en una madriguera de zorro ¡Seguidme!" Bien hecho. Has puesto a los Japoneses en su sitio y no lo olvidarán en un tiempo.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Buen trabajo. Los Japoneses están en retirada hacia las Islas Salomón, pero no podemos relajar nuestras defensas. Nuestro armamento debe estar preparado para un contraataque aunque no esperamos que ocurra. La mejor defensa es un buen ataque así que nos moveremos a las siguientes islas tan pronto podamos. Prepárate para avanzar.

GRAN CAMPAÑA

dirígete a las "Islas Marshall"

Objetivos	ninguno				
Puntos	0	1	2	4	8

· Tabla Objetivos ·

MEDALLAS	+	TABLA OBJETIVOS	=	PUNTOS DE VICTORIA

GUADALCANAL

– OPERACION WATCHTOWER –

Agosto 1942 - Febrero 1943

¡Es inconcebible que los Americanos hayan tomado nuestro honor y nuestro aeródromo en Guadalcanal! Debemos restaurar nuestra gloria y retomar inmediatamente la pista de aterrizaje para ganar el control del aire en el área. La más feroz de las serpientes puede ser derrotada por un enjambre de hormigas ¡Enjambre! ¡Enjambre!

- Kaigun Taishô Isoroku Yamamoto

Comienza con 4 Fichas de Reserva

1 TENARU

CB-2 p.24 | AIR p.72

Especial: si eliminas una unidad de artillería, el jugador Aliado debe quitar una figura de artillería en el próximo escenario antes de que se apliquen los resultados de la Tirada de Eventos de Victoria.

¡VICTORIA DEL EJE!

Es fácil matar a alguien con un golpe de espada. Es casi imposible que otros los maten. Lo has hecho bien, pero el general dice que deberíamos reposicionar nuestras fuerzas en la cresta.

ALIADOS | EJE

Juega "La cresta sangrienta"

2 LA CRESTA SANGRIENTA

CB-2 p.25 | AIR p.73

Especial: si mantienes uno de los objetivos al finalizar el escenario, el jugador Aliado no puede jugar ningún Apoyo Aéreo o Salida Aérea en el próximo escenario. El Evento ¿Y si? De Supremacía Aérea Aliada también se cancela para el resto de la campaña.

¡VICTORIA DEL EJE!

No importa lo lento que vayas si no te detienes. Continúa desangrando las fuerzas Americanas. ¡Déjales tan blancos como ya están sus pálidas caras!

ALIADOS | EJE

Juega "El río Matanikau"

– EL RIO MATANIKAU

MPP p.14 | AIR p.74

Especial: si consigues sacar alguna unidad y ganar el escenario, coloca una unidad extra de infantería en "Limpiando el Rio Matanikau" en cualquier hexágono de campo abierto en la jungla en el lado del Eje del Río Matanikau.

¡VICTORIA DEL EJE!

Algunos guerreros parecen fieros, pero son dóciles. Algunos parecen tímidos pero son perversos. Mira más allá de las apariencias; posiciónate para la ventaja.

ALIADOS | EJE

Juega "Limpiando el río Matanikau"

– LADERAS DE MOUNT AUSTEN

MPP p.16 | AIR p.75

¡VICTORIA DEL EJE!

La victoria está reservada para aquellos que desean pagar su precio. Pagaste un alto precio pero la victoria nos ha sonreído en este día.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

3 LIMPIANDO EL RIO MATANIKAU

CB-2 p.26 | AIR p.76

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Debes mantenerte y pelear porque si corres, solo morirás cansado! Estuve encantado de ver que ninguno de tus soldados intentó huir.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Un hombre de armas apenas puede estar orgulloso de haber herido a un enemigo dormido; es más motivo de vergüenza, simplemente, por el herido. Hemos mostrado al Ejército Americano que los soldados Japoneses pueden morir con honor

GRAN CAMPAÑA
dirígete a las "Islas Marshall"

Objetivos	ninguno					
Puntos	0	1	2	4	6	10

· Tabla Objetivos ·

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

MEMOIR '44

ISLAS MARSHALL

• OPERACIÓN FLINTLOCK, OPERACIÓN CATCHPOLE •

Febrero 1944

Que dios me de el coraje para no rendirme a lo que está bien aunque piense que es imposible. Las islas Marshall van a ser desesperantes... Pero estamos haciendo lo correcto. Coge alivio de tu coraje y prevalecerás.

– Almirante de la Flota Chester William Nimitz

Comienza con

4

Fichas de Reserva

4 ROI — p.30

Especial: si ambos jugadores están de acuerdo, juega el escenario Overlord Desembarcos en Roi-Namur (pág. 32) en lugar de los estándar Roi y Namur. En este caso, juego **Kwajalein** después.

¡VICTORIA ALIADA!

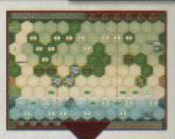
ALIADOS | EJE

Los Marines tienen orgullo y se aprovechan de él. Son duros y gallitos, seguros de sí mismos y sus colegas. Pueden combatir y lo saben; ¡ahora todo el mundo también lo sabe!

Juega "Namur"

5 NAMUR — p.31

Especial: si ambos jugadores están de acuerdo, juega el escenario Overlord Desembarcos en Roi-Namur (pág. 32) en lugar de los estándar Roi y Namur. En este caso, juego **Kwajalein** después.



¡VICTORIA ALIADA!

ALIADOS | EJE

Los Marines han desembarcado y la situación está bajo control.

Juega "Kwajalein"

7 KWAJALEIN — p.33

Especial: los Objetivos capturados en este escenario contabilizan en el total de medallas pero no para la Campaña. No los anotes en la Tabla Objetivo.

¡VICTORIA ALIADA!

ALIADOS | EJE

No puedes exagerar sobre los Marines. Están convencidos, hasta tal punto de arrogancia, que son los soldados más feroces sobre la tierra – ¡y lo sorprendente es que lo son!

Juega "Desembarcos en Engebi"

8 DESEMBARCOS EN ENGEBI — p.34

¡VICTORIA ALIADA!

¡Retirada al infierno! ¡Hemos llegado hasta aquí!

ALIADOS | EJE

Juega "Captura de Parry"

9 CAPTURA DE PARRY — p.35

¡VICTORIA ALIADA!

Si esa es toda la resistencia que Japón va a ofrecer, estaremos marchando sobre Tokio ¡antes de que comience el verano! Estas islas deben asegurarse, pero estamos planeando el siguiente paso, así que no te acomodes.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Nuestros ciudadanos de toda América están celebrando la trascendental victoria gracias al nivel y devoción de las Fuerzas Armadas. Deberías estar orgulloso de tus hombres.

GRAN CAMPAÑA

dirígete a las "Islas Marianas y Palau"

Objetivos	ninguno					
Puntos	0	1	2	3	3	4

· Tabla Objetivos ·

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

ISLAS MARSHALL

- OPERACION FLINTLOCK, OPERACION CATCHPOLE -

Febrero 1944

Aunque estamos apenados por la pérdida de Kaigun Taisho Isoroku Yamamoto, el samurái debe, antes de todo, mantener constantemente la idea de que morirá. La existencia se mueve como el rocío del atardecer o como la escarcha de la mañana, y particularmente incierta es la vida del guerrero.

Kaigun Taisho Koso Abe

Comienza con

3

Fichas de Reserva

4 ROI p.30

Especial: si ambos jugadores están de acuerdo, juega el escenario Overlord Desembarcos en Roi-Namur (pág. 32) en lugar de los estándar Roi y Namur. En este caso, juego **Kwajalein** después.

¡VICTORIA DEL EJE!

A través de la vida avanzas diariamente, siendo más hábil que ayer, más diestro que hoy. No tiene fin. ¡Tu habilidad en el campo de batalla crece impresionantemente!

Juega "Namur"

5 NAMUR p.31

Especial: si ambos jugadores están de acuerdo, juega el escenario Overlord Desembarcos en Roi-Namur (pág. 32) en lugar de los estándar Roi y Namur. En este caso, juego **Kwajalein** después.

¡VICTORIA DEL EJE!

Continúa estimulando al caballo desbocado. ¡Tus hombres no deben parar tras una victoria como esta!

Juega "Kwajalein"

7 KWAJALEIN p.33

Especial: los Objetivos capturados en este escenario contabilizan en el total de medallas pero no para la Campaña. No los anotes en la Tabla Objetivo. .

¡VICTORIA DEL EJE!

Un casco debería ser puesto inclinado hacia el frente. Estamos encantados de que los hombres hayan mostrado el verdadero espíritu Bushido. Mantén el honor de nuestro ejército firme.

Juega "Desembarcos en Engebi"

8 DESEMBARCOS EN ENGEBI p.34

¡VICTORIA DEL EJE!

Las oportunidades se multiplican al ser hostigados. Prepara tus defensas en todas las islas en el área porque a estos americanos les gusta darnos oportunidades de morir con honor

Juega "Captura de Parry"

9 CAPTURA DE PARRY p.35

¡VICTORIA DEL EJE!

Ganas batallas conociendo al enemigo y usando un tempo que el enemigo no espera. El emperador está encantado con tus resultados en las Islas Marshall; sin embargo, estamos seguros de que habrán muchas más oportunidades para aumentar tu honor antes de que acabe la guerra.

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

El general que avanza sin buscar la fama y se retira sin temer la desgracia, cuyo pensamiento único es proteger su país y hacer un buen servicio para su soberano, es la joya del Imperio

GRAN CAMPAÑA

dirígete a las "Islas Marianas y Palau"

MEDALLAS	+	TABLA OBJETIVOS	=	PUNTOS DE VICTORIA

ISLAS MARIANAS Y PALAU

• OPERACIÓN FORAGER •

Junio-Noviembre 1944

Los japoneses están empezando a darse cuenta del gran error que cometieron cuando atacaron Pearl Harbor porque ahora estamos al ataque y nuestros Marines no pueden ser detenidos. La mejor manera de honrar los sacrificios hechos el 7 de diciembre es devolver a los japoneses de vuelta a sus islas madre y estamos a medio camino de ese objetivo. Nuestro siguiente paso es capturar las Marianas, ¡así que hagámoslo!

– Almirante de la Flota Chester William Nimitz

Comienza con

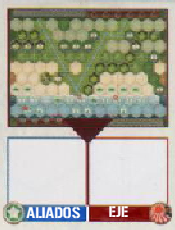
4

Fichas de Reserva

– DESEMBARCOS EN GUAM

p.20 p.77

Especial: si fracasas en la captura del objetivo, debes eliminar la unidad de artillería que está a caballo entre la sección centro y derecha del próximo escenario "Contraataque Japonés"



ALIADOS | EJE

¡VICTORIA ALIADA!

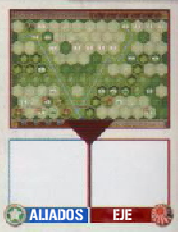
De acuerdo, están a nuestra izquierda, están a nuestra derecha, los tenemos delante, los tenemos detrás... no pueden escaparse esta vez

Juega "Contrataque Japonés"

– CONTRATAQUE JAPONÉS

p.19 p.78

Especial: si una de tus unidades captura el Campo de Prisioneros marcado como objetivo, la unidad se cura y recupera todas sus figuras inmediatamente después de ocupar el hexágono.



ALIADOS | EJE

¡VICTORIA ALIADA!

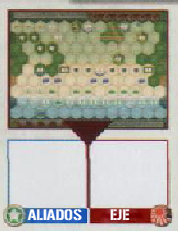
No le haces daño si no los golpeas. ¡Los golpeaste y los golpeaste bien duro! Prepárate para la próxima isla y veamos la misma determinación

Juega "Desembarcos en Peleliu"

10 DESEMBARCOS EN PELELIU

p.38

Especial: Si capturas el objetivo de medalla temporal de la línea base del Eje, puedes avanzar una unidad cualquiera hasta dos hexágonos en el escenario "La bolsa de Umurbogol"



ALIADOS | EJE

¡VICTORIA ALIADA!

Mi única respuesta de por qué los Marines cogen los trabajos más duros es porque el "cuello de cuero" más mediocre es mucho mejor combatiente que cualquiera. Tiene más agallas, coraje y mejores oficiales. ¡Esos chicos están orgullosos del Cuerpo de Marines y seguirán las órdenes sin pensar en el coste!

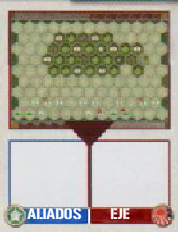
Juega "La bolsa de Umurbrogol"

11 LA BOLSA DE UMURBROGOL

p.39

¡VICTORIA ALIADA!

Todo el mundo se está dando cuenta que el arma más mortífera en el mundo es un Marine y su rifle



ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Lucharon juntos como hermanos de sangre; juntos murieron y ahora duermen hombro con hombro. Para ellos, tenemos una solemne obligación – la obligación de asegurar que su sacrificio ayudará a hacer un mundo mejor y más seguro en el que vivir. ¡El final de la guerra está a la vista!

GRAN CAMPAÑA
dirígete a las "Islas Madre"

Objetivos	ninguno					
Puntos	0	1	2	3	3	4

• Tabla Objetivos •

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

ISLAS MARIANAS Y PALAU

- OPERACION FORAGER -

Junio-Noviembre 1944

Uno descubre la vida a través de la conquista del miedo a la muerte en la mente. Quítate todas las ataduras de tu mente, libérala y conquista al oponente con un golpe decisivo. Los americanos se están aproximando a nuestras islas madre y deben ser detenidos. ¡No fracases!

- Rikugun Chûjo Takeshi Takashina

Comienza con

3

Fichas de Reserva

- DESEMBARCOS EN GUAM

p.20 p.77

Especial: si el jugador Aliado fracasa en la toma del objetivo, avanza un hexágono dos unidades de infantería a tú elección en el próximo escenario "Contraataque Japonés"

ALIADOS | EJE

¡VICTORIA DEL EJE!

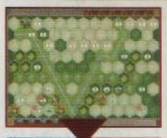
Simula inferioridad y estimula su arrogancia. No debería ser difícil atraer a estos tontos americanos para un contraataque decisivo.

