

# MEMOIR '44

*Nuevo Plan de Vuelo*

• EXPANSIÓN •



*"Si perdemos la guerra del aire,  
perdemos la guerra,  
y la perderemos rápidamente."*

*- Bernard L. Montgomery*

REGLAMENTO

DAYS OF  
WONDER



# PREFACIO

Felicidades por la compra de este *Nuevo Plan de Vuelo - reglas aéreas para el Memoir '44*. Esta expansión incluye nuevas figuras de aviones, nuevas reglas aéreas y el conjunto de contadores y marcadores necesario. Aunque alcanzar la superioridad aérea ha sido históricamente un factor clave en la Segunda Guerra Mundial, para evitar que este aspecto eclipse a otros elementos del juego, revisaremos con detenimiento la expansión *Air Pack* de 2007. No hace falta decir que estas reglas del *Nuevo Plan de Vuelo* están más optimizadas y la mayoría de los complejos detalles originales del *Air Pack* han desaparecido.

El objetivo principal de las reglas del *Nuevo Plan de Vuelo* es proporcionar a los jugadores de *Memoir '44* la oportunidad de usar las reglas aéreas con todos y cada uno de los escenarios oficiales si así lo desean. Estamos convencidos de que las reglas del *Nuevo Plan de Vuelo* encajan perfectamente en cualquier escenario oficial sin complicaciones excesivas. Al igual que otros elementos y reglas del juego que se han introducido en expansiones anteriores, los conceptos del juego que aparecen en esta expansión no romperán ni dominarán tus partidas; al contrario, creemos que ampliarán tus experiencias del juego *Memoir*.

## • Índice de contenidos •

- ◆ **Cómo y cuándo usar las reglas aéreas** ... 2
- ◆ **Tabla de Superioridad aérea** ..... 2
- ◆ **Preparación con las reglas aéreas** ..... 3
- ◆ **Cartas de Combate aéreo** ..... 3
- ◆ **Dar órdenes a una unidad aérea** ..... 4
- ◆ **Movimiento de una unidad aérea** ..... 5
- ◆ **Combate aéreo a tierra** ..... 6
- ◆ **Dogfight** ..... 7
- ◆ **Retirada de una unidad aérea** ..... 7
- ◆ **Combate terrestre a aire** ..... 7
- ◆ **Cartas de Mando** ..... 8
- ◆ **Compatibilidad con otras expansiones** .. 8
- ◆ **Ejemplos adicionales de jugadas** ..... 9
- ◆ **Unidades aéreas**..... 10

¡Pasadlo bien y a divertirse!

— Richard Borg y el Alto Mando de Days of Wonder

*Richard Borg*

## CONTENIDO

- 1 Libro de reglas
- 30 cartas de Combate aéreo
- 18 fichas de Ametralladora
- 12 fichas de Bomba
- 16 figuras de Aviones
- 3 peanas de Aviones
- 1 Libro de escenarios
- 8 cartas de Sumario
- 15 insignias de Nación

## I. CÓMO Y CUÁNDO USAR LAS REGLAS AÉREAS

El *Nuevo Plan de Vuelo - reglas aéreas* puede ser usado en cualquier escenario de esta expansión, así como en cualquier escenario oficial ya existente de *Memoir '44*, siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo en usar estas nuevas reglas.

Si decides jugar con el *Nuevo Plan de Vuelo - reglas aéreas*, asegúrate de retirar las cartas de Comando *Apoyo aéreo* y *Salida aérea*, si estuviesen, de tu mazo antes de cualquier partida. Estas cartas nunca se usan con las nuevas reglas aéreas.

Esta expansión incluye un nuevo mazo de Combate, las cartas de *Combate aéreo*. Si ya has jugado con cartas de Combate previamente (Combate urbano, Combate en invierno, Combate en el desierto, Combate en la selva), entonces ya tienes una idea de cómo funcionan. Las cartas de Combate aéreo te permiten gestionar tus unidades aéreas y desplegar toda tu potencia de fuego en el campo de batalla.



El *Nuevo Plan de Vuelo - reglas aéreas* reemplaza a todas las reglas anteriores de *Air Pack*, a las cartas de Sumario y a cualquier otra regla aérea específica de los escenarios anteriores.

### Tabla de Superioridad aérea

Con esta expansión, las reglas de Superioridad aérea están siempre en vigor. A partir de ahora, un jugador que posea la Superioridad aérea comenzará la partida con una carta de Combate aéreo adicional (ver página siguiente).

