

MEMOIR '44

EASTERN FRONT



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenidos a la Segunda Expansión para Memoir '44: El Frente Oriental.

Introducción

Desde las heladas orillas del lago Ladoga hasta las ardientes ruinas de Stalingrado, revive algunas de las más intensas batallas de la 2ªGM, donde ejércitos enteros desaparecían con mayor rapidez que un batallón en Normandía.

Esta expansión sigue a la expansión primera "Expansión de Terrenos". Mientras que aquella estaba dedicada a la introducción de nuevos tipos de terreno y nuevas reglas, esta nueva expansión está dedicada a revivir y recrear los feroces combates que enfrentó a las tropas del eje y las tropas soviéticas. También podrás encontrar un escenario de la guerra ruso-finesa, y un escenario Overlord que recrea el mayor combate entre fuerzas acorazadas de la historia: Kursk.

Esta expansión es independiente de la "Expansión de Terrenos", y de la expansión 3 (Mapa Helado y Desierto), que no son necesarias para jugar las batallas del frente oriental. No obstante nosotros hemos usado el tablero adecuado (Invierno-Mapa Helado) en la descripción de los escenarios, pero simplemente a efectos visuales. Para mejorar la experiencia y ambientación, puedes considerar el comprar dicha expansión, pero en cualquier caso puedes jugar dichos escenarios con el tablero estandar de campo abierto suministrado con Memoir '44.

Para los más entusiastas seguidores de Memoir '44 que ya disponen de las otras 2 expansiones, hemos introducido un escenario adicional 'bonus' que combina todas las expansiones. Lo encontrarás al final del manual.

Visita la web del juego en www.memoir44.com. Además encontrarás mucha información sobre todos los juegos de Days Of Wonder como reglas adicionales, nuevos escenarios, foros, etc. La comunidad de Memoir '44 es extremadamente activa, y sin dudarle ayuda a todos los nuevos jugadores.

Y de ahora en adelante, ¡diviértete y disfruta!

Richard Borg

y la sección en Days of Wonder

ÍNDICE

I. NUEVOS TIPOS DE TERRENO

Trincheras, Ciudades en Ruinas,
Aldeas Rusas, Bosque Helado p.2
Barrancos, Pantanos, Colina con
Bosque o Aldea, Río Helado p.3
Complejo Industrial

II. NUEVAS REGLAS

Reglas del Mando Ruso p.3
Reglas de la Guerra Relámpago p.4

III. NUEVAS MEDALLAS

Héroe de la Unión Soviética p.4
Campos de Minas p.4
Marcadores Estrella de Batalla p.5

IV. NUEVOS OBSTACULOS

Búnker Helado p.5
Dientes de Dragón p.5

V. NUEVAS INSIGNIAS

Francotirador p.5
Élite Rusa p.6
Ingenieros de Combate p.6
Caballería p.6
Esquiadores Finlandeses p.6

REFERENCIAS DE PÁGINAS

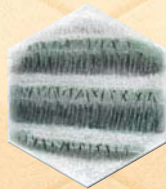
Un número de página escrito así: M44 p.7 indica la página 7 del libro original de reglas de **MEMOIR '44**.

Un número de página escrito así: p.9 indica la página 9 de este libro de reglas.



Este icono significa que estamos introduciendo una nueva regla en **MEMOIR '44**.

I. NUEVOS TIPOS DE TERRENOS



Trincheras

- ◆ Movimiento: Una unidad de infantería o blindados que entra en un hex de Trincheras debe pararse y no puede moverse en ese turno. La Trincheras es impasable para la Artillería.
- ◆ Combate: Una unidad de blindados no puede atacar cuando se encuentran en un hex de trincheras. Cuando una unidad de infantería o blindada ataca a una unidad en un hex de trincheras, reduce el número de dados de batalla en 1. La Artillería no reduce sus dados. Una unidad de infantería puede ignorar la primera bandera.
- ◆ Línea de Visión: Las trincheras no bloquean la línea de visión.



Ruinas

Las Ruinas tienen los mismos efectos que el hex de Pueblos y Aldeas (M44 p.14). Además, una unidad en un hex de Ruinas puede ignorar la primera bandera. Solo las unidades de infantería pueden entrar en un hex de Ruinas.



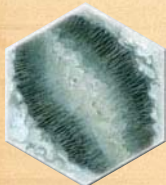
Aldeas Rusas

Las Aldeas Rusas tienen los mismos efectos que el hex de Pueblos y Aldeas (M44 p.14).