Juega "Contrataque Japonés"

- CONTRATAQUE JAPONÉS

p.19 p.78

Especial: si tomas el Hospital en esta batalla, quita una figura aliada de infantería a tu elección antes del próximo escenario, además de cualquier otra de la tirada de Eventos de Victoria. También, si tomas un objetivo de PM & Tienda Suministro en esta batalla, quita una carta de la mano Aliada en el próximo escenario.



ALIADOS | EJE

¡VICTORIA DEL EJE!

La invencibilidad recae sobre la defensa; la posibilidad de la victoria en el ataque. Has demostrado ambos hechos y el resultado fue impresionante.

Juega "Desembarcos en Peleliu"

10 DESEMBARCOS EN PELELIU

p.38

¡VICTORIA DEL EJE!

Se extremadamente cuidadoso, incluso hasta el punto de ser transparente. Se extremadamente misterioso, incluso hasta el punto de ser silencioso. De ese modo puedes ser el director del destino de tus oponentes

ALIADOS | EJE

Juega "La bolsa de Umurbrogol"

11 LA BOLSA DE UMURBROGOL

p.39

¡VICTORIA DEL EJE!

Enfréntalos a la aniquilación, y entonces sobrevivirán; lánzalos hacia una situación mortal y entonces vivirán. Cuando la gente se ve en peligro entonces son capaces de luchar por la victoria. ¡Tus soldados y sus sacrificios son una inspiración para las tropas de todo el Ejército Imperial Japonés!

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Hay algo que debe ser aprendido de una tormenta. Cuando te encuentras repentinamente con un chaparrón, intentas no mojarte y corres rápidamente por la carretera. Pero haciendo tales cosas pasando bajo los porches de las casas, sigues mojándote. Cuando te resignas desde el principio, no te quedarás perplejo, aunque sigas empapándote. Este ejemplo se extiende a cualquier cosa.

GRAN CAMPAÑA

dirígete a las "Islas Madre"

Objetivos	ninguno				
Puntos	1	2	3	5	8

· Tabla Objetivos ·

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

ISLAS MADRE

• OPERACIÓN DETACHMENT, OPERACIÓN ICEBERG •

Febrero-Junio 1945

Fue un domingo hace unos tres años cuando los Japoneses realizaron su ataque en tiempo de paz sobre nuestra flota en Oahu. Hundieron nuestros buques y mataron a nuestros jóvenes, pero también afloraron la oscura determinación de nuestro gran país de vengar tal traición, y elevó, no redujo, la moral de nuestros combatientes. Ahora los Japoneses deben recoger lo que sembraron, ser atacados en su propio territorio, ¡del mismo modo que atacaron el nuestro!

– Almirante de la Flota Chester William Nimitz

Comienza con

5

Fichas de Reserva

12 DESEMBARCOS EN IWO JIMA p.42

Especial: si sacas alguna unidad, lanza un dado adicional en la tirada de Eventos de Victoria antes del escenario La picadora de carne. Además, si controlas el Monte Suribachi al finalizar el escenario, tu oponente debe colocar dos minas menos (3 en total) en el escenario La picadora de carne.

ALIADOS | EJE

¡VICTORIA ALIADA!

Este ha sido el combate más sangriento de la historia de los Marines. Nos topamos con un infierno en las playas y eso solo fue el comienzo. La pelea fue fiera y las bajas desastrosas, pero no tengo duda de que los Marines tomarán esta maldita isla.

Juega "La picadora de carne"

- LA PICADORA DE CARNE p.24 p.79

¡VICTORIA ALIADA!

La victoria nunca estuvo en entredicho. Lo que estaba en duda, en todas nuestras mentes, era si quedaría alguno de nosotros para honrar a los caídos al final o si el último de los Marines moriría eliminando al último de los tiradores japoneses.

ALIADOS | EJE

Juega "Contraofensiva en Okinawa"

13 CONTRAOFENSIVA EN OKINAWA p.43

¡VICTORIA ALIADA!

Los Marines y soldados atravesaron el infierno de lluvia, calor, serpientes venenosas, mosquitos... el hedor de los excrementos humanos y carne humana putrefacta. A pesar de todo, perduran.

ALIADOS | EJE

Juega "La bolsa en Medeera"

- PAN DE AZÚCAR Y MEDIA LUNA p.26 p.80

¡VICTORIA ALIADA!

El noventa por ciento de los edificios en la isla fueron completamente destruidos y el exquisito paisaje tropical se convirtió en un gran lodazal, lleno de plomo, putrefacción y gusanos. ¡A través de este infierno has avanzado y ganado!

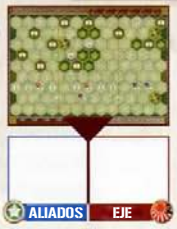
ALIADOS | EJE

Juega "La bolsa en Medeera"

14 LA BOLSA EN MEDEERA p.44

¡VICTORIA ALIADA!

No sé si lo has oído, pero el Teniente General Simón Bolívar Buckner, Jr. fue batido un 18 de Junio por fuego de artillería enemigo. El estaría orgulloso de los chicos durante esta campaña y estaría emocionado de saber que el final de la guerra finalmente está a la vista.



ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Con su victoria, la 3ª, 4ª y 5ª División de Marines y otras unidades del 5º Cuerpo Anfibio han hecho una contribución a su país que solo la historia será capaz de valorar totalmente. De los Marines en Iwo Jima, el extraordinario valor fue una virtud común. Con Okinawa ahora asegurada también, podemos movernos hacia la misión final para terminar esta guerra. Felicidades, y en nombre del Presidente y del pueblo americano, gracias por un trabajo bien hecho.

FIN DE GRAN CAMPAÑA

Objetivos	ninguno							
Puntos	0	1	1	2	2	3	4	5

• Tabla Objetivos •

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

ISLAS MADRE

– OPERACION DETACHMENT, OPERACION ICEBERG –

Febrero –Junio 1945

El camino del Samurái puede ser el de la desesperación. Diez hombres o más no pueden acabar con tal tipo de hombre. El sentido común no conseguirá tales hazañas. Simplemente vuélvete loco y desesperado para defender el honor del Imperio Japonés.

Rikugun Taisho Tadamichi Kuribaysahi

Comienza con **2** Fichas de Reserva

12 DESEMBARCOS EN IWO JIMA p.42

Especial: si mantienes el Monte Suribachi, puedes colocar dos alambradas adyacentes a cualquiera de tus unidades en el escenario La picadora de carne.

¡VICTORIA DEL EJE!

Cuando el coraje propio de uno mismo está en su corazón y cuando su decisión está vacía de dudas, cuando llegue el momento será capaz de elegir el movimiento adecuado. Has hecho pagar a los americanos por sus ataques a las islas a las que tiene pleno derecho el imperio Japonés.

ALIADOS | EJE

Juega "La picadora de carne"

– LA PICADORA DE CARNE p.24 p.79

¡VICTORIA DEL EJE!

Estudia estrategia con los años y alcanza el espíritu del guerrero. Hoy es la victoria sobre el ayer; mañana es tu victoria sobre hombres menores. Hemos detenido el avance americano, ahora estate listo para destruirlos o muere en el intento.

ALIADOS | EJE

Juega "Contraofensiva en Okinawa"

13 CONTRAOFENSIVA EN OKINAWA p.43

Especial: por cada objetivo que tomes, tu oponente comienza con una carta de Mando menos en el próximo escenario, además de cualquier resultado de la Tirada por Eventos de Victoria. El Aliado roba dos cartas de Mando por turno, hasta completar su mano.

¡VICTORIA DEL EJE!

Con el tiempo, cualquier hombre puede dominar lo físico. Con suficiente conocimiento, cualquier hombre puede convertirse en sabio. El verdadero guerrero es quien puede dominar ambos... La victoria va a estos guerreros.

ALIADOS | EJE

Juega "Pan de azúcar y media luna"

– PAN DE AZÚCAR Y MEDIA LUNA p.26 p.80

¡VICTORIA DEL EJE!

El guerrero extremo no da oportunidades – excepto en su mente. Los americanos no encontraron brechas en nuestros soldados hoy y han visto ahora lo que un ataque sobre Japón significaría.

ALIADOS | EJE

Juega "La bolsa en Medeera"

14 LA BOLSA EN MEDEERA p.44

¡VICTORIA DEL EJE!

El general es hábil atacando lo que el oponente no sabe defender, y es hábil defendiendo lo que el oponente no sabe atacar. Hemos mantenido la bolsa y hemos mostrado una vez más el honor de nuestros guerreros.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

El baile de la batalla siempre se toca con el mismo ritmo de impaciencia. Lo que comienza como una ola de violento movimiento siempre se reduce a la perfecta quietud. Por tu culpa, América sentirá pavor al pensar invadir Japón y sus soldados temblarán de miedo.

FIN DE GRAN CAMPAÑA

Objetivos	ninguno						
Puntos	0	2	3	4	6	8	10

• Tabla Objetivos •

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

Puntuación GRAN CAMPAÑA

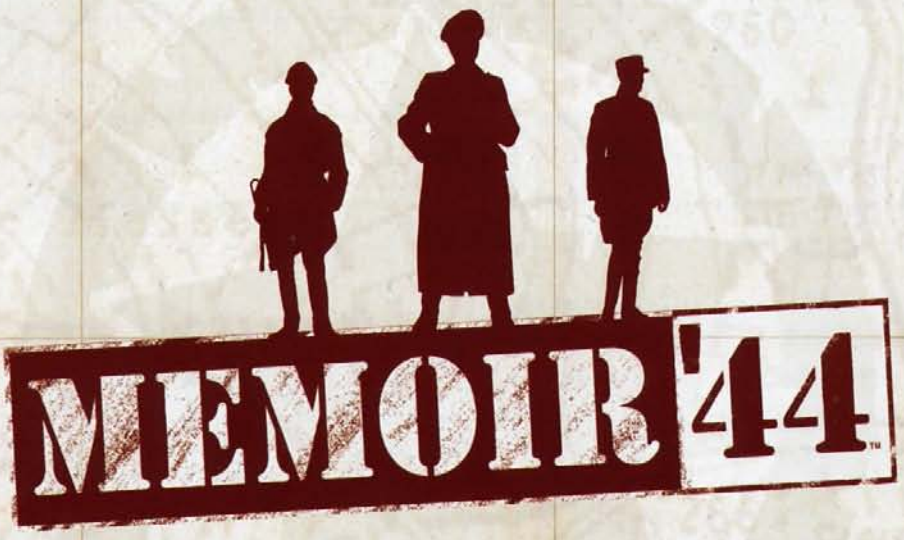
AGOSTO 1942—JUNIO1945

CAMPAÑAS	ALIADOS		EJE	
	PUNTOS VICTORIA	Puntos Gran Campaña	PUNTOS VICTORIA	Puntos Gran Campaña
GUADALCANAL				
ISLAS MARSHALL				
ISLAS MARIANAS Y PALAU				
ISLAS MADRE				

El jugador con el mayor número de Puntos de Gran Campaña gana la Gran Campaña.

Si ambos jugadores empatan, el jugador con mas Puntos de Victoria gana.

Empate	0 pt.	Victoria Mayor	2 pts.
Victoria Menor	1 pt.	Victoria Decisiva	3 pts.


MEMOIR'44

GUERRA RELAMPAGO EN BICICLETA

DICIEMBRE 1941 – FEBRERO 1942

En las décadas de 1930 y 1940 Japón estaba esforzándose en asegurar materias primas para expandirse económica y militarmente. Esto les llevó a entrar en conflicto con las potencias Occidentales tales como Gran Bretaña y EEUU, quienes querían proteger sus imperios y zonas de influencia. El 8 de Diciembre de 1941, casi a la misma hora del ataque en Pearl Harbor, los 50000 veteranos curtidos en mil batallas del 25º Ejercito del General Tomoyuki Yamashita desembarcaron en la costa este de Malasia y Siam. Usaron miles de bicicletas y se lanzaron contra 90.000 británicos, australianos e hindús inexpertos del General Arthur Percival del Mando Malasio. Su objetivo era Singapur, la supuesta inexpugnable fortaleza colonial Británica que dominaba el sudeste de Asia. ¡Pero alguien había olvidado cerrar la puerta de atrás! Churchill solo se enteró cuando ya una vez comenzada la campaña que, aunque una aproximación desde el mar era virtualmente imposible, no se habían establecido fortificaciones al norte de Singapur. Además de eso, Percival no era partidario de trabajar las defensas de campo: consideraba que eran malos para la moral y que les daba la localización de las tropas. Además, muchos de sus valientes jóvenes Hindús eran muy jóvenes, en muchos casos solo tenían 17 años, y carecían de suficiente entrenamiento. A pesar de la heroica resistencia de unas tropas británicas pobremente lideradas ¡los japoneses recorrieron 1.100 kilómetros en 55 días! Lucharon en 95 enfrentamientos, repararon 250 puentes en su camino, y forzaron a los británicos a una desastrosa rendición, como no se había visto desde 1781 en Yorktown.

Ban Sadao p.56
Kota Bharu p.57
Gurun p.58
Kampar p.59
El puente Gemencheh p.60
El río Slim p.61
Rotura de la Linea Jitra p.62
Bakri p.63
Singapur p.64

TIRADAS ESPECIALES DE RESERVA

Las tiradas de Reserva se llevan a cabo como se han explicado en las reglas generales de campaña, excepto como se detalla debajo:

Nota: para ambos bandos, las fichas obtenidas gracias a + *son gratis: ¡recibes las unidades sin coste de Fichas de Reserva!*

Unidades Blindadas Británicas

En esta campaña, las unidades blindadas Británicas solo tienen dos figuras. Estas figuras representan la debilidad de los carros blindados Marmon-Herrington y Lanchester de las fuerzas Británicas.

Reparación de Puentes

Cuando las reglas de Reparación de Puentes estén en vigor, según se especifique en las Reglas Especiales, un Puente Destruido puede ser reparado.

