

CAMPAIGN ROOKIE

Volume 2

RULES & SCENARIOS



Richard Borg

MEMOIR 44

DAYS OF WONDER

CB#2

PRÓLOGO

Los soldados que lucharon en la Segunda Guerra Mundial fueron enviados muchas veces a combates desesperados, pero tomados por sí solos, algunos de esos combates tuvieron un impacto determinante en el resultado de la guerra. Los grandes generales tenían que conseguir rápidas victorias y aprovechar las situaciones diarias superando los contratiempos tácticos, para poder obtener beneficios estratégicos a largo plazo. Los comandos paracaidistas que fueron lanzados en plena noche el 6 de Junio de 1944, fueron sólo uno de los muchos factores que ayudaron a los aliados a desembarcar con éxito, a pesar de las fuertes pérdidas que tuvieron bajo el fuego fulminante de las baterías Alemanas en las primeras horas de la mañana; estos lanzamientos se convirtieron en el primer paso crítico para establecer la cabeza de playa a través de la cual el ejército aliado avanzaría para liberar toda Francia en los siguientes meses.

Este segundo libro de campaña para Memoir 44 añade una nueva dimensión al juego: en vez de jugar cada escenario por separado, ahora se da la oportunidad de jugar los escenarios sucesivamente, utilizando las nuevas reglas de campaña para vincular el resultado de una batalla a la siguiente. ¿Enviarás a la totalidad de tus tropas al mismo tiempo, con el riesgo de quedarte sin recursos esenciales para más adelante, o debes adoptar una postura más prudente, teniendo algunas unidades en la reserva para garantizar que cualquier contratiempo futuro tenga una respuesta adecuada? La victoria final dependerá de las decisiones tácticas y estratégicas que tomes.

Ponemos a tu disposición dos grandes campañas y tres campañas únicas e independientes en este nuevo libro de Campaña. Cada campaña contiene muchos escenarios nuevos, fruto del apasionado trabajo de un grupo de jugadores increíblemente dedicado y el propio Richard Borg – todos ellos miembros bien conocidos de la comunidad de Memoir'44. En total, son más de 40 escenarios nuevos los que te esperan en este libro de campaña.

En el primer grupo de campañas, revivirás las fieras batallas de las islas del Pacífico que enfrentaron a los cuerpos de Marines de EE.UU. contra el ejército Imperial Japonés. ¡Salta de una isla a otra para alcanzar las islas patrias de Japón, o acosa a tu oponente en la arena volcánica de las playas de Iwo Jima! La segunda campaña tiene lugar justo después de Pearl Harbor: dirige el ataque relámpago en bicicleta de las tropas japonesas invadiendo Malasia, u organiza las defensas británicas para tratar de evitar la caída de Singapur en manos enemigas. Una tercera campaña hace que revivas la desesperada lucha de Polonia contra la repentina invasión alemana de 1939. Los generales que prefieran luchar en grandes batallas estarán encantados con el cuarto grupo de campañas – una gran campaña completa con mapas Breakthrough que tienen lugar en Normandía en 1944. Por último, pero no menos importante, la campaña especial de los ases del aire te conducirá a – o deberíamos decir por arriba – varios campos de batalla de la 2ª Guerra Mundial y te desafiarán a completar peligrosas misiones aéreas.

También descubrirás nuevas reglas especiales en este libro. Cada campaña, por tanto, trae su propio conjunto de retos y sorpresas, que te enseñaran a ser un maestro. ¡Pero no esperes más: selecciona una campaña, llama a tus oficiales, y dirige a tus hombres hacia la victoria!

Richard Borg y el personal del cuartel general de campaña de Days of Wonder.



TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN p.3

Introducción	3
Comenzar una campaña	3
Reservas	3
La tirada de Reserva	3
Despliegue	4
Tiradas Especiales.....	5
Ganando una Batalla.....	6
Reposición de la Reserva Estrategia	6
Anotación y Seguimiento de Puntuación	6
La tabla de objetivos	6
Tirada de Eventos de Victoria.....	6
Ganando la Campaña.....	7
Grado de victoria	7
NOTAS de CAMPAÑA p.8	
Como leer una Hoja de Campaña	8

HOJAS de CAMPAÑA p.8

Como leer las Hojas de Campaña	8
--------------------------------------	---

COMPONENTES DEL JUEGO P.10

El cartón de fichas	10
Nuevas insignias.....	10
Nuevas fichas y obstáculos.....	11
Reglas Especiales	12

CAMPAÑAS P.15

De isla en isla	17
Guerra Relámpago en Bicicleta	47
La caída de Polonia	67
Rotura a través de Normandía.....	85
Ases del Aire	119



REGLAS DE CAMPAÑA



Una **CAMPAÑA** es una serie de escenarios enlazados de forma temática y cronológica, diseñados para ser jugados de forma sucesiva. Al progresar en la campaña, los jugadores tendrán varias opciones a su disposición para hacer fuerza en su avance o fortalecer sus defensas.

Las reglas básicas que siguen detallan como tiene que ser jugada una campaña. Las campañas individuales pueden introducir elementos adicionales de juego o condiciones específicas para esa campaña en particular, pero estas se incluirán en las *Notas de Campaña*.

Las siguientes páginas explican todo lo que necesitas saber sobre una Campaña. Una vez leídas, puedes dirigirte hacia el Teatro del Pacífico y jugar tu primera Campaña.

COMENZAR UNA CAMPAÑA

Elige la campaña que deseas jugar y lee detenidamente las **Notas de Campaña** que les acompaña. Estas notas incluyen una vista histórica de la misma y una lista detallada de batallas que pueden ser jugadas. De la misma forma pueden incluir reglas especiales relevantes para esa campaña en particular.

Coge el número de **Fichas Reserva** asignado a tu Bando, tal como se indica en la **Hoja de Campaña**.



Estas fichas de juego forman la llamada **Reserva Estratégica** (referida comúnmente como la "reserva") desde donde las **Unidades de Reserva** pueden ser activadas durante el transcurso de la campaña. Una vez que todos los jugadores han cogido sus **Fichas Reserva**, monta la primera batalla como se indica en el escenario inicial de la campaña.