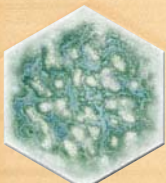
Bosques Helados

Un Bosque Helado tiene los mismos efectos que el hex de Bosque (M44 p.13), y se usa aquí para mejor efecto visual.



Barrancos

- ◆ **Movimiento:** Impasable para Blindados y Artillería. Sin restricciones de movimiento para la infantería.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate. Una unidad de infantería puede ignorar la primera bandera.
- ◆ **Línea de Visión:** No bloquea la línea de visión.



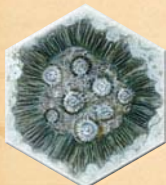
Pantanos

- ◆ **Movimiento:** Una unidad de infantería o blindados que entra en un pantano debe pararse y no podrá moverse más. Una unidad que sale de un pantano sólo podrá mover a un hexágono adyacente. Intransitable para artillería.
- ◆ **Combate:** Las unidades de infantería no tienen ninguna restricción al combate. Una unidad de blindados no puede atacar al entrar o salir de un pantano. Una unidad de blindados que vence en combate cercano a una unidad en pantano podrá ganar terreno pero no arrollar.
- ◆ **Línea de Visión:** No bloquea la línea de visión.

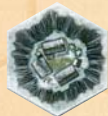
Nota: Aunque estos pantanos son nevados, se juegan exactamente igual que los de la Expansión de Terrenos.



Colina con Bosque o con Aldea



Estos terrenos son usados para efecto visual únicamente. Colina con Bosque tiene los mismos efectos que un Bosque (M44 p.13), y Colina con Aldea igual que Aldea (M44 p.14).



Rio Helado

El rio está congelado y puede cruzarse. Sin embargo, el hielo no es espeso ni seguro. Siempre que una unidad mueve o se retira a un Rio Helado, tira dos dados. Por cada Estrella, una baja. No hay más restricciones al movimiento o al combate.



Complejo Industrial

Ver las reglas específicas de cada escenario. Por lo general, tiene los mismos efectos que Pueblos y Aldeas (M44 p.14).

II. NUEVAS REGLAS

COMISARIO POLÍTICO



La paranoia de Stalin sobre rivales potenciales dió lugar a la purga de los mejores y más brillantes oficiales del Ejército Rojo entre 1937-1938. Los que permanecieron eran tímidos líderes sin agallas para contradecir a sus comisarios políticos. En el calor de los más feroces combates, a menudo los soldados eran forzados a entrar en combate a punta de pistola de sus propios comisarios políticos.



Reparte las Cartas de Mando a cada jugador según el escenario. El jugador Ruso debe seleccionar una carta de su mano y colocarla bajo la ficha del Comisario. Esta Carta de Mando es la que jugará en su próximo turno.

Cuando el jugador Ruso empiece su turno, seleccionará una carta de su mano para colocarla bajo la ficha del Comisario, y tomará la que está bajo la ficha y la jugará como su Carta de Mando de su turno. Al final de su turno, el jugador Ruso robará una nueva Carta de Mando del mazo y la colocará en su mano de forma normal.

En el turno del jugador Ruso, en lugar de jugar la carta ya depositada bajo la ficha del Comisario, puede escoger jugar una carta de 'Reconocimiento' o 'Contraataque' que tenga en su mano. La Carta de Mando bajo la ficha del Comisario no se usa y permanece bajo la ficha hasta el próximo turno. El jugador Ruso puede también jugar la carta 'Emboscada' de su mano según las reglas normales de juego.

GUERRA RELÁMPAGO



Los escenarios que tienen lugar en los primeros años de la Segunda Guerra Mundial a menudo usan estas reglas.

- ◆ El jugador alemán puede jugar una carta de 'Reconocimiento' como una carta táctica de 'Apoyo Aéreo' en dicha sección del tablero (al menos un hexágono debe estar en dicha sección): escoge un grupo de 4 ó menos unidades adyacentes y tira 1 dado de batalla contra cada unidad (ataque aéreo del Eje).
- ◆ Una unidad de blindados alemana puede moverse hasta 3 y combatir, mientras que las unidades de blindados aliadas sólo pueden moverse 2 y combatir.

III. NUEVAS MEDALLAS

Medalla de Héroe de la Unión Soviética



Esta medalla fue el más alto grado de condecoración de la URSS. Creada en 1934, fue concedida a unas 12.500 personas, la mayoría durante la guerra de 1941 a 1945 entre Alemania y la URSS (llamada la "Gran Guerra Patriótica" por los rusos).

Campos de Minas



Las notas de despliegue de los escenarios, indican normalmente qué bando ha colocado un campo de minas.