Solo una unidad de Ingenieros puede entrar en un hexágono con un Puente Destruido. Un jugador que tiene una unidad de Ingenieros en un Puente Destruido puede intentar repararlo. Tras jugar una Carta de Mando y antes de que ninguna unidad sea ordenada, se lanzan dos dados. Por cada Estrella obtenida, se coloca una ficha Estrella de Combate sobre el Puente Destruido. Una vez se obtengan el número de Estrellas especificadas en el escenario, el puente es reparado (sustituir el Puente Destruido por una ficha de Puente). Un puente que ha sido reparado no puede ser volado de nuevo. Si la unidad de Ingenieros es eliminada o se mueve del hexágono antes de que la reparación se complete, el contador debe ser reiniciado desde cero.

Nota: una unidad de Ingenieros NO puede combatir mientras se encuentre en un hexágono de Puente Destruido.

Limite de Tiempo

Algunos de los escenarios imponen un limite de tiempo en un bando o en el otro dentro del cual ese bando debe conseguir la victoria; o pierde la partida.

Tras barajar el mazo, pero antes de dar las cartas a los jugadores, elimina el número de cartas especificadas para el escenario del mazo y colócalas boca abajo en la pila de descartes. Entrega las cartas a los jugadores de entre las restantes y procede de forma normal. No mezclar las cartas tras jugar "La Hora de la Verdad".

¡El jugador con el limite de tiempo debe ahora ganar el escenario antes de que las cartas se acaben! Cuando la última carta del mazo se coja, independientemente de quien sea el turno, el juego acaba inmediatamente en una victoria para el bando sin el limite de tiempo. Si el juego finaliza de este modo, el bando ganador puntuará las medallas que eran necesarias para ganar, tal y como se indicó en las condiciones de victoria. El bando perdedor puntuará el número de medallas que haya obtenido en el momento de finalizar la partida.

Reglas de Mando de la Commonwealth Británica

En alguno de los escenarios las Reglas de Mando de la Commonwealth Británica están en vigor en esta campaña. Aquí tienes un recordatorio de estas reglas para aquellos jugadores que no tengan la expansión del Teatro del Mediterráneo (MT p.7). En ese caso, sustituye las figuras británicas por las Estadounidenses, y aplica las reglas siguientes.

- **Mantener el Tipo**

Una unidad terrestre de la Fuerza Commonwealth Británica (BCF) que sobrevive a un Combate Cercano enemigo sin retirarse y que sea reducido a 1 sola figura puede inmediatamente contraatacar con 1 solo dado de Batalla.

No influye si esa unidad comenzó el combate como una sola figura, o fue reducida a 1 figura durante el Combate Cercano. El contraataque ignora cualquier reducción al Combate por terreno . El contraataque puede incluso ocurrir si el Combate Cercano que lo originó es parte de un Arrollamiento de Blindados. Sin embargo, una unidad no puede contraatacar durante una Emboscada.

Condiciones de Victoria del escenario Singapur

Si el jugador del Eje pierde el escenario de Singapur pero consigue más de 10 medallas, el total de medallas se reduce a 10 para el recuento de medallas para la campaña.

Nota sobre el escenario 21 - El río Slim

Falta 1 hexágono de puente ferroviario en la lista del setup del escenario. Tampoco es visible en el mapa, estando situado justo debajo del hexágono donde se encuentra la locomotora.

Nota sobre el escenario 23 - Singapur

Ni las unidades blindadas ni la artillería que se encuentran sobre los hexágonos de colina de la línea base del jugador Aliado pueden entrar en el Estrecho de Johore. La única vía para acceder a tierra firme en la Isla de Singapur es a través de la calzada elevada una vez reparada según las Reglas de Reparación de Puentes indicada más arriba en esta misma página.

Regla Opcional: Eventos "¿Y si?"

La campaña es un gran desafío para el jugador Aliado, como lo fue históricamente, y por eso recomendamos que el jugador con menos experiencia asuma el bando del Eje.

La regla opcional ¿Y si? añade un sabor histórico y generalmente beneficia a los Británicos, corrigiendo algunas de las pifias estratégicas más graves que cometieron. Cada jugador lanza un dado antes de comenzar la campaña y consulta la siguiente tabla para determinar el resultado de las tiradas. ¡Ten en cuenta que algunas de las tiradas de los Japoneses benefician a los Británicos!

Entrenamiento Avanzado: ***las tropas Hindúes en Malasia tenían un gran potencial pero habían sido entrenadas solo parcialmente, y muchos de ellos eran jóvenes, algunos con solo 17 años. A menudo salieron corriendo, dejando atrás sus armas.*** Las reglas de Nación de la Commonwealth Británica se aplican para cada escenario de esta campaña.

Regimiento de Tanques Británico: ***la guerra en el desierto del Norte de África fue vista prioritaria por los Británicos, y por ello no se enviaron tanques a Malasia. Además, el uso efectivo de los tanques por parte de los Japoneses fue toda una sorpresa dada la dificultad del terreno.***
Las unidades blindadas Británicas obtenidas como reserva en toda la campaña tienen 3 figuras en lugar de 2. Marca estas unidades de mas potencia con insignias de Élite para distinguirlas de las típicas unidades blindadas Británicas de esta campaña.

Relevo: ***La maltrecha 11ª División Británica pudo haber sido relevada por tropas frescas de Singapur con anterioridad, pero Percival temía un poco probable asalto directo sobre Singapur. Descanso y recuperación habrían ayudado considerablemente.*** Añade inmediatamente 2 Fichas de Reserva a la Reserva Estratégica Aliada.

Trabajos Defensivos: ***Percival sentía que los trabajos de campo defensivos tales como las trincheras y alambradas serían malos para la moral, y darían la localización de las tropas. Una perspectiva mas realista diría que hubieran sido útiles.*** Ignora todas las instrucciones post-escenario sobre la eliminación de sacos de arena para las tropas Británicas en el próximo escenario.

Fortificaciones: ***Años anteriores los juegos bélicos Británicos demostraron el peligro de Singapur desde el norte, aunque nunca se hizo nada para fortificar la vulnerable costa norte de la isla.***
El jugador Aliado puede desplegar 6 alambradas, 3 obstáculos anticarro y 3 búnkeres antes del comienzo del escenario de Singapur si el jugador Japonés llega tan lejos. Los obstáculos anticarro no pueden ser desplegados en las 2 primeras filas de hexágonos de playa, sin que exista ningún otro limite en el despliegue.

Sin bicicletas: ***los Japoneses usaron bicicletas, a menudo con llantas sin gomas, para mantener el ritmo de la ofensiva. Si no hubieran estado disponibles, los Británicos hubieran tenido mas tiempo para preparar sus posiciones antes de cada enfrentamiento.*** El jugador Aliado puede desplegar 2 sacos de arena adicionales sobre 2 unidades cualesquiera antes del comienzo de todas las batallas excepto en Ban Sadao y Kota Bharu.

Refuerzos: ***los Japoneses podrían haber empleado 4 divisiones en la conquista de Malasia si Yamashita lo hubiera creido necesario. Era costumbre entre los comandantes ofrecer el mínimo de fuerza para completar una misión como una forma de bravuconería.*** Inmediatamente añade 1 Ficha de Reserva a la Reserva Estratégica del Eje.

Combatientes de la Jungla: ***Percival disponía de tropas altamente cualificadas, entrenadas en combate para la jungla en la costa este de Malasia. Hubieran sido mucho más efectivas enfrentándose al ataque principal de la costa oeste. Subestimando su nivel de movilidad, irresponsablemente no los desplegó en el momento critico.***
Coloca un marcador de Combatiente de la Jungla en cualquier unidad de infantería antes de cada escenario en esta campaña excepto para Ben Sadao y Kota Bharu. Esta unidad ignora las restricciones al movimiento y combate del terreno tipo Jungla (ver nuevas insignias)

Fuerza Z: ***Si el Almirante Tom Phillips hubiera tenido un mejor conocimiento de las capacidades del moderno poderío aéreo Japonés, y hubiera cooperado un poco más con sus iguales del ejército y de la fuerza aérea, el Príncipe de Gales y el crucero de batalla Repulse podrían haber causado estragos entre la flota invasora Japonesa.***
El jugador el Eje comienza la campaña con cero Fichas de Reserva.

Gigante: ***Es interesante pensar que hubiera pasado si los Japoneses hubieran empleado 5 divisiones, como Percival pensó que harían en aquel momento.***
Añade de forma inmediata 2 Fichas de Reserva a la Reserva Estratégica del Eje.

• MARE SHINKO SAKUSEN •

Diciembre 1941 - Febrero 1942

¡Ah, Piggy! Aparentemente los Japoneses están desembarcando en Tailandia y en la costa noreste de Malasia. Evidentemente, nunca tomarán nuestra impenetrable fortaleza de Singapur con el III Cuerpo de Hindús protegiéndonos, pero has de admirar su coraje. Estos tipos pueden ser temerarios, pero todos saben que son una fuerza inferior, Piggy, en forma sólo para enfrentarte a los Chinos y a los Rusos. Estoy seguro de que tendrás poco trabajo para empujar de nuevo al mar a estos pequeños hombres. ¡Buena suerte viejo amigo!

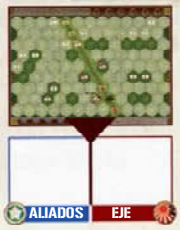
– Teniente General Arthur Ernest Percival, GOL Malasia

Comienza con 4 Fichas de Reserva

15 BAN SADAO p.56

¡VICTORIA ALIADA!

Un trabajo espléndido – ¡parece que el enemigo ha probado el frío acero Británico! Ahora veamos si podemos tener el mismo resultado en los desembarcos del lejano sur

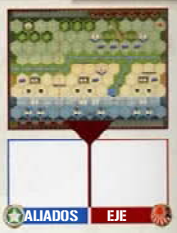


Juega "Kota Bharu"

16 KOTA BHARU p.57

¡VICTORIA ALIADA!

¡Otra gran victoria! Pero están decididos estos Japoneses. Han conseguido desembarcar hombres en todos lados y penetrar hasta Jitra. ¿un shock eh? No dejes a los hombres cavar trincheras –¡malo para la moral!



Quita los desmoralizantes sacos de arena de todas las unidades Británicas antes de que comience el próximo escenario.

Juega "Rotura de la línea Jitra"

17 GURUN p.58

¡VICTORIA ALIADA!

Bien hecho, ¡pero estos tipos han desembarcado en pequeños botes más al sur! ¿Dónde está la Armada cuando los necesitas, viejo amigo? ¡Tendremos que retirarnos hacia Kampar!

Juega "Kampar"

18 KAMPAR p.59

¡VICTORIA ALIADA!

¡Vaya show! ¡Los has empujado detrás de la Línea Jitra otra vez! Las defensas ahí están echas polvo ahora, pero debes aguantar, viejo chico. Recuerda, mantén la moral alta y nada como otra victoria puede conseguirlo

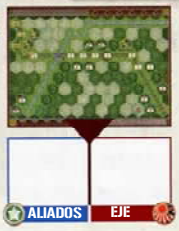
Quita todas las alambradas, y 3 sacos de arena cualesquiera de las unidades Británicas, antes de que comience el próximo escenario.

Juega "Rotura de la línea Jitra"

19 EL PUENTE GEMENCHEH p.60

¡VICTORIA ALIADA!

¡Al fin algo de éxito! Así que los Japoneses no son invencibles después de todo. Solo una pequeña traba... han desembarcado hombres más abajo en la costa en pequeños botes. ¡Tendremos que retirarnos al Río Slim!

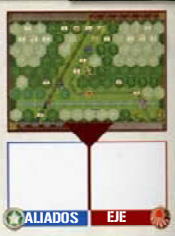


Juega "Río Slim"

20 EL RÍO SLIM p.61

¡VICTORIA ALIADA!

Tras un comienzo dudoso has conseguido finalmente darles una paliza y parar su avance. No puedo decir que te has cubierto de gloria, viejo amigo, ¿pero quién de nosotros se cubrió?



FIN DE CAMPAÑA

EN BICICLETA

• MARE SHINKO SAKUSEN •

Diciembre 1941 - Febrero 1942

21 ROTURA DE LA LÍNEA JITRA p.62

¡VICTORIA ALIADA!

¡Ese es el espíritu! Combatiendo al enemigo, eso es lo que me gusta. Nada de esconderse tras los sacos de arena. Aunque un poco de desconcierto en la retaguardia. Los Japoneses bajan por la costa en pequeños botes. ¡Mejor retirarse a Kampar!

ALIADOS | EJE

Debido al rápido reposicionamiento, todos los sacos de arena de las unidades Británicas se quitan antes de comenzar el próximo escenario.

Juega "Kampar"

18 KAMPAR p.59

¡VICTORIA ALIADA!

Digo, ¡vaya show viejo amigo! Las tropas de Yamashita se han desecho y huyen hacia Japón con el rabo entre las piernas. Su campaña en el Pacífico es un desastre. Winnie me dijo que tendrás premio, Piggy ¡Orden de Servicio Distinguido!

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

20 EL RÍO SLIM p.61

¡VICTORIA ALIADA!

Realmente fue heroico aguantar la línea en el río. Sin embargo, ¡los tipos han navegado por la costa oeste hacia abajo en pequeños botes! Me temo que tendrás que retirarte hacia Bakri viejo amigo.

ALIADOS | EJE

Juega "Bakri"

22 BAKRI p.63

¡VICTORIA ALIADA!

¡Bien hecho Piggy! Le has enseñado a los Japoneses el significado de como mantener el tipo. Una pena que no pudiste pararlos antes en Kota Bharu, ¿eh?

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

21 ROTURA DE LA LÍNEA JITRA p.62

¡VICTORIA ALIADA!

Singapur es seguro, los Japoneses están temblando y pronto tendrás los refuerzos que te ayudarán a echar el enemigo de Malasia de una vez por todas. Siempre dije que eras un buen soldado, Piggy. ¡Tendrás una Orden por Servicio Distinguido!

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

19 EL PUENTE GEMENCHEH p.60

¡VICTORIA ALIADA!

No es un éxito absoluto Piggy, pero al menos has evitado la toma de Singapur. Nos podría llevar un tiempo echarlos de Malasia, pero el General Wavell me dice que puedes mantener tu mando. Por ahora al menos...

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

23 SINGAPUR p.64

¡VICTORIA ALIADA!