RESERVAS

> La Tirada de Reserva

Tras montar un escenario, pero antes de recibir tus cartas de mando, lanza 2 dados para ver que unidades de

Reserva, si hay alguna, el Alto Mando desea asignar a tu batalla.

Por cada símbolo de unidad obtenido, puedes elegir cambiar una **Ficha Reserva** de tu **Reserva Estratégica** por una unidad del tipo que acabas de obtener en la tirada (las granadas son comodines, permitiendo elegir entre una unidad de artillería, infantería o blindados). A este proceso nos referiremos como **Activación de Reservas**.

Nota: Estrellas y Banderas se explican en "Tiradas Especiales de Reserva" en la página 5.

Debes considerar cuidadosamente si quieres o no activar la unidad que acabas de obtener en la tirada. Por un lado, puede que nunca más obtengas una tirada como esta – y la oportunidad de llamar a filas y desplegar ese tipo de unidad; pero por otro lado, solo tendrás un número limitado de Fichas Reserva para intercambiar por unidades durante el transcurso de toda la campaña.

Si eliges usar una de tus Fichas Reserva para activar y llamar a filas una de tus reservas, debes inmediatamente descartar una de las fichas y efectuar una de las siguientes acciones:

- **Desplegar tu unidad Reserva directamente sobre el campo de batalla.**

Elige una unidad que coincida con el símbolo que acabas de obtener e inmediatamente desplégalo sobre un hexágono libre de tu **Línea Base** (primera fila de hexágonos en tu lado del campo de batalla). Si eliges esta opción, debes tener suficientes figuras para desplegar una unidad con todas sus fuerzas (4 de infantería, 3 blindados o 2 de artillería, dependiendo en el tipo de unidad).



Teniendo suficientes figuras para desplegar su unidad, el jugador del Eje envía sus Panzers a la batalla.

0

- Desplegar tu Unidad Reserva en el Área de Espera

Coloca la Ficha de Reserva boca arriba en el Área de Espera y pon una figura que coincida con el símbolo obtenido en la tirada para recordar el tipo de unidad de esta Ficha Reserva. El Área de Espera es esa banda metálica que se encuentra a la derecha de tu Medallero, junto al campo de batalla. Esta Ficha Reserva representa a una unidad que está preparada en la Reserva y esperando recibir una orden para ser desplegada en el campo de batalla en un turno futuro.



Esta unidad de blindados está preparada en la Reserva, lista para atacar si es necesario

> Despliegue

Despliegue directo sobre el campo de batalla

Para desplegar una Unidad Reserva directamente sobre el campo de batalla, debes tener disponibles suficientes figuras del tipo necesario inmediatamente después del montaje del escenario (los poseedores de varios juegos pueden usar libremente figuras de su segunda caja, si fuera necesario).

Debes desplegar la/s unidad/es en un/os hexágono/s vacío/s de tu línea base. Para este propósito, se considera un hexágono libre aquel que no contenga unidad alguna, pero puede tener (que no sean infranqueables) obstáculos y tipos de terreno.

Si no existe hexágono libre disponible, o no se disponen de las suficientes figuras para formar una unidad completa, simplemente no se puede desplegar ahora – aunque de forma alternativa se puede optar por el despliegue de la Ficha Reserva en el Área de Espera con la esperanza de que en el futuro se pueda desplegar durante la partida.

La ventaja de desplegar la unidad directamente sobre el campo de batalla es que no usas ninguna orden de juego, ya que ocurre antes de recibir tus Cartas de Mando y a continuación ¡comienza la batalla!

Despliegue al Área de Espera

Si en lugar de desplegar la unidad directamente sobre el campo de batalla eliges desplegarla sobre el Área de Espera, coloca una Ficha Reserva con una figura que coincida con el tipo de unidad que acabas de obtener en la tirada. Esta ficha representa a la unidad que está reuniendo sus tropas en la Reserva.

Durante el juego, una vez que tengas suficientes figuras producidas por las bajas, que estén libres o de otras unidades que salen del campo de batalla, puedes emplear y ordenar el despliegue de esta unidad desde el Área de Espera hacia el campo de batalla.

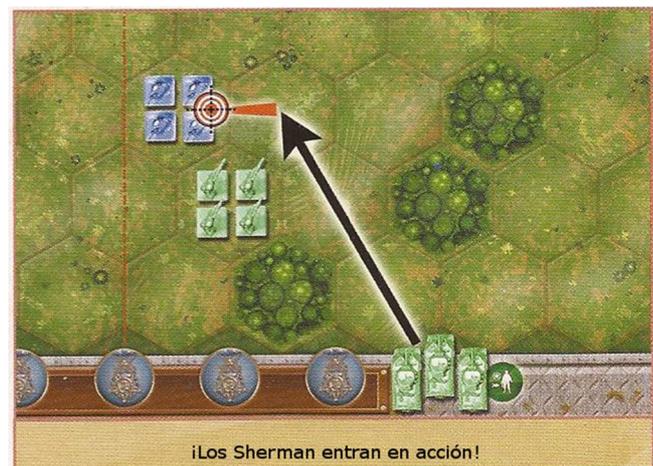
Si aun no dispones de figuras suficientes, puedes seguir ordenando la activación de una unidad con fuerzas reducidas desde el Área de Espera al campo de batalla, durante tu turno. Simplemente tendrá menos figuras. No puedes hacer el despliegue directamente al campo de batalla antes de que comience el juego, ya que estas unidades deben estar completas.



El jugador del Eje decide desplegar sus blindados incluso no siendo una unidad completa.

Para mover una unidad desde el Área de Espera hacia el campo de batalla, desecha la Ficha Reserva correspondiente y replázala por las figuras que conforman la unidad. Activa tu nueva unidad de forma normal, usando una orden para poderle hacer entrar en el tablero a través de un hexágono vacío de tu línea base. Si ordenas a la nueva unidad con una carta de Sección, esta debe entrar al campo de batalla por un hexágono libre de esa Sección específica.

La unidad puede moverse y combatir normalmente durante el turno que entra en el campo de batalla (sujeta a las limitaciones del terreno como siempre).



¡Los Sherman entran en acción!



Las unidades y las fichas del Área de Espera no pueden atacar o ser atacadas hasta que entren en el campo de batalla. Una vez que entran ¡nunca pueden volver al Área de Espera!