Los campos de minas son colocados al mismo tiempo que el terreno. Antes de colocar cualquier campo de minas, tomamos todos los marcadores, y colocamos el dibujo de campo de minas boca arriba. Mezclamos las piezas, y tomamos una de ellas por cada campo de minas, de forma aleatoria, de forma que en ningún momento pueda verse el número indicado en el reverso del marcador. Colocamos los marcadores no usados a la caja, con su valor numerico oculta de la vista de los jugadores.

Cuando una unidad entra en un campo de minas, debe pararse inmediatamente, y no podrá volver a moverse en ese turno.

Cuando una unidad enemiga entra en un campo de minas, revelamos la fuerza del marcador del campo de minas. Si el campo de minas tiene una fuerza nula, entonces puede ser retirado del tablero. Si no, tira un número de dados igual a la fuerza del campo de minas. Anota un impacto por cada símbolo de la de unidad o granada obtenidos. El resto de resultados se ignoran, incluidas las banderas. Después de una explosión, el campo de minas permanece activo y su fuerza permanece visible boca arriba en el tablero para ambos jugadores.

Si la unidad que entra en el campo de minas es amiga, ésta debe pararse, pero ignorará el campo de minas, sin revelar la fuerza del mismo ni tirando dados.

Nota: De acuerdo con las reglas generales de retirada, los campos de minas no tendrán efecto en movimiento de retirada. Por tanto una unidad en retirada podrá moverse a través de un campo de minas sin detenerse, ni tampoco tendrá que tirar los dados por impactos.

ESTRELLAS DE BATALLA



Las Estrellas de Batalla se usan para denotar un efecto especial, un evento unico, acciones o detonares que están asociadas a un hexágono o unidad determinada durante un escenario concreto. Muchos de los efectos de estos marcadores están descritos en la Expansión de Terrenos, ya que es en esta expansión donde se describen la mayor parte de terrenos y obstáculos. El uso de Estrellas de Batalla es indicado en las reglas especiales de cada escenario.

Camuflaje



Cuando lo indique un escenario, un marcador de Estrella de Batalla puede ser usado para marcar unidades camufladas. Puedes seleccionar como objetivo a una unidad camuflada solo en combate cercano (hexágono adyacente). La unidad camuflada pierde su marcador en el momento en que realiza un ataque, es atacada por una unidad enemiga o se mueve.

IV. NUEVOS OBSTACULOS Y MARCADORES



Bunker Nevado

Mismos efectos que Bunker (m44 p.16). Además, ambos bandos pueden reclamarlo como posición defensiva.



Dientes de Dragón

◆ Movimiento: Sólo la infantería puede entrar en los Dientes de Dragón. Al entrar, debe pararse y no puede mover más en lo que resta de turno.

- ◆ Combate: Sin restricciones al combate.
- ◆ Línea de Visión: No bloquea la línea de visión.

V. NUEVAS INSIGNIAS

Francotirador



Coloca una sola figura y una insignia de Francotirador en los hexágonos indicados en el escenario. Recibe órdenes de la misma forma que una unidad de infantería normal, y puede realizar las siguientes acciones:



- ◆ Moverse como una unidad de infantería de Fuerzas Especiales, 1 o 2 hexágonos y combatir.
- ◆ Combatir cuando entra en terreno en el que la infantería normal no puede combatir (bosques, pueblos, etc). Aún así debe parar y no moverse más en terrenos que limiten el movimiento.
- ◆ Retirarse hasta 3 hexágonos en lugar de 1 con cada bandera obtenida. Una unidad de francotiradores puede atacar a unidades de infantería o artillería hasta 5 hexágonos de distancia. Deben tener línea de visión a su objetivo. El dado de batalla del francotirador no se reduce por los efectos del terreno. El francotirador obtiene un impacto por cada símbolo de granada, estrella y el de la unidad. Las banderas hacen al enemigo retroceder de forma habitual. Un francotirador no puede atacar a blindados. Un francotirador puede ser atacado de forma normal, pero solo el símbolo de la granada le provoca un impacto. El francotirador entonces se retira del tablero y no puntua como Medalla de Victoria.



Nota: Si un francotirador está adyacente a una unidad enemiga debe atacar obligatoriamente a esa unidad. Sólo en el caso de que un francotirador esté adyacente a una unidad blindada que no puede atacar, el francotirador debe primero moverse y posteriormente atacar.