Tú campaña ha estado más cerca de lo que crees de ser un completo desastre. Has salvado Singapur por muy poco, pero parece que estamos bajo asedio. ¡Wavell va a comerte vivo! Tendrás suerte si te ponen a cargo de un despacho, así que mucho menos de un cuerpo de ejército tras esta deback. Por cierto, ¿has visto al General Bennet recientemente?

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Objetivos	ninguno		
Puntos	0	1	2*

· Tabla Objetivos ·

*Si al menos uno de los objetivos fue ganado en Singapur, añade 2 puntos extra.

MEDALLAS	+	TABLA OBJETIVOS	=	PUNTOS DE VICTORIA

GUERRA RELAMPAGO

- Mare Shinko Sakusen -

Diciembre 1941 - Febrero 1942

A consecuencia del movimiento de nuestras tropas en Indochina, una gran presión económica ha sido puesta sobre nosotros por parte de los Estados Unidos. Los EEUU han congelado todos los activos Japoneses, anulado todos los Acuerdos Comerciales y ha cancelado las exportaciones de petróleo y piezas de hierro. No podemos tolerarlo para preservar la nación. Ahora debemos hacer la guerra contra los EEUU y sus aliados. Tú misión Yamashita, es llevar 3 divisiones a Malasia. La captura de Singapur liberará todo el sudeste de Asia del yugo imperialista Británico.

- General Hideki Tōjō, Primer Ministro de Japón

Comienza con 2 Fichas de Reserva

15 BAN SADAO p.56

¡VICTORIA DEL EJE!

El emperador está encantado con tu victoria - el Destacamento Saeki parece que ha cogido a los británicos dormidos. Tus tropas han capturado un mapa de las defensas Británicas, permitiéndote rodear Jitra, y itoneladas de suministros de Churchill!

ALIADOS | EJE

Inmediatamente añade 1 Ficha de Reserva a tu Reserva Estratégica. Si el jugador Aliado tiene alguna Reserva restante, debe descartar una.

×1 ×1

Juega "Gurun"

16 KOTA BAHRU p.57

¡VICTORIA DEL EJE!

El Destacamento Takumi ha compensado el pobre comienzo hecho por la 5ª División en Ban Sadao Yamashita, pero ahora el enemigo ha tenido tiempo de organizar el apoyo aéreo. Debes hacerlo mejor si queremos controlar Asia.

ALIADOS | EJE

Antes de comenzar el próximo escenario, el jugador Aliado coge 1 ficha de Apoyo Aéreo/Salida Aérea gratis.

Juega "Río Slim"

17 GURUN p.58

¡VICTORIA DEL EJE!

Tu 'Guerra Relámpago en Bicicleta' continúa, Yamashita, moviéndose rápidamente nuestras fuerzas a través de Malasia. El enemigo está en huida - ¡písale los talones!

ALIADOS | EJE

Juega "El Puente Gemencheh"

18 KAMPAR p.59

¡VICTORIA DEL EJE!

Excelente victoria, Yamashita. Nuestra ofensiva está de nuevo en marcha. ¡Ahora persigue al enemigo a toda velocidad a Gemas!

ALIADOS | EJE

Juega "El Puente Gemencheh"

19 EL PUENTE GEMENCHEH p.60

¡VICTORIA DEL EJE!

¡El espíritu de Gyokusai vive entre tus tropas, Yamashita! El truco del cobarde enemigo no ha desafilado tu katana, pero les ha dado tiempo.

ALIADOS | EJE

Antes del comienzo del próximo escenario, el jugador Aliado puede desplegar 3 alambradas.

Juega "Singapur"

20 EL RÍO SLIM p.61

¡VICTORIA DEL EJE!

Singapur yace tras nosotros, encabritado como un tigre herido en sus últimos momentos. Pero la emboscada en Gemencheh supuso un alto coste para nuestras reservas y suministros. Ahora tenemos fuerza insuficiente para tomar la fortaleza y no tenemos tiempo para un asedio durarero.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

EN BICICLETA

– Mare Shinko Sakusen –

Diciembre 1941 - Febrero 1942

21 ROTURA DE LA LÍNEA JITRA — p.62

¡VICTORIA DEL EJE!

Al fin la victoria, Yamashita, y tus tropas han capturado una inmensidad de suministros de Churchill de los descuidados Británicos para alimentar nuestra ofensiva. Aprovecha tu momento para aplastar al enemigo.

ALIADOS | EJE

Inmediatamente añade 1 ficha Reserva a tu Reserva Estratégica. Si el jugador Aliado tiene alguna ficha Reserva restante, debe deshacerse de una.

x1 x1

Juega "Bakri"

18 KAMPAR — p.59

¡VICTORIA DEL EJE!

Al fin una victoria, pero hasta ahora ha sido una derrota tras otra. Has fallado en la toma de Singapur, y nuestra nación está ahora en grave peligro. Debes volver a casa en deshonra, Yamashita. El Hara-Kiri sería un modo más honorable...

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

20 EL RÍO SLIM — p.61

¡VICTORIA DEL EJE!

Has barrido al enemigo de la Península de Malasia, y ellos generosamente ¡nos han dejado toneladas de "Suministros Churchill"!

ALIADOS | EJE

Inmediatamente añade 1 ficha Reserva a tu Reserva Estratégica. Si el jugador Aliado tiene alguna ficha Reserva restante, debe deshacerse de una.

x1 x1

Juega "Singapur"

22 BAKRI — p.63

¡VICTORIA DEL EJE!

Lo has hecho bien desde Kota Bharu, Yamashita, pero no has tomado Singapur como se esperaba. ¡El emperador está insistiendo en que seas reemplazado!

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

19 EL PUENTE GEMENCHEH — p.60

¡VICTORIA DEL EJE!

Muchas victorias han sido conseguidas por el 25º Ejército, pero aún no has tomado Singapur. La victoria Británica en Gurunles ha dado tiempo para reforzar Malasia, y no nos podemos permitir una campaña larga. Ahora debemos presionar para la paz.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

21 ROTURA DE LA LÍNEA JITRA — p.62

¡VICTORIA DEL EJE!

Has tomado la línea Jitra otra vez, pero has ido de arriba abajo en Malasia con los Británicos, Yamashita. Difícilmente podríamos permitirnos una campaña larga; los Británicos y los aliados son más fuertes cada día.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

23 SINGAPUR — p.64

¡VICTORIA DEL EJE!

Singapur cae, y con ella la influencia Británica en el sudeste de Asia. ¡Eres de verdad el Tigre de Malasia, Yamashita! El emperador en su grandeza cree justo condecorarte con la Orden del Milano Dorado, Primera Clase. ¡Larga vida!

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Objetivos	ninguno				
Puntos	0	0	1	2	3

· Tabla Objetivos ·

MEDALLAS + TABLA OBJETIVOS = PUNTOS DE VICTORIA

Puntuación de la CAMPAÑA

ESCENARIOS	ALIADOS	EJE
	PUNTOS DE VICTORIA	PUNTOS DE VICTORIA
BAN SADAO		
KOTA BHARU		
GURUN		
KAMPAR		
PUENTE GEMENCHEH		
SLIM RIVER		
ROTURA DE LA LÍNEA JITRA		
BAKRI		
SINGAPUR		

El jugador con mayor número de puntos de victoria gana la Campaña.

LA CAIDA DE POLONIA

SEPTIEMBRE-OCTUBRE 1939

Tras ver la división de Checoslovaquia en septiembre de 1938, Polonia firmó alianzas de defensa mutua con los franceses y los británicos y se preparó para una invasión, desconfiando legítimamente de la naturaleza expansionista del Tercer Reich. La invasión de Polonia iba a significar la introducción de una nueva táctica, la Guerra Relámpago, en la que miles de tanques y aviones, junto con cincuenta divisiones de infantería se estrellarían contra las líneas defensivas a una velocidad asombrosa. Contra esta fuerza invasora había un ejército Polaco superado en número y desfasado, deficiente en aviones modernos y con una movilidad limitada.

Trágicamente, Francia había presionado a Polonia para retrasar una orden de movilización, dando como resultado que muchas de las unidades Polacas no estaban situadas cuando las fuerzas Alemanas sobrepasaron la frontera en masa el 1 de septiembre de 1939. El "Plan Occidental" Polaco venia a recoger la defensa de la frontera pero quedó demostrado que era imposible porque la Luftwaffe fue capaz de destruir los centros de mando y las comunicaciones, evitando cualquier resistencia organizada. En semanas, los Alemanes se habían extendido por la mayor parte occidental de Polonia. La situación era ya crítica cuando los Soviéticos invadieron desde el Este el 17 de septiembre, con tres cuartos de millón de hombres, miles de tanques y enjambres de aviones, aplastando rápidamente las unidades Polacas que intentaban proteger la frontera oriental.

Los Polacos se las ingeniaron para mantener a raya a las dos fuerzas invasoras durante otras dos semanas, hasta que la batalla de Kock eliminó la resistencia militar Polaca remanente. El país nunca se rindió formalmente, y numerosos soldados Polacos lucharon durante el resto de la guerra, siendo una parte importante en la liberación de la Europa Occidental.

"Los Polacos combatimos durante 6 años contra el Eje. Tras la pérdida de Polonia, tuvimos que acudir allí donde se encontraba la batalla."
— Frank Krawczyk

SEPTIEMBRE-OCTUBRE 1939

TIRADAS ESPECIALES DE RESERVA

Las tiradas de reserva se llevan a cabo tal como se explican en las reglas básicas de campaña, con las siguientes salvedades:

INFANTRY STAR	**Dragones Polacos** (ver nuevas insignias en pág. 10)
ARMOR ó ARMOR STAR	El jugador **Aliado** solo puede coger una unidad blindada con 2 figuras para la reserva, que representan los **Tanques Polacos 7TP** (ver Reglas Especiales de Campaña)
GRENADE ó GRENADE STAR	Si el jugador **Aliado** obtiene una Granada, cuenta como una tirada comodín y le permite al jugador escoger cualquier unidad estándar, sin embargo el jugador Polaco no puede usar esta tirada para coger una unidad de artillería en esta campaña.
STAR STAR	Coge 1 **Estrella de Veterano**

FLAGS STAR	Elige uno de los siguientes elementos: Unidad de **Infantería de Élite** Alemana (***Tropas 2 – Unidades Especiales***) o Ficha de Apoyo Aéreo/Salida Aérea (Air Power/Air Sortie)
FLAGS	Trata todas las Banderas obtenidas como si fueran un símbolo de Infantería, excepto para **BANDERA + ESTRELLA,** que ha sido explicado arriba.
STAR STAR	Coge 1 **Estrella de Veterano**

Nota: para ambos bandos, las fichas obtenidas gracias a una tirada de **ESTRELLA + ESTRELLA** son gratis: las recibes sin coste de Ficha de Reserva.

Blindados Polacos

El tanque Polaco 7TP era un blindado de motor diesel que tenía el blindaje y el armamento más pesado que muchos de sus homólogos Alemanes pero existían en un número muy reducido. Es por todo ello que los Polacos tenían solo unos cuantos vehículos blindados de cualquier tipo y eran lamentablemente superados en número en este aspecto. Todas las unidades Polacas Blindadas (incluso las Reservas) solo tienen 2 figuras.

Comisario Político

Las Reglas de Mando Rusas están en vigor para el jugador Ruso en el escenario "La batalla de Szack". Aquí hay un recordatorio de estas reglas para aquellos jugadores que no posean la expansión "**Eastern Front**" (EF p. 3-4)

Reglas de Mando Rusas

Reparte las cartas de Mando a cada bando según se indique en las instrucciones del escenario. El jugador Ruso debe entonces seleccionar una carta de su mano y colocarla bajo la ficha del Comisario. La carta que está bajo la ficha del Comisario es la carta que jugará en el próximo turno. Cuando al jugador Ruso le llega su turno, este selecciona una carta de su mano que será colocada bajo la ficha del Comisario y toma la carta que está bajo ella y la juega como su carta de Mando este turno. Al final del turno, el jugador Ruso coge una nueva carta de Mando para su mano de forma normal.

Durante el turno del jugador Ruso, en lugar de jugar la carta que ya tenía preparada bajo la ficha del Comisario, el jugador Ruso puede elegir jugar de su mano una carta de Mando "Reconocimiento" (Recon 1 en inglés) o un "Contrataque". La carta de Mando que está bajo la ficha del Comisario no se usa y permanece bajo la ficha hasta el próximo turno. El jugador Ruso también puede jugar la carta "Emboscada" de su mano siguiendo las reglas estándar.

Buques de Guerra - Destructor

Las reglas de Destructor están en vigor en el escenario "La batalla de Hel". Aquí hay un recordatorio de estas reglas para aquellos jugadores que no tienen la expansión del Pacifico (PT p.9)

Un Buque de Guerra puede mover 1 o 2 hexágonos en Océano, pero nunca puede moverse hacia hexágonos de océano adyacentes a un hexágono de playa. Un Buque de Guerra proporciona apoyo de artillería de largo alcance a poca distancia de la costa, disparando a una distancia de ocho hexágonos a 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 respectivamente.

Cuando se indique en las Notas del Escenario durante el montaje del mismo, coloca un Buque de Guerra sobre el tablero, y tres marcadores de Punto de Mira junto a él.

Cuando un Buque de Guerra consigue un impacto sobre un blanco enemigo, si la unidad no es eliminada o forzada a retroceder, coloca un marcador de Punto de Mira sobre su hexágono. La artillería del Buque de Guerra ha centrado el blanco y disparará con 1 dado adicional sobre él a partir de ahora. Ten en cuenta que los marcadores de Punto de Mira no son acumulables.

Si el objetivo se mueve o es eliminado, la bonificación por centrar el blanco se pierde, y el marcador de blanco se retira y se coloca de nuevo junto al Buque de Guerra.

Un Buque de Guerra puede ser blanco durante el combate. Se hace impacto sobre el buque por cada granada obtenida en la tirada. Coloca una Estrella de Combate para llevar un control del daño recibido. Cuando se coloca la tercera Estrella de Combate junto al buque, retira el Buque de Guerra del tablero, y dáselo a tu oponente para que lo coloque en el Medallero. Contabiliza como 1 punto de victoria.