Ten en cuenta que nunca estarás autorizado a desplegar una unidad desde tu Área de Espera fuera de tu turno de juego. Por ejemplo, no puedes usar una carta de **Emboscada** para desplegar una unidad.

> Tiradas Especiales de Reserva

Adicionalmente a los símbolos de unidad (y las granadas) obtenidas en una tirada de Reserva, también puedes obtener los siguientes resultados:



Si obtienes una **Estrella** junto con un símbolo de unidad durante la tirada de Reserva, la unidad que activas puede ser mejorada a tipo **Élite**

A no ser que explícitamente se indique otra cosa, un carro de combate se convierte en una Unidad Blindada de Élite, con 4 figuras tipo tanque en lugar de 3 si hay disponibles suficientes figuras; una unidad de infantería se convierte en una unidad de Fuerzas Especiales que puede mover 2 y combatir, sujeta a las limitaciones normales del terreno (**Tropas 2 - Unidades Especializadas**). La artillería no puede mejorarse siguiendo este método.

Coloca una insignia tipo Élite con la unidad (o junto a la ficha Reserva si queda en el Área de Espera) para indicar el status de Élite de la unidad. Solo se usa una ficha Reserva para la unidad; el status de Élite no tiene coste adicional de ficha de Reserva.

Cuando sea conveniente, las Notas de Campaña especificarán que tipos adicionales de unidades Élite (Caballería, Ingenieros de Combate, Tanques Lanza-Llamas, etc.) pueden ser activados, incluyendo sus características para el juego e insignias identificativas.



Si obtienes 2 **Estrellas** durante la tirada de Reserva, puedes usar este lanzamiento para activar una sola unidad Élite tipo Blindado o Infantería a tu elección, ¡y sin coste de ficha Reserva!




DOBLE ESTRELLA

O - si dispones del Pack Aéreo, puedes usar la tirada doble Estrella para recibir un ficha de Salida Aérea/Poder Aéreo gratis (ver Componentes del Juego en la pág. 11), ¡sin coste de ficha Reserva!



Cada **Bandera** obtenida proporciona a una unidad de tu elección una posición defensiva de sacos de arena (**Terreno 10 - Sacos de Arena**), sin coste de Ficha Reserva. Coloca un saco de arena en el hexágono donde se encuentre la unidad que quieras proteger.



Si obtienes una **Estrella** junto con una **Bandera** durante la tirada de Reserva, puedes obtener acceso a algún tipo exclusivo específico para esa campaña de posición defensiva o mejora para alguna de tus tropas. En este caso, las Notas de Campaña indicarán cual es la mejora que podría estar disponible.




BANDERA + ESTRELLA

Si no hay notas asociadas con esta tirada, ignora la **Estrella** y trata tu tirada como si fuera simplemente una sola **Bandera**.

Finalmente, Notas de Campañas individuales pueden también proporcionar opciones adicionales para tiradas específicas.

Nota: en escenarios en los que todas las unidades de Infantería (o Blindados) para un bando dado son Unidades Especializadas, no hay necesidad de usar insignias para marcar el status de Élite de estas unidades. Si introduces una unidad estándar de infantería (o blindados) desde la Reserva durante el transcurso del juego, mantén la ficha de esa nueva unidad junto a ella, para diferenciarla del resto de sus hermanos especializados.

GANANDO UNA BATALLA

Una vez finaliza una batalla, hay un número de simples pero importantes procedimientos de anotación que deben cumplimentarse antes de seguir moviéndose hacia el próximo escenario de la Campaña.

> Reposición de la Reserva Estratégica.

Si has vencido en el escenario que acabas de completar, tienes la oportunidad de reponer tu Reserva Estratégica: puedes de forma inmediata retirar las Fichas Reserva situadas en el Área de Espera y volverlas a colocar en tu Reserva Estratégica.

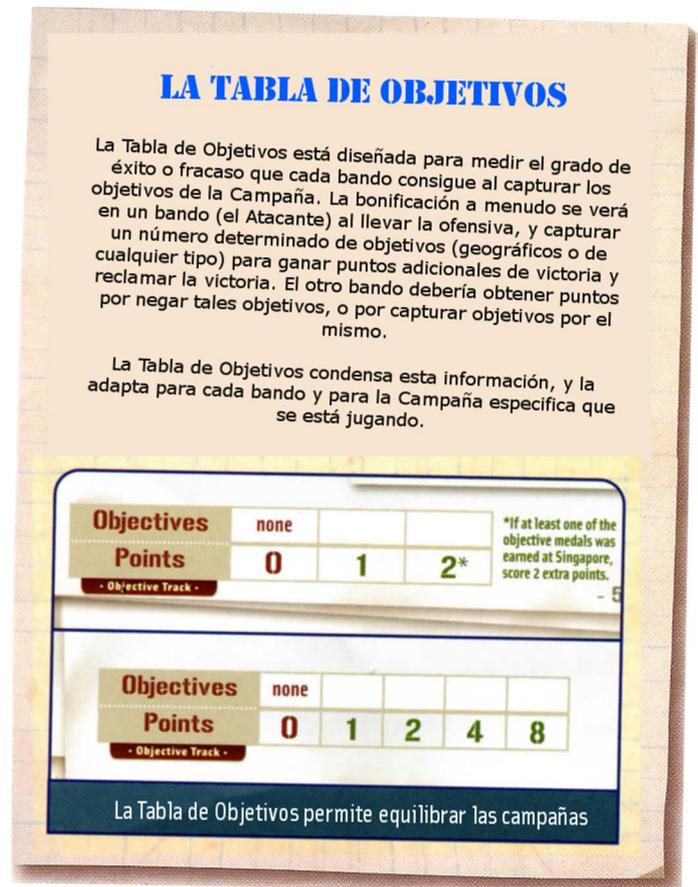
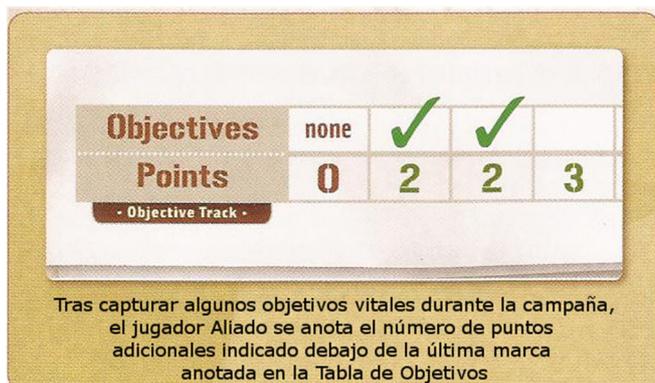
El jugador derrotado, por el otro lado, pierde cualquier ficha asociada con unidades no desplegadas que estén en su Área de Espera. Estas fichas se pierden inmediatamente de la Reserva Estratégica, sin beneficio alguno.