La siguiente tabla de Superioridad aérea indica en determinados años qué bando tenía la Superioridad aérea en una batalla. Simplemente, tienes que comprobar el año del escenario y aplicar la Superioridad aérea al jugador que le corresponda. A veces, ningún bando posee la Superioridad aérea; en este caso, ambos jugadores recibirán el mismo número de cartas de Combate aéreo al comienzo de la partida.

	FRENTE	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
Frente Occidental		Eje	Eje	Eje	Eje	Eje	Aliados	Aliados
Frente Oriental		Eje	Eje	Eje	Eje	--	--	--
Teatro del Pacífico		Eje	Eje	Eje	Eje	--	Aliados	Aliados
Teatro del Mediterráneo		--	Eje	Eje	--	--	Aliados	Aliados

## Preparación con las reglas aéreas

Cuando uses las reglas aéreas lleva a cabo los siguientes pasos:

- ◆ Baraja y coloca las cartas de *Combate aéreo* junto al tablero de juego.
- ◆ Crea una reserva común de fichas de munición próxima a las cartas de Combate aéreo.
- ◆ Cada jugador recibe 3 cartas de Sumario de Aviones, 3 figuras de Aviones y una peana de Aviones.

◆ Cada jugador recibe 2 cartas de Combate aéreo al comienzo de la partida.

◆ El jugador con la Superioridad aérea roba 1 carta de Combate adicional (ver la tabla anterior).

**Nota importante:** cuando juegues un escenario de desembarco (mapa de playa), ambos jugadores recibirán 1 carta de Combate aéreo menos..

El resto de las reglas permanecen sin cambios.



## II. CARTAS DE COMBATE AÉREO



Las cartas de Combate aéreo te permiten conceder acciones especiales a tus unidades aéreas. También se usan para desplegar una unidad aérea (ver Desplegar una unidad aérea en el campo de batalla en la página siguiente).



Caza



Caza-bombardero



Bombardero

◆ **Fase del juego:** este texto explica cuándo debe jugarse la carta de Combate aéreo en un turno de juego y sólo aparecerá en aquellas cartas en las que sea necesario.

◆ **Acción de la carta:** detalla la acción especial de una carta.

### Cosas que tener en cuenta en las cartas de Combate aéreo

- La mayoría de las cartas de Combate aéreo permiten a una unidad aérea hacer una acción especial.
- Algunas cartas de Combate aéreo serán usadas por una unidad de tierra de un jugador y otras durante el turno del adversario.
- Un jugador sólo puede jugar una carta de Combate aéreo durante su turno.
- Un jugador sólo puede jugar una carta de Combate aéreo durante el turno de su adversario.
- Cuando se juegue la carta de Mando *Reconocimiento 1*, el jugador también coge una carta de Combate aéreo al final del turno.
- Cuando se juegue la carta de Mando *La hora de la verdad*, ambos bandos cogen una carta de Combate aéreo al final del turno, después de que se barajen las cartas.
- A diferencia de otras cartas de Combate, los jugadores pueden jugar una carta de Combate aéreo contra una unidad que ya haya sido afectada por otra carta de Combate.



Cada carta de Combate aéreo contiene la siguiente información:

- ◆ **Título de la carta:** el nombre de la carta de Combate aéreo.
- ◆ **Icono de restricción de tipo de unidad aérea:** si hay un icono de unidad aérea (caza, cazabombardero o bombardero) sólo esa unidad puede realizar la acción especial de la carta.

### III. DAR ÓRDENES A UNA UNIDAD AÉREA



#### Desplegar una unidad aérea en el campo de batalla

Para colocar una unidad aérea en el campo de batalla, debes jugar una carta de Combate aéreo junto con la carta de Sección que juegas al comienzo de tu turno. A continuación, debes usar una orden de esta carta de Sección para la unidad aérea. A esto se le llama desplegar una unidad aérea en el campo de batalla.

No puedes desplegar una unidad aérea si ya tienes una unidad aérea en el campo de batalla.

No puedes desplegar una unidad aérea con una carta Táctica.

Cuando despliegues una unidad aérea en el campo de batalla, elige una unidad aérea de cualquier tipo, no importa la carta de Combate aéreo jugada. Coge la carta de Sumario y la munición correspondiente de la reserva de munición. Acto seguido, coloca la figura de la unidad aérea elegida y una insignia de Nación sobre tu peana de Aviones.