Un Buque de Guerra puede ignorar la primera Bandera lanzada contra él. Si un Buque de Guerra debe retirarse, se retira 1 hexágono de Océano por cada bandera obtenida. Si no puede retroceder, añade un marcador de Estrella de Combate sobre el buque.

Regla Opcional – Eventos "¿Y sí?"

Esta campaña favorece a los Alemanes, especialmente si se emplean las Reglas del Aire. Debido a esta disparidad, el jugador Alemán debería ser el que menos experiencia tenga. Las tiradas "¿Y si?" mostradas abajo son opcionales, pero ayudan.

Cada jugador lanza un dado antes del comienzo de la campaña y consulta la tabla para determinar los efectos de las tiradas. Ten en cuenta que algunos resultados de los Alemanes son beneficiosas para los Polacos.

Polonia Moviliza: ***Polonia ignora las peticiones de Francia para evitar una movilización mientras se busca una solución diplomática.*** El jugador Polaco comienza con dos unidades de Infantería extra en los dos primeros escenarios de la campaña. Estas unidades deben ser colocadas en la línea base del Aliado (o en la segunda fila de hexágonos para el escenario **Hel**).

Dragones al Rescate: ***la caballería Polaca, aunque considerada arcaica por muchos, eran una poderosa fuerza sobre el campo.*** El jugador Polaco puede mejorar una unidad estándar de infantería por batalla a unidad de Dragones Polacos durante toda la campaña.

Aliados Occidentales: ***Aunque le declararon la guerra a Alemania el 3 de septiembre, ni Francia ni Gran Bretaña contribuyeron a la defensa Polaca. Si hubieran atacado tal y como prometieron, la historia podría haber sido muy diferente.*** Tras el primer escenario, el jugador del Eje pierde todas las Fichas de Reserva restantes porque los Aliados Occidentales atacan Alemania desde el oeste.

Campos Minados: ***los Polacos habían preparado una defensa en profundidad conforme se replegaban desde la frontera. Sin embargo, las fortificaciones defensivas nunca se completaron de forma adecuada antes de la guerra.*** El jugador Polaco puede desplegar hasta 5 fichas de campos minados y 2 defensas anticarro para ambos escenarios de **Hel** y **Kepa**. Estos elementos defensivos pueden ser situados en cualquier lugar del tablero pero no en hexágonos contiguos adyacentes.

Fortificaciones: ***los Polacos habían planeado una defensa en profundidad conforme se replegaban desde la frontera pero las fortificaciones defensivas nunca fueron completadas antes de la guerra.*** El jugador Polaco puede desplegar 3 alambradas y 1 búnker extra para ambos escenarios de Hel y Kepa. Estos elementos defensivos pueden ser colocados en cualquier lugar del tablero pero no en hexágonos contiguos adyacentes.

Problemas en vehículos: ***la Infantería motorizada Alemana en ocasiones sufría de fallos mecánicos y falta de combustible durante las etapas iniciales de la Operación Fall Weiss. Esto hizo que no fueran capaces de aprovechar todos los huecos disponibles.*** Durante toda la campaña, todas las unidades Alemanas de infantería y blindadas retroceden un hexágono antes de comenzar la batalla. Las unidades Alemanas que se encuentran a lo largo de la línea base y aquellas unidades que comienzan con sacos de arena pueden ignorar esta regla.

Panzers superados en armamento: ***el Tanque Polaco 7TP estaba en realidad mas fuertemente armado que los tanques Alemanes de la época, pero su limitadísimo número le hizo no ser de entidad en el campo de batalla. Si los Polacos hubieran incrementado la producción, sus unidades blindadas hubieran sido más peligrosas.***
Todas las unidades blindadas Polacas tienen 3 figuras en lugar de 2 para el resto de la campaña.

Propaganda: ***"¡La caballería Polaca emplea espadas y lanzas!" Tras la Carga en Krojanty, los Alemanes sacaron provecho de la propaganda para hacer ver que la Caballería Polaca era obsoleta y estúpida.***
Los Dragones Polacos pierden la habilidad de ignorar una bandera en combate.

Partisanos Alemanes: ***En algunas áreas de Polonia, existía una considerable población Alemana que acogieron a los Alemanes como liberadores. Dentro del territorio Polaco estos grupos interrumpieron frecuentemente las comunicaciones y los suministros.***
El jugador Polaco pierde 2 fichas de Reserva.

Invasión Soviética: ***los Alemanes esperaban que los Soviéticos invadieran mas rápido de lo que lo hicieron. Aunque esto no hubiera alterado significativamente el desenlace, un asalto más vigoroso por parte del Ejercito Rojo habría acelerado el avance Soviético.***
El bando Soviético mueve primero en la batalla Szack y puede ignorar la regla del Comisario.

Copyright 2004-2012 Days of Wonder
Todas las imágenes, iconos y gráficos aquí empleados están bajo copyright de Days of Wonder

Campaña traducida por J. Devesa "Almilcar" y revisada por Jose Ruiz "jasorel"

LA CAIDA DE

• UNTERNEHMEN FALL WEISS •

Septiembre – Octubre 1939

La guerra ha llegado antes de lo que esperábamos. Es el momento de los Polacos para defender sus casas y tierras. ¡Haz retroceder a los Alemanes, contenlos en la frontera! ¡Por nuestra libertad y la vuestra!

Mariscal Edward Rydz-Smigly

Comienza con **3** Fichas de Reserva

25 HEL — p.77

¡VICTORIA ALIADA!

La Península de Hel resistió más de lo que podíamos esperar. ¡Bien hecho!

ALLIES | AXIS

Juega "Kepa Oksywska"

24 EL BOSQUE TUCHOLA — p.76

¡VICTORIA ALIADA!

¡Enhorabuena! Tus acciones de demora en la frontera nos han dado un tiempo precioso.

ALLIES | AXIS

Juega "Hel"

26 EL RÍO BZURA — p.78

¡VICTORIA ALIADA!

Excelente – has dirigido a nuestras tropas hacia lugar seguro

ALLIES | AXIS

Juega "Kepa Oksywska"

Objetivos	ninguno	
Puntos	0	2

POLONIA

• UNTERNEHMEN FALL WEISS •

27 KEPA OKSYWSKA p.79

¡VICTORIA ALIADA!

Otra excelente defensa heroica del corredor Polaco, ¡bien hecho!

ALLIES | AXIS

Juega "Szack"

30 SZACK p.82

¡VICTORIA ALIADA!

Es una satisfacción darle en los morros a nuestros enemigos Soviéticos ¿no crees? Hemos mostrado al mundo de lo que somos capaces. Ahora esperemos que nuestros Aliados Occidentales vengan al rescate – no seremos capaces de resistir dos frentes mucho más.

ALLIES | AXIS

FIN DE CAMPAÑA

28 TOMASZOW LUBELSKI p.80

¡VICTORIA ALIADA!

Un contrataque peligroso, pero tus fuerzas han alcanzado la cabeza de puente rumana.

ALLIES | AXIS

Juega "Szack"

31 LA BATALLA DE KOCK p.83

¡VICTORIA ALIADA!

Buen trabajo, has retrasado al enemigo lo suficiente para que muchas de nuestras fuerzas escapen. Peleamos lo mejor que pudimos pero necesitamos desesperadamente la ayuda de nuestros Aliados Occidentales ahora. Si no es así, me temo que la batalla por nuestro país pronto estará acabada...

ALLIES | AXIS

FIN DE CAMPAÑA

29 LA BATALLA DE VARSOVIA p.81

¡VICTORIA ALIADA!

¡Nuestra capital ha resistido la primera ola de atacantes!

ALLIES | AXIS

Juega "Tomaszow Lubelski"

MEDALLAS	+	TABLA OBJ.	=	PUNTOS VICTORIA

la caída de

Unternehmen Fall Weiss

Septiembre – Octubre 1939

Estos insolentes Polacos piensan que pueden oponer resistencia al Tercer Reich. Intenta no eliminarlos a todos antes de que nuestros aliados Soviéticos se unan al combate.

Generaloberst Fedor von Bock

Comienza con **6** Fichas de Reserva

25 HEL — p.77

¡VICTORIA DEL EJE!

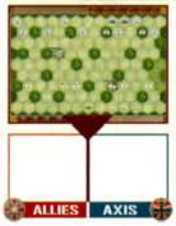
Bien hecho aplastando esa bolsa de resistencia. Continúa la mar-

Juega "La Batalla de Varsovia"

24 EL BOSQUE TUCHOLA — p.76

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Demasiado para el "Plan Occidental" Polaco. Ahora, destroza sus fuerzas antes de que puedan huir

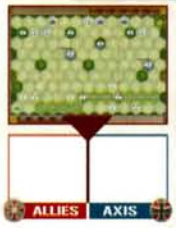


Juega "El Río Bzura"

26 EL RÍO BZURA — p.78

¡VICTORIA DEL EJE!

Están rodeados y aislados, ¡acaba con esta fuerza ya!



Juega "La Batalla de Varsovia"

Objetivos	ninguno					
Puntos	-1	0	1	2	3	3

Polonia

Unternehmen Fall Weiss

27 KEPA OKSYWSKA p.79

¡VICTORIA DEL EJE!

Estas bolsas de resistencia están resultando problemáticas y nos consume tiempo. Aunque solo retrasan lo inevitable y estas convirtiéndote muy efectivo aplastándolos. Sigue con el buen trabajo

ALLIES | AXIS

Juega "Tomaszow Lubelski"

28 TOMASZOW LUBELSKI p.80

¡VICTORIA DEL EJE!

Bien hecho al repeler el contrataque Polaco. Ahora remacha la victoria.

ALLIES | AXIS

Juega "La Batalla de Kock"

29 LA BATALLA DE VARSOVIA p.81

¡VICTORIA DEL EJE!

Varsovia arde y su gobierno ha huido. ¡La victoria pronto será nuestra!

ALLIES | AXIS

Juega "La Batalla de Kock"

30 SZACK p.82

Especial: no puedes usar tus Fichas de Reserva en este escenario.

¡VICTORIA DEL EJE!

Así que los Polacos pensaban ponérselo difícil a la Madre Rusia ¡Ha!

ALLIES | AXIS

Juega "La Batalla de Kock"

31 LA BATALLA DE KOCK p.83

¡VICTORIA DEL EJE!

¡La victoria es nuestra! Aunque el resultado no es una sorpresa, los soldados lo hicieron bien. ¡Diles que deberían estar orgullosos!

ALLIES | AXIS

FIN DE CAMPAÑA

MEDALLAS	+	TABLA OBJ.	=	PUNTOS VICTORIA

Puntuación de CAMPAÑA

SEPTIEMBRE-OCTUBRE 1939

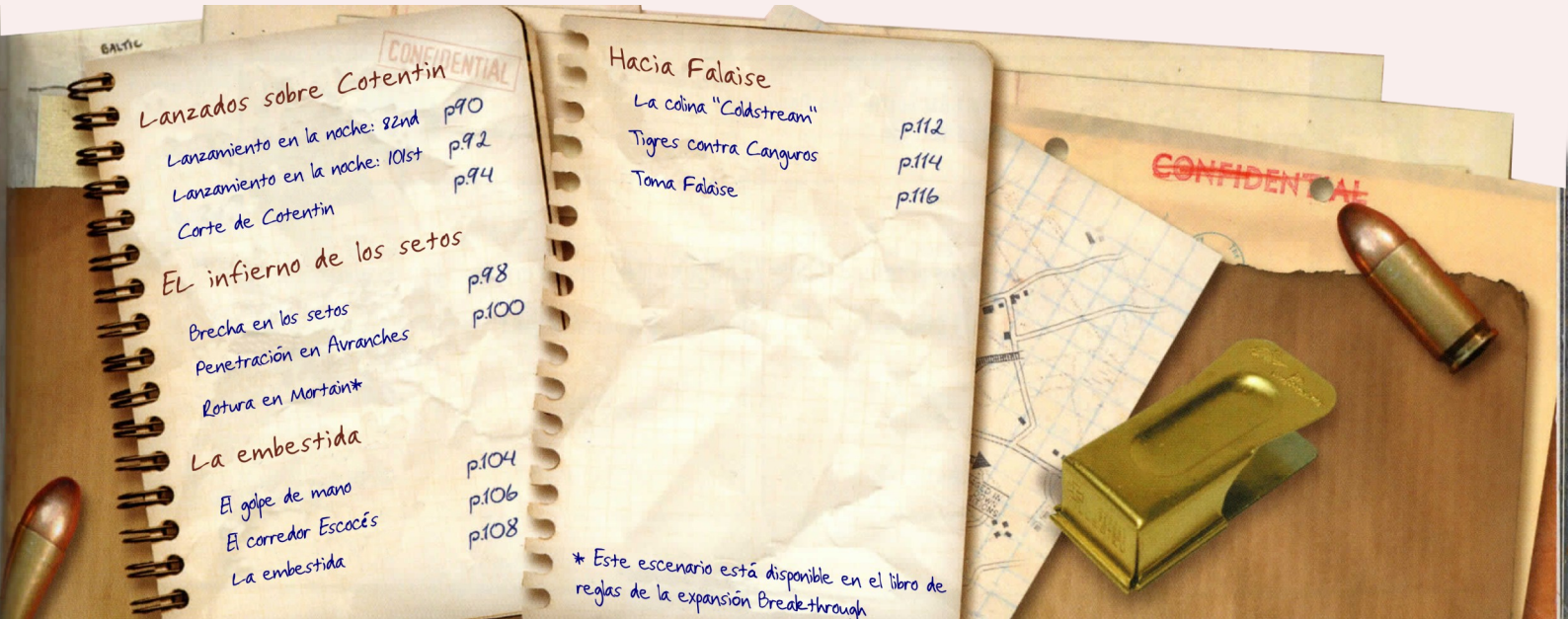
ESCENARIOS	ALIADOS	EJE
EL BOSQUE TUCHOLA		
HEL		
EL RIO BZURA		
KEPA OKSYWSKA		
TOMASZÓW LUBELSKI		
BATALLA DE VARSOVIA		
SZACK		
LA BATALLA DE KOCK		

El jugador con el mayor número de Puntos de Victoria gana la Campaña.