> Anotación y seguimiento de la Puntuación.

Al finalizar un escenario, escribe en la Hoja de Campaña el número de medallas que tú y tu oponente hayáis ganado, incluyendo las medallas por Objetivo en tu posesión. Escribe a lápiz en la caja adecuada (Aliados o Eje) en la sección del escenario correspondiente.



Además, por cada medalla Objetivo que mantengas al final del escenario, debes también marcar la caja correspondiente en tu Tabla de Objetivos.



> Tiradas por Victoria.

Entre dos batallas durante las campañas, un número de eventos pueden ocurrir – aquellos de vosotros que hayáis comprado el tablero Desértico/Invernal de Memoir'44 reconoceréis estos eventos de esa expansión y recordareis que a menudo favorecían al ganador pero que siempre añadían un elemento de incertidumbre al desenlace de la guerra.

Tras montar el siguiente escenario pero *antes* de cualquier otra acción (como las tiradas de Reserva para la nueva batalla) haz lo siguiente:

Cada jugador lanza 2 dados más 1 dado por cada batalla ganada hasta el momento en la campaña (incluyendo la que se acaba de ganar, si corresponde)



Comenzando por el jugador que mueve primero en el escenario que va a comenzar, resuelve la tirada usando la siguiente Tabla de Eventos. Comienza por la Infantería y termina con las Granadas.

RESULTADOS TIRADAS POR VICTORIA



Tu oponente debe quitar 1 figura de infantería de una unidad de infantería a su elección



Tu oponente debe quitar 1 figura de blindado de una unidad blindada a su elección



Reduce en 1 el número de cartas de Mando que tu oponente tendrá al comienzo de la batalla. Su mano inicial en cambio, debe ser siempre al menos 1 carta. Cogerá 2 cartas tras cada turno, hasta que iguale el número de cartas de Mando indicado en las notas del escenario.

Situación Especial - Cuando el jugador Ruso solo tiene 1 carta en su mano al comienzo del juego y las Reglas del Comisario Político están en vigor, su única carta se coloca bajo la ficha del Comisario. Al final de su turno el jugador Ruso coge 2 cartas y debe entonces situar una bajo la ficha del Comisario. Tras el primer turno del jugador Ruso, se siguen las reglas normales del Comisario.



Tu oponente debe retroceder un hexágono una unidad de su elección. Las unidades que se encuentren en el límite del tablero, si son forzadas a retroceder, pierden 1 figura en vez de retroceder.



Elimina 1 figura de cualquiera de las unidades completas de tu oponente. No puedes aplicar más de un símbolo de Granada a cualquiera de las unidades; y no puedes aplicar un símbolo de Granada a una unidad con una sola figura (ej. francotirador, Aeronave...)



> Grado de Victoria.

La diferencia en las puntuaciones al final de la campaña entre jugadores determina el grado de victoria alcanzado:

- ◆ Empate: ambos jugadores han fracasado en su misión, y son relevados del mando por sus respectivos Estados Mayores.
- ◆ Ventaja de hasta 3 Puntos de Victoria: La ventaja es tuya para seguir adelante. Has obtenido una Victoria Menor.
- ◆ Ventaja mayor a 3 Puntos de Victoria: El enemigo se encuentra en un caos total. ¡Has conseguido una Victoria Mayor!
- ◆ Doblas o más la puntuación de tu oponente: ¡Felicidades, has obtenido una Victoria Decisiva, arrasando a tu oponente y forzándole a rendirse!

REGLAS DE GRAN CAMPAÑA

Las Reglas de Gran Campaña fueron diseñadas para satisfacer las demandas de los generales más atrevidos y agresivos. ¡Usándalas tienes la oportunidad de enlazar varias campañas juntas y revivir la guerra en un frente de la 2ª Guerra Mundial en toda su intensidad!

Dos Teatros de Operaciones tienen su conjunto de reglas para la Gran Campaña que explican como proceder. Por ejemplo, en la gran campaña "De isla en isla", comienza con la **campaña de Guadalcanal**. Juega después las **Islas de Marshall** y continúa peleando en el Pacífico hasta que alcances las **Islas Home**. Debajo de cada Hoja de Campaña, encontrarás la información apropiada relativa a la Gran Campaña a la que pertenece. Si no estás listo para jugar una Gran Campaña aún, simplemente ignora las Reglas de Gran Campaña y la información que hay debajo de cada Hoja de Campaña.



GANANDO LA CAMPAÑA

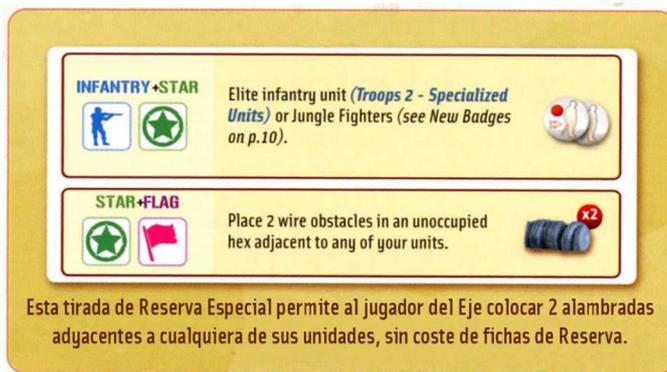
Una vez jugado el escenario final de una campaña, los puntos de victoria se contabilizan como sigue:

- ◆ Totalizar los Puntos de Victoria anotados por los jugadores en cada batalla de la Campaña.
- ◆ Añadir el número de Puntos de Victoria obtenidos según la Tabla de Objetivos.
- ◆ Añadir bonificaciones, si las hubiere (ver Ases del Aire)

LAS NOTAS DE CAMPAÑA

COMO LEER LAS NOTAS

Cada Teatro de Operaciones cubierto viene con algunas Notas de Campaña que describen las reglas especiales relativas a cada campaña que puede ser jugada en este Teatro de Operaciones. Estas notas también detallan las Tiradas Especiales de Reserva y los efectos en el juego relativas a estas campañas.