Ingenieros de Combate



Los cuerpos de ingenieros fueron usados a lo largo de la Segunda Guerra Mundial para aumentar la efectividad de las tropas de asalto. Proporcionaban apoyo de movilidad, supervivencia, topográfico y de ingeniería.

Una unidad de ingenieros se mueve y combate como una unidad normal, sin embargo:

- ◆ En combate cercano, ignora todas las reducciones de dados al combate por terreno, por ejemplo, todos sus enemigos no están protegidos por su terreno.
- ◆ Una unidad de terreno que está en alambradas, tirará con un dado menos y también puede quitar la alambrada en el mismo turno.
- ◆ Si mueve a un Campo de Minas y puede ser elegida para combatir, debe limpiar el Campo de Minas en lugar de combatir. Si la unidad no puede limpiar el Campo de Minas, lo detona.

Caballería



Las unidades de infantería con una insignia de caballería, son consideradas unidades de caballería. Coloca 4 figuras de infantería y la insignia correspondiente para distinguirla del resto de unidades, como se indica en el escenario.

Una unidad de caballería que recibe órdenes puede:

- ◆ Mover hasta 3 hexágonos y combatir.
- ◆ Combatir a cualquier enemigo hasta 2 hexágonos de distancia. Lanza 2 dados en combate cercano y 1 a 2 hexágonos.
- ◆ En un combate cercano exitoso, puede ganar terreno y combatir de nuevo, usando las mismas reglas que Arrollamiento de Blindados (M44 p.11)



Elite Rusa



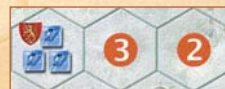
Usa esta insignia para indicar Unidades Especiales Rusas.

Tropas Esquiadoras Finlandesas



Las Tropas Especiales de Infantería Finlandesas son tropas esquiadoras. Coloca una insignia Finlandesa en la unidad para distinguirla del resto de las unidades. Estas unidades solo tienen 3 figuras. Una unidad de Esquiadores Finlandeses que recibe órdenes puede:

- ◆ Mover hasta 3 hexágonos y combatir. Lanza 3 dados en combate cercano y 2 contra una unidad a 2 hexágonos de distancia.
- ◆ Combatir mientras la unidad se adentra en cualquier tipo de terreno (bosque, pueblos, etc.) donde la infantería normal no puede combatir. La unidad debe detenerse y no puede mover más en terreno que limite su movimiento.
- ◆ Puede retirarse hasta 3 hexágonos en lugar de sólo 1 por cada bandera obtenida.



- NUEVAS FIGURAS -

La Expansión del Frente Oriental contiene un ejercito con nuevas figuras.

Soldado Ruso



La guerra contra Alemania de 1941 a 1945 es denominada como la 'Gran Guerra Patriótica' por los rusos. Al principio de la guerra la población soviética era de aproximadamente 130 millones de personas, similar a la de Estados Unidos. La URSS perdió unos 11 millones de soldados en la guerra. Como comparación, por cada soldado americano muerto en el Frente Occidental, morían aproximadamente 80 soviéticos en el Oriental. El salvajismo de los combates en el frente ruso hizo que las tácticas de guerra utilizadas fueran diferentes. Mientras que el Frente Occidental fue un teatro de dominación estratégica con miles de prisioneros, en el Frente Oriental las tácticas usadas buscaban la aniquilación total del enemigo.

Tanque T-34



Mucha gente cataloga al T-34 ruso como el mejor tanque de la Segunda Guerra Mundial. Aunque era menos sofisticado que el famoso 'Tigre' alemán, tenía muchas características de valor incalculable durante la guerra, como su cañón de alta velocidad, que lo convertía en un perfecto cazacarros, sus grandes capacidades todoterreno, su gran rapidez, y sobretodo tenía un gran alcance. Todo esto dió origen a la gran diferencia al final de la guerra en la carrera hacia Berlín entre soviéticos y americanos. Por todo ello, el T-34 fue conocido como el tanque que ganó la Gran Guerra Patriótica. La última vez que entró en acción fue durante la guerra civil de Bosnia, 50 años después de la Segunda Guerra Mundial!

Cañón Anticarro ZIS-3



Derivado del ZIS-2, el cañón ZIS-3 de 76.2mm de calibre entró en producción en 1942 como un cañón anticarro. El ZIS-3 se convirtió en la más famosa pieza de artillería soviética. Incluso los alemanes, que siempre habían tenido mejor equipo, reconocieron que la artillería soviética era superior a la suya. Debido a su bajo coste de producción, el ZIS-3 fue producido en masa. Se fabricaron unas 10.000 unidades, y todavía alguna de esas estaba en uso hoy en día.