ROTURA A TRAVÉS DE NORMANDÍA

JUNIO - AGOSTO 1944

La Batalla de Normandía que siguió a los desembarcos del Día D del 6 de Junio de 1944 fue una de las más decisivas en la 2ª Guerra Mundial. Todo comenzó con operaciones aéreas: por el bando americano, la 82 y 101 Aerotransportada tenían la misión de asegurar los cruces y salidas de las playas para ayudar en el avance de las tropas que iban a invadir la península de Cotentin. Por el bando británico, la 1ª Aerotransportada tenía que combatir para mantener el flanco este de la invasión de Normandía y repeler el contraataque alemán. La ciudad de Caen era el objetivo principal Británico del Día D, pero no se alcanzó lo suficientemente rápido. En las siguiente semanas, la resistencia alemana en los alrededores de Caen se convirtió en tenaz y determinada. Mientras que las tropas británicas intentaban liberar la ciudad clave, los americanos estaban bloqueados intentando salir del infierno de los setos. Tras semanas de duros enfrentamientos, las tropas de EEUU finalmente consiguieron irrumpir en las líneas alemanas en Avranches para desencallar la situación en la que se encontraban. Mientras tanto, las tropas británicas consiguieron flanquear y liberar Caen un mes después de lo planeado por Montgomery. Los alemanes no estaban listos para ceder Normandía, todavía, e intentaron un avance final con un significativo contrataque en Mortain pero era demasiado tarde y muy peligroso. Las fuerzas aliadas rápidamente rodearon al 7º Ejército Alemán y miles de soldados fueron forzados a rendirse, aunque la mayoría logró escabullirse de la trampa mortal a la que el ataque les había conducido. La batalla de Normandía finalmente había terminado; los Aliados podrían ahora avanzar hacia Paris y desde allí, hacia Alemania.



Las campañas Breakthrough pueden ser jugadas como campañas individuales o pueden ser jugadas de forma conjunta siguiendo las instrucciones de la Gran Campaña.

Nota: si tienes la expansión "Winter Wars", recomendamos que uses la baraja "Breakthrough" de esta expansión para las Campañas de Normandía. Esta baraja te permitirá acelerar las batallas "Breakthrough" pero no tendrán impacto negativo en la campaña.

TIRADAS DE RESERVA ESPECIAL

Las tiradas de Reserva se llevan a cabo tal y como han sido explicadas en las reglas básicas de campaña, excepto como se detalla a continuación:

	INF + EST	Unidad de Élite de Infantería ***(Tropas 2 – Unidades Especiales)*** o Ingenieros de Combate ***(Tropas 4 – Ingenieros de Combate)***
	BLI + EST	Unidad de Élite de Blindados ***(Tropas 2 – Unidades Especiales)*** o "Sherman Crocodile" ***(Tropas 13 – Tanques Lanzallamas)***
	EST + EST	Coge una ficha de ***Salida Aérea / Apoyo Aéreo*** (Air Sortie/Air Power) o **Estrella de Veterano**

	BLI + EST	Unidad de Élite de Blindados ***(Tropas 2 – Unidades Especiales)*** o Tigres ***(Tropas 16– Tigres)***
	BAN + EST	Mejora una unidad estándar de infantería en el campo de batalla con Armas Antitanque ***(AE 5 – Arma Antitanque Guerra Tardía)***, Mortero ***(AE 6 – Mortero Guerra Tardía)*** o una Ametralladora ***(AE 7 – Ametralladora Guerra Tardía)***
	EST + EST	Coge una ficha de **Salida Aérea / Apoyo Aéreo** (Air Sortie/Air Power) o **Estrella de Veterano**

Nota: para ambos bandos, las fichas obtenidas gracias a son gratis; ¡las recibes sin coste de Ficha de Reserva!

Reglas de GRAN CAMPAÑA

Reserva Estratégica

Usa la información suministrada en cada **Hoja de Campaña**, al comienzo de cada campaña.

Progresión en la Gran Campaña

Puedes jugar la Gran Campaña Americana o bien la Gran Campaña Británica.

Campaña Americana

1 – "Dropped on the Cotentin"
2 – "Hedgerow Hell"

Campaña Británica

3 – "The Charging Bull"
4 – "To Falaise"

Victoria

Determina el **Grado de Victoria** (véanse Reglas de Campaña) para cada una de las campañas independientes de **"Break Through Normandy"** en el modo usual. La victoria en una de las campañas valen los siguientes puntos para la Gran Campaña:

Empate	0 pt.
Victoria Menor	1 pt.
Victoria Mayor	2 pts.
Victoria Decisiva	3 pts.

Una vez completada, suma todos los puntos obtenidos para la Gran Campaña. El jugador con mayor número de puntos gana. Si ambos jugadores empatan, suma toda la puntuación obtenida en las campañas; el jugador con mayor número de puntos de Victoria gana.

Nota: para recrear de forma completa la batalla de Normandía, puedes jugar ambas Gran Campañas y sumar ambas puntuaciones.

Regla Opcional: Eventos "¿Y si...?

Esta regla opcional añade elementos históricos a la Gran Campaña. Si ambos jugadores están de acuerdo, cada uno lanza 1 dado antes de cada campaña. Los resultados son los indicados en la siguiente lista:

Reservas (Reserves): **los refuerzos son enviados al frente.** Coge una ficha de Reserva extra. Si ambos jugadores obtienen este resultado, ambos cogen una ficha de Reserva extra.

"Priests" (M7 Priests – Artillería Autopropulsada): **las unidades de artillería móvil fueron muy útiles para los Aliados durante la Batalla de Normandía.** Al comienzo de cada escenario en la campaña, el jugador Aliado puede sustituir una de sus unidades de artillería por Artillería Móvil (Tropas 14 – Artillería autopropulsada)

Bombardeo Masivo (Carpet Bombing): **muchas ofensivas comenzaron con un bombardeo masivo de las líneas enemigas.**
El jugador Aliado puede remplazar la Acción Especial de Ametrallamiento por el Bombardeo Masivo (véase Reglas Especiales en pág. 12)

¡Tigres!: **¡suelta a la bestia!**
En cada uno de los siguientes escenarios, el jugador del Eje puede desplegar un Tigre en su línea base. Si no tienes la figura del Tigre, sustitúyela por una unidad de blindados élite (4 figuras). Esta acción es gratuita y el Eje puede aun lanzar dados para sus reservas de modo normal tras desplegar el Tigre.

Fuego Amigo: **la falta de precisión de algunos bombardeos Aliados tuvieron consecuencias terribles.**
El jugador Aliado debe eliminar 1 figura de una de sus unidades (la más cercana al objetivo) cuando emplee la carta de Apoyo Aéreo o realice una acción de Ametrallamiento o Bombardeo Masivo. Si una unidad Aliada es destruida de esta forma, da al jugador del Eje una medalla.

Caza Bombardero ("Jabos"): **las unidades alemanas solo podían moverse durante la noche debido a la supremacía aérea Aliada. Esto retrasó considerablemente la llegada de refuerzos blindados.**
El jugador del Eje debe eliminar una de sus unidades blindadas antes de cada escenario en la campaña

Resistencia: **las vías férreas y las líneas de suministro fueron a menudo atacadas por la Resistencia Francesa.** El jugador del Eje pierde una de las fichas de Reserva.

Nota: Si ambos jugadores sacan en la tirada el mismo evento, su efecto (en favor de un bando) solo se aplica una vez, no dos veces.

LANZADOS SOBRE COTENTIN

• OPERACIÓN BOSTON, OPERACIÓN ALBANY •

Junio 1944

Caballeros ¡aquí estamos! la 82 y 101 Aerotransportada serán lanzados sobre Cotentin antes del amanecer para asegurar todas las salidas de las playas. Una vez que nuestras tropas hayan tomado tierra, tenemos que capturar Cherburgo y los chicos paracaidistas necesitan mantener las carreteras abiertas de modo que podamos movernos hacia el oeste para asegurar la península de Cotentin y aislar la ciudad. Buena suerte chicos.

General Bradley

Comienza con 2 Fichas de Reserva

32 LANZAMIENTO EN LA NOCHE: 82ND p.90

¡VICTORIA ALIADA!

Buen trabajo chicos, habéis conseguido completar vuestra misión. Los alemanes están retirándose y no pueden coordinar sus esfuerzos. Aún estoy esperando oír si la 101 ha conseguido asegurar sus objetivos.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Juega Lanzamiento en la noche: 101st

33 LANZAMIENTO EN LA NOCHE: 101ST p.92

¡VICTORIA ALIADA!

¡Excelente! Gracias a estas salidas aseguradas nuestras fuerzas de desembarco pueden atacar con nuestros blindados. Esperamos gran resistencia y necesitaremos su velocidad y potencia de fuego para aislar Cotentin

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Coloca una unidad adicional de blindados en cualquier hexágono desocupado de tu línea base antes del próximo escenario

Juega Corte de Cotentin

34 CORTE DE COTENTIN p.94

¡VICTORIA ALIADA!

¡Hemos alcanzado Barneville, aislando con éxito la península de Cotentin! Los alemanes están atrapados en Cherburgo y no tienen donde ir ¡Eisenhower está encantando!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Cherburgo caerá en pocos días y seremos capaces de centrarnos totalmente en la liberación del resto de Francia. Dile a tus chicos que los relevaré - ¡se merecen un descanso! Este día es nuestro, pero la guerra aún no ha terminado

GRAN CAMPAÑA

muévete hacia "El infierno de los setos"

Objetivos	ninguno															
Puntos	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3

- Tabla de Objetivos -

MEDALLAS	+	TAB. OBJETIVO	=	PUNTOS VICTORIA

Lanzados sobre Cotentín

Operación Boston, Operación Albany

Junio 1944

Los informes muestran que paracaidistas enemigos han sido lanzados sobre el Cotentín. Tenemos que movernos rápidamente y atacar antes de que el enemigo pueda organizarse. Ya he reclutado refuerzos blindados, pero no pueden llegar pronto - mientras tanto, hay que mantener posiciones y preparar las defensas tan pronto como sea posible.

Mariscal de Campo Rommel

Comienza con 1 Fichas de Reserva

32 LANZAMIENTO EN LA NOCHE: 82ND p.90

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Hemos conseguido repeler el ataque, pero según nuestros informes otros paracaidistas están siendo lanzados sobre Normandía! No tenemos el número exacto pero preparémonos para cualquier cosa

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Juega **Lanzamiento en la noche: 101st**

33 LANZAMIENTO EN LA NOCHE: 101ST p.92

¡VICTORIA DEL EJE!

Hemos encontrado un mapa de un Capitán Americano. Aparentemente, tienen intenciones de aislar Cotentín y tomar Cherburgo. Intentarán capturar Saint-Saubeur-le-Viconte y alcanzar Barneville - ¡Dile a los hombres que se preparen para la batalla!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Coloca un obstáculo tipo alambrada en cada uno de los 2 puentes y en los 2 hexágonos desocupados próximos al río Douve en el flanco derecho de "Corte de Cotentín"

Juega **Corte de Cotentin**

34 CORTE DE COTENTIN p.94

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Enhorabuena! Su ofensiva ha sido detenida. Tu tenaz defensa nos ha dado algo de tiempo para que lleguen esos refuerzos blindados.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

¡Felicidades General! Has conseguido detener las fuerzas Aliadas antes de que fuera demasiado tarde. Desafortunadamente no cederán y desembarcarán más hombres en Normandía cada día. No pierdas la esperanza; ¡el Alto Mando está orgulloso de tí y confío en que puedas derrotar de nuevo a los Aliados!

GRAN CAMPAÑA

muévete hacia **"El infierno de los setos"**

MEDALLAS	+	TAB. OBJETIVO	=	PUNTOS VICTORIA

EL INFIERNO DE LOS SETOS

• OPERACIÓN COBRA, UNTERNEHMEN LÜTTICH •

Junio 1944

Estamos sufriendo bajas severas en estos malditos laberintos de setos. Para salir de aquí, nuestros blindados tienen que romper las líneas Alemanas y alcanzar la retaguardia. Es peligroso porque nuestro flanco quedará expuesto, pero la ofensiva será apoyada por un intenso bombardeo aéreo - los Alemanes no tendrán tiempo de recuperarse y lanzar un contrataque.

General Bradley

Comienza con 2 Fichas de Reserva

35 BRECHA EN LOS SETOS p.98

¡VICTORIA ALIADA!

Buen trabajo. Los Alemanes han sido pillados por sorpresa y hemos hecho un buen progreso. Hemos tomado la iniciativa, así que no perdamos la oportunidad: ¡toma Avranches!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el siguiente escenario, mueves primero

Juega Penetración en Avranches

36 PENETRACIÓN EN AVRANCHES p.100

¡VICTORIA ALIADA!

Este fue nuestro mayor ataque y lo has llevado a cabo maravillosamente. Los Alemanes están en las últimas, pero según nuestros informes lanzarán un contrataque desesperado. Diles a los hombres que se atrincheren

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el siguiente escenario, coloca sacos de arena en Juvigny, Milly y en el hexágono izquierdo de Mortain

Juega Rotura en Mortain

- ROTURA EN MORTAIN p.12 B•T

¡VICTORIA ALIADA!

Hitler perdió muchos soldados con esta apuesta. Has reducido al Ejército Alemán a la nada, a una sombra de lo que fue. La victoria es nuestra.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

¡Hemos conseguido una gran victoria aquí! Ahora nos dirigimos hacia París para liberar la ciudad. Cuando te vea allí, te prometo que obtendrás el ascenso del que te he hablado.

FIN DE GRAN CAMPAÑA

Objetivos	ninguno				
Puntos	-2	-1	0	0	1

- Tabla de Objetivos -

MEDALLAS + TAB. OBJETIVO = PUNTOS VICTORIA

El infierno de los setos

Operación Cobra, Unternehmen Lüttich

Junio 1944

El enemigo avanza rápidamente. Demasiado rápido... pero nuestros Panzers deberían ser capaces de aguantarlos durante un tiempo. Luego, si tenemos suerte y aún tenemos suficientes recursos, lanzaremos un contrataque violento para devolverlos a las playas de Normandía.
Tu misión es pararlos donde ahora mismo se encuentran - ¡no nos decepciones!

Mariscal de Campo Von Rundstedt

Comienza con 1 Fichas de Reserva

35 BRECHA EN LOS SETOS p.98

¡VICTORIA DEL EJE!