INFANTRY+STAR Elite infantry unit (*Troops 2 - Specialized Units*) or Jungle Fighters (see *New Badges on p.10*).

STAR+FLAG Place 2 wire obstacles in an unoccupied hex adjacent to any of your units.

Esta tirada de Reserva Especial permite al jugador del Eje colocar 2 alambradas adyacentes a cualquiera de sus unidades, sin coste de fichas de Reserva.

Recomendamos que te leas las Notas de Campaña de un Teatro de Operaciones dado detenidamente antes de comenzar a jugar los escenarios.



Marshall Islands Special Rules

- ◆ No Victory Event rolls are made for the duration of this campaign.
- ◆ Roi and Namur can be played as an Overlord battle (see p.32).
- ◆ Allies must allot their number of Reserve tokens between the two operations before any b
- ◆ Allied Reserves get Landing Crafts for free.

Marianas and Palau Islands Special Rules

- ◆ Allied Reserves get Landing Crafts on Beach scenarios for free.

Esta regla especial es aplicable a todos los escenarios de la campaña. Las reglas especiales añaden matices históricos a la campaña.

LAS HOJAS DE CAMPAÑA

COMO LEER UNA HOJA DE CAMPAÑA

Cada campaña viene con una Hoja de Campaña para cada jugador, mostrando los escenarios de la campaña y la posible progresión a lo largo de los mismos, conforme avance la campaña. Estas hojas son diferentes para cada bando (ej. la perspectiva desde el punto de vista del jugador Aliado no será necesariamente la misma que la de su oponente del Eje), y debería ser usada por los jugadores para llevar un seguimiento de la progresión de la campaña.

La Hoja de Campaña dicta el flujo del juego, desde un escenario hacia el siguiente: cuando ganes un escenario en la campaña, lee en voz alta el texto que aparece debajo de "¡Victoria Aliada!" (si eres el jugador Aliado) o bajo la línea "¡Victoria del Eje!" (si eres el jugador del Eje) de tu Hoja de Campaña. Si pierdes, tu oponente lee en voz alta su texto de la victoria de su propia Hoja de Campaña. Indicaciones para el siguiente escenario a jugar también pueden ser proporcionadas aquí.

Luego, sigue la flecha representada en tu Hoja de Campaña, según el resultado del escenario que acabas de completar, para determinar el siguiente escenario en la campaña:

- ◆ Si ganaste el escenario que acabas de completar, sigue la flecha verde



- ◆ Si has perdido el escenario, sigue la flecha roja.



Nota: las flechas Grises son empleadas cuando el resultado de un escenario en particular no importa y no tiene influencia en la selección del siguiente escenario a jugar.

Información incluida en la Hoja de Campaña

Nombre de la Campaña

Fecha

Fichas de Reserva

Página

Escenario

Puntuación

Indicaciones siguiente escenario

Regla Especial

Indicaciones Gran Campaña

Tabla de Objetivos

Puntuación Final

MARSHALL ISLANDS
• OPERATION FLINTLOCK, OPERATION CATCHPOLE •
 February 1944

God grant me the courage not to give up what I think is right even though I think it is hopeless. The Marshall Islands are going to be hopeless...but what we are doing here is right. Take comfort in your courage and you will prevail.
 - Fleet Admiral Chester William Nimitz

Start with 4 Reserve Tokens

4 ROI p.27
 Special: If both players agree, play the Roi-Namur Landings Overlord scenario (p. 32) instead of playing the standard scenarios Roi and Namur. In this case, play Kwajalein next.
ALLIES WIN !
 Marines have pride, and benefit from it. They are tough, cocky, sure of themselves and their buddies. They can fight and they know it, now everyone else knows it too!
 Play 'Namur' next.

5 NAMUR p.31
 Special: If both players agree, play the Roi-Namur Landings Overlord scenario (p. 32) instead of playing the standard scenarios Roi and Namur. In this case, play Kwajalein next.
ALLIES WIN !
 The Marines have landed and the situation is well in hand. Hooah!
 Play 'Kwajalein' next.

7 KWAJALEIN p.33
 Special: Objectives captured in this scenario count towards its medal count but not for the Campaign. Do not record them in the Objective Track.
ALLIES WIN !
 You cannot exaggerate about the Marines. They are convinced to the point of arrogance, that they are the most ferocious fighters on earth - and the amusing thing about it is that they are!
 Play 'Engebi Landings' next.

8 ENGEBI LANDINGS p.34
ALLIES WIN !
 Retreat hell we just got here!
 Play 'Capture of Parry' next.

9 CAPTURE OF PARRY p.35
ALLIES WIN !
 If that's all the resistance Japan can afford, we'll be marching into Tokyo before summer starts! These islands may be secure, but we're already planning the next step so don't get too comfortable.
END CAMPAIGN

Objective Track

Objectives	none						
Points	0	1	2	3	3	4	

Objective Track

Medals + **Obj. Track** = **Victory Points**

GRAND CAMPAIGN
 If you win the Campaign
 Our citizens across America are celebrating a momentous victory-in-the-making because of the skill and devotion of the Armed Forces. You should be proud of your men.
 move on to 'Marianas and Palau Islands'

Antes de jugar una campaña, recomendamos encarecidamente que fotocopies o descargues de nuestro sitio web (www.memoir44.com) e imprimas las hoja de campaña relevantes. Esto no solo preservará tu libro, sino que también que permitirá jugarla múltiples veces.

COMPONENTES DEL JUEGO

EL CARTÓN DE FICHAS

Tú Libro de Campaña viene con un cartón troquelado de fichas de juego que incluye los siguientes elementos:

> Nuevas Insignias

El Libro de Campaña incluye nuevas unidades. Los veteranos de Memoir'44 ya conocen algunas, pero aquí hay una rápida reseña.

Comandos Brandenburger



Creados originalmente por el ABWEHR alemán, los Comandos Brandenburger fueron entrenados para operar tras las líneas enemigas, capturando o destruyendo objetivos estratégicos. A menudo disfrazados de civiles o con uniformes enemigos, permitiéndoles así penetrar profundamente en terreno enemigo. Durante la Segunda Guerra Mundial operaron en casi todos los frentes: fueron los primeros hombres en cruzar la frontera rusa en junio de 1941, asegurando pasos del río y dañando las líneas de suministro enemigas. Al final de la guerra, la División de Brandenburger se convirtió en una División de Infantería que combatió hasta finales de 1944.

Los Comandos Brandenburger están formados por 3 figuras Alemanas + 1 figura enemiga que representa su capacidad para infiltrarse entre el enemigo.

- ◆ Los Comandos Brandenburger pueden mover hasta 2 hexágonos y combatir.
- ◆ Cuando se obtienen impactos contra un Comando Brandenburger, el enemigo relanza un solo dado, en busca de un símbolo de infantería.
 - Si la nueva tirada falla (estrella, granada, blindado o bandera), el comando Brandenburger no recibe daño.
 - Si la nueva tirada hace impacto, la figura enemiga se retira y la tirada inicial se aplica de la forma habitual.
- ◆ Cuando los comandos Brandenburger son ordenados a combatir (no solo mover), elimina la figura enemiga de la unidad.

Unidades Debilitadas



Unidades incompletas o mermadas que combaten de forma normal pero no contabilizan como medallas cuando son eliminadas.

Una unidad debilitada no puede recuperar más figuras de las que inicialmente tenía al comenzar el juego (incluso con la carta *Sanitarios & Mecánicos*)

Combatientes de la Jungla



La guerra en la jungla fue una experiencia

terrorífica para los soldados Aliados, poco familiarizados con este tipo de terreno. Pero unas pocas unidades de élite fueron entrenadas para este tipo de combate y experimentaron lo suficiente como para plantarle cara a los Japoneses. Los Combatientes de la Jungla mueven y combaten como una unidad estándar de infantería.

Sin embargo, ignoran las reducciones al movimiento y el combate en Jungla, pe. pueden atravesar un hexágono de Jungla sin detenerse y sus enemigos no son protegidos por el terreno cuando atacan un hexágono de Jungla.

Dragones Polacos



Los Polacos tenían un número de excelentes unidades montadas, que estaban bien entrenadas y equipadas con rifles anti-tanques. Estas unidades de élite pero arcaicas jugaron un papel esencial en varias victorias tácticas.

- ◆ Los Dragones Polacos mueven 0-3 hexágonos y pueden combatir cualquier objetivo enemigo a 2 o menos hexágonos de distancia. Lanza 3 dados en combate cercano y 2 contra objetivos a 2 hexágonos.
- ◆ Tras un **Combate Cercano**, puede **Ganar Terreno** y combatir de nuevo como un **Arrollamiento de Blindados**.
- ◆ Puede ignorar 1 bandera.
- ◆ Puede retirarse de 1 a 2 hexágonos por bandera.

> Equipos de Armamento Especial – Guerra Tardía

A mediados de 1942, muchos de los Equipos de Armamento Especial introducidos al inicio de la guerra, tales como morteros, bazucas y ametralladoras evolucionaron y se volvieron más portátiles, fiables y letales. Las nuevas versiones del equipamiento presentado aquí reflejan esas mejoras y deberían generalmente ser usadas cuando se jueguen escenarios de finales de 1942 en adelante.

Una unidad de Infantería equipada con SWA es tratada como una unidad de Infantería a todos los efectos; se ordena con las mismas Cartas Tácticas, impactan las mismas tiradas, etc. Sin embargo, la Infantería con SWA nunca puede Ganar Terreno.

Arma Anti-tanque Guerra tardía



Cada vez que se encuentre con un símbolo de Cañón Anti-tanque cuando esté montando un escenario, coloca una insignia Anti-tanque en la unidad de infantería.

Movimiento: una unidad de Infantería con un Cañón Anti-tanque puede mover 1 hexágono y combatir o 2 hexágonos y no combatir.

Combate: cuando mueve, una unidad de Infantería con Cañón Anti-tanque puede combatir cualquier unidad

enemiga terrestre a 3 o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad de Infantería estándar. Si no movió este turno, la Infantería equipada con un Cañón Anti-tanque también causa impacto con cualquier Estrella obtenida contra blindados o vehículos.

Línea de Visión: una unidad de Infantería con Cañón Anti-tanque debe tener línea de visión a su objetivo, como cualquier unidad de infantería estándar.

Mortero Guerra tardía



Cada vez que se encuentre con un símbolo de Mortero cuando esté montando un escenario, coloca una insignia Mortero en la unidad de infantería.

Movimiento: una unidad de Infantería con Mortero puede mover 1 hexágono y combatir o 2 hexágonos y no combatir.

Combate: cuando mueve, una unidad de Infantería con Mortero puede combatir contra cualquier unidad enemiga terrestre a 3 o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad estándar de infantería. Si no movió ese turno, la infantería con Mortero puede disparar a objetivos a 4 hexágonos de distancia, lanzando 1 dado. En este caso, también ignora las protecciones del terreno de su objetivo.

Línea de Visión: si no movió este turno, una unidad de Infantería con Mortero no necesita línea de visión a su objetivo.

Ametralladora Guerra tardía



Cada vez que se encuentre con un símbolo de Ametralladora cuando esté montando un escenario, coloca una insignia Ametralladora en la unidad de infantería.

Movimiento: una unidad de Infantería con Ametralladora puede mover 1 hexágono y combatir o 2 hexágonos y no combatir.

Combate: cuando mueve, una unidad de Infantería con Ametralladora puede combatir contra cualquier unidad enemiga terrestre a 3 o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad estándar de infantería. Si no movió ese turno, la infantería con Ametralladora hará impacto por cada Estrella obtenida contra cualquier unidad de Infantería enemiga.

Línea de Visión: una unidad de Infantería equipada con una Ametralladora ha de tener línea de visión a su objetivo, como una unidad estándar de infantería.