Has mantenido las líneas pero hemos sufrido grandes pérdidas. Es el momento de retroceder porque los hombres no serán capaces de repeler el siguiente asalto. ¡Únete a las defensas alrededor de Avranches y aguanta!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Lanza 1 dado adicional en tu próxima Tirada por Victoria

Juega Penetración en Avranches

36 PENETRACIÓN EN AVRANCHES p.100

¡VICTORIA DEL EJE!

¡La ofensiva Americana ha fracasado! Prepara a los hombres porque el Führer quiere lanzar un contrataque poderoso. Si tiene éxito, ¡cortaremos a las fuerzas americanas por la mitad!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Si capturas y mantienes la colina 317 en el siguiente escenario, el jugador Aliado no puede usar la regla de Ataque Aéreo hasta que la retome

Juega Rotura en Mortain

- ROTURA EN MORTAIN p.12 B•T

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Contra todo pronóstico hemos repelido a los Americanos! Sufrieron grandes bajas y una derrota humillante. ¡Aún hay esperanza!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Los Americanos avanzaron sobre Normandía, pero no tienen más recursos para seguir adelante. Tendrán que parar para recuperarse y reagruparse. Nos has dado un tiempo precioso para preparar nuestras defensas para la próxima fase de la camapaña. ¡He informado de tu heroica defensas al Führer y te espera en Berlín para condecorarte con la Cruz del Caballero con hojas de roble!

FIN DE GRAN CAMPAÑA

Objetivos	ninguno					
Puntos	2	3	3	4	4	5

- Tabla de Objetivos -

MEDALLAS + TAB. OBJETIVO = PUNTOS VICTORIA

LA EMBESTIDA

OPERACIÓN TONGA, OPERACIÓN EPSOM, OPERACIÓN GOODWOOD •

Junio—Julio 1944

Caballeros, los ojos del mundo están sobre nosotros. Nuestros aliados Americanos están a punto de desembarcar en las playas de Omaha y Utah. Nuestra misión es cuidar el flanco izquierdo de la ofensiva—debemos capturar Caen y posteriormente avanzas mas al sur. Buena suerte soldados.

General Montgomery

Comienza con 2 Fichas de Reserva

37 EL GOLPE DE MANO p.104

¡VICTORIA ALIADA!

Buen trabajo caballeros. Nuestros hombres están desembarcando en la playa Sword. Ahora debemos tomar Caen y seguir con la ofensiva hacia el sur con la ayuda de la 15ª División Escocesa. No deje al enemigo preparar sus defensas

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el siguiente escenario, los campos minados con un valor de 3 o 4 juegan como si tuvieran valor 2. El resto de campos minados permanecen igual.

Juega "El corredor escocés"

38 EL CORREDOR ESCOCÉS p.106

¡VICTORIA ALIADA!

¡Bien hecho, viejo chico! Esos escoceses son buenos soldados y has mandado la batalla de forma victoriosa ¡Ahora, rompamos las líneas Alemanas! Aquí tienes estos M7 Priests que te serán útiles para tu ofensiva.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el siguiente escenario, tu unidad de artillería estándar se convierte en una unidad de artillería autopropulsada, como las otras dos.

Juega "La embestida"

39 LA EMBESTIDA p.108

¡VICTORIA ALIADA!

¡Esos 88 nos estaban matando! Afortunadamente hemos sido capaces de capturarlos, junto con los alrededores ¡La victoria es nuestra!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Hmmm, puede que no hayamos conseguido romper las líneas pero nuestro ataque ha obligado a los alemanes concentrar sus blindados en este lado del frente. Eso es lo que esperaba exactamente—ahora esperemos que los Americanos puedan sacar provecho de la situación.

GRAN CAMPAÑA
muévete a "Hacia Falaise"

Objetivos	Ning.									
Puntos	-4	-3	-2	-1	0	1	1	1	2	2

• Tabla de Objetivos •

MEDALLAS + TABLA OBJ. = PUNTOS VICTORIA

La embestida

Operación Tonga, Operación Epsom, Operación Goodwood

Junio—Julio 1944

Los informes muestran que paracaidistas y comandos Británicos están causando estragos al norte de Caen. En este momento no sabemos si es un cebo o un ataque real. En cualquier caso, dile a tus hombres que estén listos para defender la ciudad. ¡No debemos perder Caen!

Generalfeldmarschall Von Rundstedt

Comienza con **1** Fichas de Reserva

37 EL GOLPE DE MANO p.104

¡VICTORIA DEL EJE!

Miles de soldados aliados están desembarcando en las playas de Normandía. Tenemos que aceptar que esto no es un cebo. Caen es probablemente uno de los objetivos prioritarios aliados. Prepare sus defensas.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el siguiente escenario, los campos minados tipo señuelo (valor 0) se juegan como si tuvieran valor "1". El resto de campos minados se mantienen.

Juega "El corredor escocés"

38 EL CORREDOR ESCOCÉS p.106

¡VICTORIA DEL EJE!

Hemos perdido la iniciativa pero el enemigo está también sufriendo. Creemos que están preparando una gran ofensiva. Dígales a sus hombres que caven y se pongan a cubierto – mi experiencia dice que todas las ofensivas Británicas comienzan con un gran bombardeo masivo.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el próximo escenario, las unidades de Sannerville y Démouville comienzan con 4 figuras en lugar de 3. Coloca sacos de arena en estos dos hexágonos tipo villa también.

Juega "La embestida"

39 LA EMBESTIDA p.108

¡VICTORIA DEL EJE!

Nuestra línea de defensa se ha mantenido firme. ¡Los tanques Británicos no han podido soportar el poder de nuestros 88! Una vez más la Wehrmacht probó su valía.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Hemos conseguido prevenir que los Británicos rompan las líneas. Han sufrido graves bajas y por ahora no serán capaces de atacar de nuevo. ¡Tus capacidades como líder han salvado el día!

GRAN CAMPAÑA
muévete a "Hacia Falaise"

MEDALLAS	+	TABLA OBJ.	=	PUNTOS VICTORIA

HACIA FALAISE

OPERACIÓN BLUECOAT, OPERACIÓN TOTALIZE, OPERACIÓN TRACTABLE •

Julio - Agosto 1944

Bueno, chicos. La Colina 309 es un punto estratégico clave que tenemos que tomar antes de continuar. Los Alemanes tienen la 276ª y 326ª Divisiones de Infantería defendiéndola, pero de acuerdo a nuestro servicio de inteligencia, no hay Panzers. Pensamos que los blindados han sido enviados al oeste para contrarrestar a los Yanquis en la Operación Cobra. ¡Vamos a sacar provecho de esta oportunidad!

General Montgomery

Comienza con 2 Fichas de Reserva

40 LA COLINA 'COLDSTREAM' p.112

¡VICTORIA ALIADA!

Supongo que nuestra inteligencia se olvidó de esos tanques pesados. Gracias a Dios tienes comandantes de tanques brillantes. Mantén un ojo abierto con esos hombres, ¡no podemos permitirnos perder esos buenos oficiales!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Toma una Estrella de Veterano y colócala en una unidad blindada para el próximo escenario.

Juega "Tigres contra Canguros"

41 TIGRES CONTRA CANGUROS p.114

¡VICTORIA ALIADA!

¡Sabía que esos comandantes de tanques eran buenos pero eso ha sido memorable! Esta victoria nos da la oportunidad de atrapar por completo el VII Ejército Alemán. Solo han perdido sus mejores blindados – ¡no hay marcha atrás para eso!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Lanza un dado adicional en tu próxima Tirada

Juega "Toma Falaise"

42 TOMA FALAISE p.116

¡VICTORIA ALIADA!

¡Lo conseguimos! Has atrapado a los alemanes en un gran embolsamiento y no le estamos dejando salir sino para ser prisioneros de guerra. ¡Que gran victoria!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

¡Enhorabuena! La mayor parte del VII Ejército está atrapado en la bolsa de Falaise y están fuera de combate. La batalla de Normandía finalmente acabó y estoy orgulloso de decir que los Británicos la han finalizado. Gracias a usted, podemos continuar para liberar el resto de Francia.

FIN DE GRAN CAMPAÑA

Objetivos	Ning.						
Puntos	-1	-1	0	0	0	1	1

• Tabla de Objetivos •

MEDALLAS + TABLA OBJ. = PUNTOS VICTORIA

Hacia Falaise

Operación Bluecoat, Operación Totalize, Operación Tractable

Julio-Agosto 1944

Los Americanos están lanzando una gran operación en los alrededores de Saint-Ló y tenemos que mandar divisiones Panzer para contenerlos; debido a esto no tendrá muchos Panzers para repeler cualquier asalto Británico. Esperemos que no hayan planeado una gran ofensiva en esta área.

Generalfeldmarschall Von Kluge

Comienza con **1** Ficha de Reserva

40 LA COLINA 'COLDSTREAM' p.112

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Los "Tommies" están atacando y nuestros Panzers no están aquí! Nuestra mejor esperanza es desplegar algunos obstáculos antitanque para ralentizar su avance.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

En el siguiente escenario, sitúa obstáculos anticarro en dos hexágonos a tu elección. No puedes colocarlos contiguos en hexágonos adyacentes.

x2

Juega "Tigres contra Canguros"

41 TIGRES CONTRA CANGUROS p.114

¡VICTORIA DEL EJE!

¡Nadie puede con el poderoso Tigre! Nuestras órdenes son replegarnos, pero nuestros tanques se cobraron importantes bajas entre las tropas aliadas. ¡Los Británicos van a estar viendo Tigres donde quiera que miren tras esta batalla!

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

Lanza un dado adicional en la próxima Tirada de Victoria

Juega "Toma Falaise"

42 TOMA FALAISE p.116

¡VICTORIA DEL EJE!

Ya has visto que los Aliados estuvieron tratando de rodearnos en un gran área y lo mantuviste abierto... pero no te acomodes; no estamos seguros aún. Coge a los hombres a través de la brecha y formaremos una nueva línea más al este.

ALIADOS | EJE

BREAK THROUGH

FIN DE CAMPAÑA

Si ganas la campaña

Hemos perdido muchísimos hombres pero has evitado que el enemigo gane ventaja de nuestras debilitadas fuerzas. La batalla por la tierra de nuestro líder aún no ha terminado. Su extraordinario sentido del deber en esta campaña se oyó por toda Europa y llegó hasta Berlín: el Führer pretende condecorarle con la Cruz del Caballero con hojas de roble

FIN DE GRAN CAMPAÑA

Objetivos	Ning.	
Puntos	0	1

· Tabla de Objetivos ·

MEDALLAS + TABLA OBJ. = PUNTOS VICTORIA

ASES DEL AIRE

JUNIO 1940—FEBRERO 1945

Con el comienzo de la 2ª Guerra Mundial, los aviones y sus intrépidos pilotos jugaron un papel cada vez más decisivo en los devenires de las batallas que tenían lugar sobre tierra. Ya fuera bombardeando un objetivo clave, hostigando las líneas de suministro, inmovilizando tropas con sus pasadas de ametrallamiento, o sus combates aéreos en el cielo, los pilotos se convirtieron rápidamente en una parte esencial de cada enfrentamiento militar. ¡Ahora tienes la oportunidad de sentarte en la cabina de mandos e influir en las batallas desde el aire como nunca antes!

Notas de CAMPAÑA

Los escenarios de la Campaña Ases del Aire introducen un nuevo elemento en Memoir'44. Al menos uno de los jugadores controlará a un as del aire, un avión volado por un famoso piloto que tiene un objetivo especial en la batalla. Aparte de la adición del as del aire, los escenarios se juegan conforme a las reglas normales de campaña, con las siguientes excepciones:

Tirada de Reserva

No hay Tiradas de Reserva en la Campaña de Ases del Aire, a menos que se indique en la Hoja de Campaña. Sin embargo, cada escenario tiene reglas especiales adicionales (ver más abajo).

Tablas de Objetivo

No hay tablas de objetivo en ninguna de las hojas de campaña. Esto se debe a que los Puntos de Victoria de bonificación (PV) no se obtienen por la captura de objetivos en la Campaña Ases del Aire. En su lugar, el jugador controlando el as del aire puede obtener PV adicionales si el as del aire cumple su misión primaria en ese escenario. Estos puntos de bonificación se añaden al contador de medallas que el jugador gane durante la batalla.

Condiciones de Victoria

El escenario finaliza inmediatamente cuando uno de los bandos alcance el número de medallas indicado en las condiciones de victoria, y cada bando recibe los PV del escenario según el número de medallas ganadas como siempre. Sin embargo, la victoria solo se determina considerando si el as del aire ha conseguido o no su misión primaria. Si la misión primaria se logró, el bando controlando el as del aire es considerado ganador de ese escenario sin tener en cuenta el número de medallas. Si se fracasó en la misión primaria, entonces el bando defendiéndose contra el as del aire es considerado ganador, independientemente del recuento de medallas.

Puntos de Bonificación

Al finalizar cada uno de los escenarios, si el as del aire logró cumplimentar su misión primaria, se le otorgará puntos de victoria adicionales al bando que lo controla de acuerdo al acto heroico detallado más abajo.

P.e.: el escenario de los Puentes de Luga finaliza con el jugador del Eje obteniendo 5 medallas, y el jugador Aliado 3 medallas. Sin embargo, Nowotny, el As del Aire Alemán no logró su misión primaria. El jugador Aliado es por tanto el ganador de ese escenario y lee en voz alta el texto que aparece debajo de "Victoria Aliada" en su hoja de campaña. Adicionalmente, el desafortunado jugador del Eje obtiene 0 puntos de victoria de bonificación, ¡pero sigue manteniendo las 5 medallas que ganó de forma normal!