Cañón anti-carro pesado



- ◆ Cuando se indique en las instrucciones del escenario, coloca una insignia de Cañón anti-carro pesado en el hexágono con la unidad de Artillería. En algunos escenarios, los cañones anti-carro pesados Alemanes se

refieren a los cañones Flak 88, motivo de la insignia. Una unidad de Cañón anti-carro pesado es tratada como una unidad de artillería a todos los efectos, a no ser que se indique lo contrario. Se ordena con las mismas Cartas Tácticas, recibe impactos por las mismas tiradas y nunca puede Ganar Terreno.

- ◆ Un Cañón anti-carro pesado puede mover 1 hexágono o combatir.
- ◆ Un Cañón anti-carro pesado puede combatir cualquier objetivo enemigo a 4 o menos hexágonos de distancia, lanzando 2 dados.
- ◆ Si el Cañón anti-carro pesado combate un Blindado o Vehículo enemigo, todas las estrellas obtenidas hacen impacto.
- ◆ Los Cañones anti-carro pesados ignoran las restricciones al combate del terreno.
- ◆ A diferencia de las unidades de Artillería, los cañones anti-carro pesados deben tener línea de visión a su objetivo.

Artillería Autopropulsada



- ◆ Cuando se indique en las Instrucciones del escenario, coloca una insignia de Artillería Autopropulsada en el hexágono con la unidad de Artillería.
- ◆ Las unidades de Artillería autopropulsada tienen dos unidades de artillería y combaten a la misma distancia y con la misma potencia de fuego que la unidad de artillería normal.
- ◆ Sin embargo, la Artillería autopropulsada puede mover 1 hexágono y combatir, o mover 2 hexágonos y no combatir.

Tanques Lanzallamas



- ◆ Las unidades blindadas equipadas con lanzallamas mueven y combaten como una unidad estándar Blindada.
- ◆ Sin embargo, en Combate Cercano, la reducción al combate a la unidad blindada en terrenos difíciles se limita como máximo en 1.

Vehículos

Algunos escenarios de este segundo Libro de Campaña incorporan Camiones de Suministro & Semiorugas. Si no dispones de los Mapas de Batalla "El infierno de los Setos" y "Desastre en Dieppe", puedes usar las insignias de este libro de campaña en vez de las figuras. Las reglas para los Camiones de Suministro y los Semiorugas pueden descargarse desde www.memoir44.com/content/rules



> Nuevas Fichas & obstáculos

Fichas de Apoyo Aéreo/Salida Aérea

4 fichas de Apoyo Aéreo/Salida Aérea que son usadas en algunas de las campañas.

Si usas las Reglas del Aire: las fichas de Apoyo Aéreo/Salida Aérea deben ser consideradas como una carta de Salida Aérea a todos los efectos (Reglas del Aire, pág. 3):

- No cuentan en el total de cartas de Mando recibidas por el jugador al comienzo del juego,
- No se reemplazan con una nueva carta cuando se juegan,
- Pueden ser jugadas junto a una carta de Sección.



Si no empleas las Reglas del Aire: las fichas de Apoyo Aéreo/Salida Aérea deben ser jugadas como una carta de Apoyo Aéreo. El jugador puede decidir usarla en lugar de jugar una carta de Mando. Evidentemente, no coge una nueva carta tras realizar esta acción.

Nota: un jugador que comienza un escenario con una o varias fichas de Apoyo Aéreo / Salida Aérea no puede decidir quedarse con ellas para otro escenario. Si no han sido usados al finalizar la batalla, se pierden.

Contadores de Reserva



14 fichas de Reserva, que representan las unidades de reserva que pueden ser desplegadas en el campo de batalla conforme a las nuevas Reglas de Campaña.

Pantallas de Humo

Cuando se indique en las Reglas Especiales del escenario, coloca marcadores de Pantallas de Humo en 3 hexágonos adyacentes contiguos. Esos marcadores representan tu Pantalla de Humo. Una Pantalla de Humo dura 2 turnos completos: tras el primer turno de tu oponente, voltea los marcadores. Posteriormente ambos jugarás otro turno antes de remover del tablero los marcadores de Pantallas de Humo. .

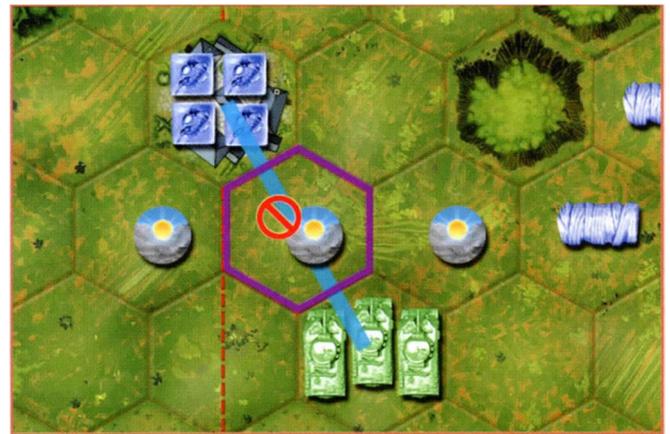


Movimiento: las unidades pueden moverse sobre y a través de las Pantallas de Humo sin penalización.

Combate: Sin restricciones al combate.

Línea de Visión: una Pantalla de Humo bloquea la Línea de Visión, aunque las unidades que están en un hexágono de Pantalla de Humo pueden ver y ser vistas. En otras palabras,

una unidad está oculta sin Línea de Visión solo si dicha línea cruza los hexágonos de la Pantalla de Humo.



Las unidades ocultas tras la Pantalla de Humo no pueden ser vistas por el oponente, pero las unidades que están sobre la Pantalla de Humo son claramente visibles.



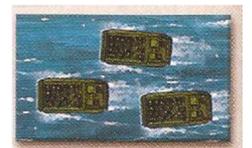
Estrella de Veterano



Las Estrellas de Veterano representan la experiencia en combate de tu(s) unidad(es). Si obtienes una Estrella de Veterano durante la campaña, puedes asignarla a cualquiera de tus unidades al comenzar el escenario, tras la Tirada de Reserva.

Una unidad Veterana lanza un dado adicional cuando haga combate cercano a una unidad enemiga. Una unidad Veterana cuenta como una sola Medalla, como cualquier otra unidad, cuando sea eliminada. Cada bando puede solo tener una sola unidad Veterana por escenario.

Lanchas de Desembarco (LD)



Las Lanchas de Desembarco fueron inicialmente introducidas en el Air Pack. Funcionan como sigue:

- ◆ Puedes desplegarlas bajo cualquier unidad sobre el agua, situada en la última línea de hexágonos de Océano en el tablero (la línea de hexágonos más cercana al borde del tablero)
- ◆ Designadas para representar todos los tipos de lanchas de desembarco y como tales deben ser usados en escenarios designados por usuarios para llevar no solo Infantería, si no también Blindados y posiblemente unidades de Artillería.

- ◆ No son una "unidad" por sí mismas, en el sentido de que no proporcionan una medalla al oponente, y no pueden ser combatidas de forma directa. En vez de ello, actúan como un vehículo que mejoran y suplementan las capacidades de las unidades que transportan.
- ◆ Mueven (y las unidad que transporta) hasta 2 hexágonos, sobre hexágonos de Océano y sobre los hexágonos de playa más cercanos a la orilla. También pueden retirarse, incluso en hexágonos de Océano.
- ◆ Cuando finalizan su movimiento sobre un hexágono de playa, se eliminan automáticamente, sin coste de medalla, y la unidad que transporta queda sobre el hexágono en el que desembarcó.
- ◆ No tienen capacidad directa de combate, y las unidades que transporta no pueden combatir mientras se encuentran en ellas o durante el turno que desembarcan en la playa.
- ◆ Si la unidad que se encuentra dentro de la Lancha de Desembarco es eliminada, la Lancha de Desembarco es inmediatamente eliminada, pero no proporciona medalla de Victoria, al contrario que la unidad.
- ◆ Bloquean la línea de visión.

REGLAS ESPECIALES

Para algunos escenarios específicos, se han creado reglas adicionales:



> Control de la Posición

Esta acción especial te permite tomar un objetivo en el campo de batalla incluso si la contienda ya acabó. **Las reglas de Control de la Posición están en vigor en todos los escenarios de este libro de campaña**, y recomendamos que las uses en cada campaña que vayas a jugar.

Cuando las reglas de control de la Posición están en vigor, un jugador que elimina una unidad enemiga en combate cercano puede elegir descartar la medalla obtenida por la eliminación de dicha unidad y Ganar Terreno en su lugar. Tal movimiento solo está permitido si la unidad enemiga se encontraba sobre una medalla por objetivo y si al tomar este objetivo el juego finaliza.

Continúa siendo imposible ganar más medallas que las especificadas en las Condiciones de Victoria. Así, tal movimiento puede ser de gran valía cuando se juega una campaña, ya que las medallas por objetivo cuentan en la Tabla de Objetivos.



> Bombardeo Masivo

Acción Especial: tras mover el avión, lanza 2d sobre **todas** las unidades terrestres adyacentes, enemigas y amigas, ignorando la protección del terreno de todos los hexágonos. Los símbolos de unidad y las Granadas obtenidas se aplican de forma normal. Las Estrellas obtenidas también causan impacto, y las Banderas no pueden ser ignoradas.



> Paracaidistas

Esta acción especial, originalmente introducida en el escenario "Sainte-Mère Église" del juego base, permite el lanzamiento de unidades sobre el campo de batalla.

Funciona como sigue:

Cuando las reglas de lanzamiento de paracaidistas está en vigor, puedes lanzar 1 o varias figuras sobre el tablero desde la altura equivalente a la altura de la caja apoyada en el lateral. Si una figura cae sobre un hexágono infranqueable, en un hexágono con otra(s) figura(s) o fuera del tablero, la unidad se pierde, aunque sin coste de medalla.

En otro cualquier caso, el lanzamiento tiene éxito. Añade 3 figuras junto con la que se ha lanzado para formar una unidad completa en el hexágono en el que tomó. Sin embargo, esta unidad no puede mover ni combatir este turno.



> Reglas de Salida



Cuando se colocan sobre el mapa con sus flechas apuntando hacia los jugadores, los marcadores de **Salida** designan un hexágono específico a través del cual una unidad saliendo del tablero puede ser salvada y conseguir una medalla de Victoria. La unidad que se mueva a través de un hexágono de salida es eliminada del tablero, y una de sus figuras se coloca en el medallero del jugador.

Cuando están colocadas lateralmente, un par de marcadores de Salida designan un grupo de hexágonos; este grupo incluye los dos hexágonos donde están colocados los marcadores de Salida.



Si no dispones del Air Pack, reemplaza los marcadores de Salida por medallas de Victoria, y aplica las reglas de Salida.



> Condiciones de Victoria

Los siguientes términos son empleados para describir algunas condiciones de Victoria comunes:

Medalla por Objetivo Temporal - La medalla en este hexágono objetivo es capturada y mantenida siempre que una unidad del bando apropiado mantenga el hexágono. Si la unidad deja el hexágono por cualquier motivo (movimiento, retirada o eliminación), la medalla se pierde de forma inmediata y se coloca de nuevo en juego en su posición original sobre el hexágono objetivo.



> Como usar los escenarios

Para facilitar el juego, las reglas Especiales en todos los escenarios ahora se aprovechan de las Cartas Resumen que vienen con la expansión Air Pack. En lugar de estar repitiendo las mismas reglas una y otra vez, ahora simplemente hacemos referencia al tipo de carta resumen, indicando el número y el título, cuando sea apropiado. Si no posee el Air Pack, puede acudir a nuestra base de datos en línea de cartas en <http://www.memoir44.com/cards-compendium/> o a tus libros de reglas.

Medalla por Objetivo de Mayoría Temporal - La medalla para este grupo de hexágonos objetivo va para el bando que tiene unidades con mayoría absoluta en estos hexágonos. La medalla se mantiene siempre que el bando retenga la mayoría absoluta. La medalla se pierde de forma inmediata y se coloca de nuevo en juego cuando un bando deja de tener dicha mayoría absoluta.

Medalla por Objetivo Permanente - La medalla en este hexágono objetivo es capturada y ganada permanentemente cuando el bando apropiado entra en este hexágono. La medalla no es devuelta ni puesta de nuevo en juego, incluso si la unidad abandona posteriormente dicho hexágono.

Medalla por Objetivo de Muerte Súbita - Tan pronto como el bando designado cumple con las condiciones de Muerte Súbita establecidas, el juego finaliza inmediatamente y gana la partida.