Los puntos de victoria de bonificación se acumulan durante la partida por el jugador que controla el as del aire conforme a la siguiente tabla. Los PV adicionales son añadidos al marcador del jugador para determinar el ganador total de la campaña. Mantén la anotación de estos puntos de victoria en el momento de ganarlos durante la partida:

Acto Heroíco	Puntos de Victoria de Bonificación
Ametrallamiento	+1 PV por cada figura enemiga eliminada por un as del aire durante un ametrallamiento
Apoyo Terrestre	+1 PV por cada figura enemiga eliminada en un ataque donde el avión del as del aire proporcionó apoyo aéreo
Ataque Kamikaze	+3 PV por una unidad eliminada por un as del aire en un ataque Kamikaze
Rescate	+2 PV por cada rescate con éxito por un as del aire
Reconocimiento	+1 PV por cada reconocimiento llevado a cabo por un as del aire
Combate Aéreo	+2 PV por cada aeronave enemiga eliminada cuando se encuentre adyacente al avión del as del aire.

Misión Primaria Lograda

Si el as del aire logra cumplir su misión primaria, ganará un número de PV de bonificación como se detalle en las reglas especiales del escenario.

Misión Primaria Fracasada

Si el as del aire no cumple su misión primaria entonces el jugador obtiene cero PV de bonificación, independientemente del número de figuras eliminadas o de cualquier otro éxito aéreo.

Reglas Generales Ases del Aire

Los aviones pilotados por ases del aire lanzan 1 dado menos en cada tirada de Comprobación Aérea. El primer avión ordenado en el campo de batalla por el bando del as del aire debe ser el del as del aire. Si un avión de un as del aire deja el campo de batalla por no recibir una orden, entonces el siguiente avión ordenado en el campo de batalla del bando del as del aire debe ser de nuevo el avión del as del aire. Si el avión del as del aire es eliminado debido a una tirada de Comprobación Aérea no puede volver al campo de batalla, pero su bando puede ordenar otros aviones siguiendo las reglas normales del aire. Dichos aviones no obtendrán PV de bonificación.

Operación Frankforce

Las reglas del aire están en vigor: el jugador Aliado recibe ambas cartas de Misión Aérea. Solo pueden ser usadas para incorporar al Comandante de Ala Douglas Bader en un Spitfire. El jugador del Eje puede usar los Ataques Aéreos (Acciones 3 – Ataques Aéreos y Blitz). Si Bader falla una tirada de comprobación aérea los Aliados no pueden usar más las cartas de Salida Aérea-

Misión primaria de Bader

Mantenerse en vuelo durante al menos 6 turnos consecutivos, comenzando al menos 1 de esos turnos en cada una de las 3 secciones del campo de batalla – el turno que entra no cuenta para ninguna de ambos requisitos. Los hexágonos a caballo entre dos secciones cuentan para ambas secciones. El jugador Aliado recibe 3 PV por completar con éxito esta misión.

Los puentes del Luga

Las reglas del aire están en vigor: el jugador del Eje recibe ambas cartas de Salida Aérea. Se emplean para incorporar al Major Walter Nowotny en un ME109.

Misión primaria de Nowotny

Destruir el tren Ruso, bien sea antes o después de dejar a sus pasajeros. Tras dejar los pasajeros el tren debe intentar abandonar el tablero por la línea base Aliada para evitar su destrucción. Si el tren es destruido, incluyendo al menos 1 impacto provocado por Nowotny, el jugador del Eje recibe 5 PV

Barricadas Rojas

Las reglas del aire están en vigor: el jugador Aliado recibe ambas cartas de Salida Aérea. Se usan para incorporar al Teniente Lydia Litvyak en un Yak-1.

El jugador del Eje recibe la carta de Apoyo Aéreo. Al final del 3er turno debe ser usada para ordenar sobre el tablero un bombardero Junkers JU-88. El bombardero debe entrar sobre, o a 1 hexágono, del primer hexágono (esquina) de la sección izquierda en la línea base del jugador del Eje que comienza la batalla como hexágono vacío. El bombardero tiene la nueva acción especial "Bombardeo Masivo" (ver pág. 13)

Misión primaria de Litvyak

Detener al JU-88. Si el JU-88 realiza un bombardeo masivo en uno de los 2 hexágonos del complejo industrial Barricadas Rojas, ya esté ocupado o no por una unidad enemiga, Litvyak ha fracasado en su misión primaria. Si el bombardero fracasa en el bombardeo de uno de esos hexágonos antes de finalizar el escenario, el jugador Aliado recibe 3 PV y la misión primaria de Litvyak es lograda.

El rescate de Mussolini

Las reglas del aire están en vigor: el jugador del Eje recibe ambas cartas de Salida Aérea. Se emplean para incorporar al Capitán Heinrich Gerlach en un Storch.

Misión primaria de Gerlach

Completar el rescate de Mussolini del cautiverio en el hotel como se indican en las reglas especiales del escenario. El jugador del Eje recibe 3 PV por el rescate satisfactorio de Mussolini adicionales a los 2 PV otorgados por un rescate.

La península de Orote

Las reglas del aire están en vigor: el jugador Aliado recibe ambas cartas de Salida Aérea. Se emplean para incorporar al Capitán David McCampbell en un Corsair con la acción especial de Apoyo Terrestre.

El jugador del Eje recibe un avión Zero situado en el hexágono central del aeródromo. El Zero patrulla por encima del aeródromo y no puede moverse de ese hexágono, ni puede ser ordenad por el jugador del Eje, hasta que sea liberado al comenzar su turno adyacente a una aeronave o una unidad terrestre Aliada.

Misión primaria de Campbell

Eliminar la cobertura aérea del aeródromo. El jugador Aliado recibe 3 PV, y la misión primaria se consigue si el Zero deja el campo de batalla por cualquier razón. Esta recompensa es adicional a una posible victoria en un combate aéreo.

Desembarcos en Iwo Jima

Las reglas del aire están en vigor: el jugador del Eje recibe ambas cartas de Salida Aérea. Se emplean para incorporar al Subteniente Saburo Sakai en un Zero. El jugador Aliado recibe un portaeronaves, con un marcador Listo para el Despegue, en cualquier lugar de la fila de hexágonos de la línea base. Se coloca antes de repartir las cartas de Mando.

Misión primaria de Sakai

Destruir el portaviones. Si el portaviones es destruido, incluyendo al menos 1 impacto producido por Sakai, el jugador del Eje recibe 4 PV y la misión primaria es lograda.

ASES DEL AIRE

Junio 1940 - Febrero 1945

En 1940 eres el Comandante Piloto Douglas Bader, un héroe nacional Británico, el mejor y el más valiente de "Los Pocos", cubriendo la retirada Aliada a Dunquerque. En 1942 eres la Teniente Lydia Vladimirovna Litvyak, la venerada Rosa Blanca de Stalingrado, luchando contra la Luftwaffe en una lucha desesperada sobre la ciudad condenada. En 1944 eres el Capitán David McCampbell volando temerarias misiones en apoyo de los duramente presionados Marines US en Guam.

"Nunca en un conflicto humano muchos le debían tanto a unos pocos"

Winston Churchill, Agosto 1940

43 OPERACIÓN FRANKFORCE p.124

¡VICTORIA ALIADA!

El oeste está perdido, pero gracias a tus legendarias heroicidades aéreas muchas tropas Aliadas fueron salvadas. ¡Se te ha concedido la Cruz Distinguida Aérea!

ALIADOS | EJE

El eje debe ahora mantener importantes fuerzas en Francia en caso de una invasión temprana – lanza un dado adicional en la tirada de Eventos de Victoria antes del próximo escenario.

Juega "Los puentes del Luga" o "El rescate de Mussolini", a elección del jugador del Eje

44 PUENTES DEL LUGA p.125

¡VICTORIA ALIADA!

A pesar de su temible reputación, has frustado el intento del Mayor Nowotny de bloquear el flujo Soviético, y quizás algún día, de refuerzos Americanos al frente.

ALIADOS | EJE

Debes colocar una unidad de Infantería en tu área de espera como una reserva antes del próximo escenario.

Juega "Barricadas Rojas" o "La península de Orote", a elección del jugador del Eje

45 EL RESCATE DE MUSSOLINI p.126

¡VICTORIA ALIADA!

¡Bien hecho! La reputación de Skorzeny se ha dañado gravemente y el dictador Mussolini sigue bajo custodia Aliada.

ALIADOS | EJE

La determinación del Eje en todo el mundo se debilita - puedes relanzar uno de los dados de la tirada Aliada de Eventos de Victoria antes del próximo escenario.

Si este fue el 4 escenario jugado en esta campaña, Finaliza Campaña inmediatamente. Si no juega "La península de Orote"

- BARRICADAS ROJAS p.13 p.67

¡VICTORIA ALIADA!

La ofensiva de bombardeos del Eje se ha detenido gracias a la valentía que has mostrado en Stalingrado. Tus enemigos tiemblan cuando ven la rosa blanca pintada en el fuselaje de tu yak. ¡Stalin te está otorgando con el título de Héroe de la Unión Soviética!

ALIADOS | EJE

Los ejércitos occidentales están inspirados en tu ejemplo – lanza un dado adicional en la tirada de Eventos de Victoria antes del próximo escenario.

Juega "Desembarcos en Iwo Jima" o "El rescate de Mussolini", a elección del jugador del Eje

46 LA PENÍNSULA DE OROTE p.127

¡VICTORIA ALIADA!

¡Hijo, eres un modelo de liderazgo! Tu mente y determinación para eliminar del cielo los aviones Japoneses inspira a todos los pilotos de tu alrededor. ¡Te vamos a conceder la Legión del Mérito!

ALIADOS | EJE

El jugador del Eje debe gastar 2 órdenes la primera vez que quiera ordenar un avión en el próximo escenario. Una vez en vuelo el avión se ordena de forma normal.

Juega "Desembarcos en Iwo Jima"

12 DESEMBARCOS EN IWO JIMA p.42

¡VICTORIA ALIADA!

¡Has amansado al Divino Viento! Los desembarcos en Iwo Jima procedieron sin ser molestados desde el aire gracias a tus esfuerzos y miles de vidas Aliadas fueron salvadas.

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Ases del Aire

Junio 1940 - Febrero 1945

En 1941 eres el Mayor Walter Nowotny, el as Alemán más temido por los rusos sobre los pantanos y bosques de los alrededores de Leningrado. En 1943 eres el Capitán Heinrich Gerlach, experto piloto del Storch, aterrizando en la peligrosa montaña de Gran Sasso en Italia para rescatar al dictador fascista Mussolini. En 1945 eres el Subteniente Saburo Sakai, desesperadamente superado en número, intentando contener la marea de desembarcos Americanos en Iwo Jima.

"Ningún bombardero enemigo puede alcanzar el Rhur. Si alguno alcanza el Rhur, no me llamo Goering. Puedes llamarme Meyer"

- Herman 'Meyer' Goering Septiembre de 1939

43 OPERACIÓN FRANKFORCE p.124

¡VICTORIA DEL EJE!

Se ha repelido a la leyenda Inglesa Douglas Bader y la Luftwaffe hostiga sin restricciones a las tropas Aliadas en su retirada hacia Dunquerque. Con occidente indefenso, el Alto Mando puede destinar más tropas a otros frentes.

ALIADOS | EJE

Lanza un dado adicional en la tirada de Eventos de Victoria antes del próximo escenario.

Juega "Los puentes del Luga" o "El rescate de Mussolini", a tu elección

44 LOS PUENTES DE LUGA p.125

¡VICTORIA DEL EJE!

Tus heroicidades en los cielos de la Unión Soviética conllevan un retraso en los refuerzos enemigos y las tropas Soviéticas no pueden ser destinadas a la lucha por Stalingrado ¡Se te concede la Cruz de Hierro!

ALIADOS | EJE

Los planes Aliados sufren un impacto en todo el mundo – el jugador Aliado debe eliminar una figura de Infantería antes de la tirada de Eventos de Victoria del próximo escenario.

Juega "Barricadas Rojas" o "La península de Orote", a tu elección

45 EL RESCATE DE MUSSOLINI p.126

¡VICTORIA DEL EJE!

La reputación de Otto Skorzeny aumenta gracias a tu habilidad en el pilotaje del Storch durante el intrépido rescate de Mussolini ¡y se te concede la Cruz Alemana de Oro!

ALIADOS | EJE

El prestigio Aliado sufre – puedes relanzar uno de los dados de la tirada del Eje de Eventos de Victoria antes del próximo escenario.

Si este fue el 4 escenario jugado en esta campaña, Finaliza Campaña inmediatamente. Si no juega "La península de Oro-

- BARRICADAS ROJAS p.13 p.67

¡VICTORIA DEL EJE!

La ofensiva de bombardeo sobre Stalingrado ha sido costosa para los Soviéticos y la ciudad cayó. ¡Has enorgullecido a la patria!

ALIADOS | EJE

La moral Aliada en occidente se desploma. Lanza un dado extra en la tirada de Eventos de Victoria antes del próximo escenario.

Juega "Desembarcos Iwo Jima" o "El rescate de Mussolini", a tu elección

46 LA PENÍNSULA DE OROTE p.127

¡VICTORIA DEL EJE!

El poder aéreo Aliado ha sido incapaz de acabar con la determinación Japonesa en el Pacífico – ¡el Servicio Aéreo Imperial Japonés va ganando poder! Honras a tu país y el emperador lo agradece.

ALIADOS | EJE

Recibes la carta de Apoyo Aéreo antes del próximo escenario así como ambas cartas de Salida Aérea.

Juega "Desembarcos en Iwo Jima"

12 DESEMBARCOS EN IWO JIMA p.42

¡VICTORIA DEL EJE!

El Viento Divino probó ser demasiado para las Fuerzas Aliadas del Pacífico. Tu audacia aseguró que los desembarcos Americanos en Iwo Jima fracasaran y el enemigo se retiró para reagruparse y considerar otras opciones. ¡Se te concede la Orden del Azor de Oro, 2ª clase!

ALIADOS | EJE

FIN DE CAMPAÑA

Puntuación de CAMPAÑA

JUNIO 1940—FEBRERO 1945

ESCENARIOS	ALIADOS		EJE	
	PUNTOS VICTORIA	PUNTOS EXTRA	PUNTOS VICTORIA	PUNTOS EXTRA
OPERACIÓN FRANKFORCE				
LOS PUENTES DE LUGA				
EL RESCATE DE MUSSOLINI				
BARRICADAS ROJAS				
LA PENÍNSULA OROTE				
DESEMBARCOS EN IWO JIMA				

El jugador con el mayor número de Puntos gana la Campaña