El siguiente paso depende de la carta de Combate aéreo que hayas jugado para desplegar tu avión:

El siguiente paso depende de la carta de Combate aéreo que hayas jugado para desplegar tu avión:

- si el tipo de unidad aérea desplegada no coincide con el icono de restricción de tipo de unidad aérea de la carta de Combate aéreo (o bien si no hay ninguno): la acción especial de la carta se ignora, pero la unidad aérea puede ejecutar un ataque rasante estándar (ver abajo).

- si el tipo de unidad aérea desplegada coincide con el icono de restricción de tipo de unidad aérea de la carta de Combate aéreo (si hay alguno): la acción especial de la carta PUEDE realizarse en lugar de un ataque rasante estándar.

Luego, ejecutas el ataque rasante o la acción especial, comenzando el movimiento de la unidad aérea desde cualquier hexágono de la sección de la carta que acabas de jugar. Esto incluye hexágonos que estén ocupados por una unidad de tierra enemiga o amiga o bien cualquier tipo de terreno. El hexágono donde comienza una unidad aérea se considera el primer hexágono de movimiento de la unidad aérea.



Un jugador juega la carta de Combate aéreo *Bombardeo por Saturación* junto con una carta de Mando de *Batida* de la sección izquierda.

Esto le permite usar una de sus dos órdenes para desplegar cualquier tipo de unidad aérea en la sección izquierda del campo de batalla. Elige activar una unidad de Infantería y desplegar un Caza. Ese Caza atacará de forma habitual, sin beneficiarse de los efectos del *Bombardeo por Saturación*.

Una vez que una unidad aérea es desplegada (ver Desplegar una unidad aérea en el campo de batalla en el reglamento) seguirá, en su mayor parte, las reglas básicas que se aplican a las unidades terrestres del *Memoir '44*.

Cualquier unidad aérea que ya esté desplegada en el campo de batalla puede, como cualquier otra unidad, recibir una orden. Una vez dada una orden a una unidad aérea, ésta usará su movimiento y combate estándar (ver más adelante).

Es importante tener en cuenta que una unidad aérea ocupa el hexágono en el que se sitúa y, por lo tanto, bloquea la línea de visión.

Si quieres mejorar las capacidades de las unidades aéreas, puedes jugar junto a la carta de Mando la carta de Combate aéreo de la unidad aérea correspondiente para aplicar así los efectos especiales de la carta en lugar de ejecutar el ataque rasante estándar.

Si una unidad aérea no recibe una orden, permanece en el campo de batalla como cualquier otra unidad. El piloto se encuentra simplemente patrullando la zona y esperando nuevas órdenes.



El jugador anterior podría haber jugado la carta de Combate aéreo *Enemigo apolonado* junto a la carta de Mando y de esta forma permitirle a su Caza usar la acción especial de la carta en lugar de su acción normal de combate.

El jugador anterior juega ahora una carta de *Ataque a la izquierda* para dar órdenes a 3 unidades: a 2 unidades de tierra y a la unidad aérea que había desplegado.



#### CAZA

Cuando se despliegan, los Cazas tienen 9 fichas de Ametralladora. Esta unidad aérea puede mover hasta 4 hexágonos y tiene un valor de *dogfight* de 3.



#### CAZABOMBARDERO

Cuando se despliegan, los Cazabombarderos empiezan con ambos tipos de munición: 3 fichas de Ametralladora y 3 fichas de Bomba. Pueden usar cualquier tipo de munición, o bien ambas, cuando ejecutan un ataque rasante. Esta unidad aérea puede mover hasta 4 hexágonos y tiene un valor de *dogfight* de 2.



#### BOMBARDERO

Cuando se despliegan, los Bombarderos tienen 6 fichas de Bomba. Esta unidad aérea puede mover hasta 4 hexágonos y tiene un valor de *dogfight* de 1.

#### Movimiento de una unidad aérea

Cuando das una orden a una unidad aérea, su movimiento es de 4 hexágonos. Sin embargo, no puede moverse al mismo hexágono dos veces, incluyendo también el hexágono donde comenzó su turno.

Una unidad aérea se mueve durante la fase de movimiento y combate durante la fase de combate, como cualquier otra unidad. Sin embargo, puede atacar varios objetivos que sobrevolase durante su movimiento. A esto se le llama *ataque rasante*. El ataque rasante se decide durante la fase de movimiento y se resuelve en la fase de combate (ver para más información *Ataque rasante* de una unidad aérea en la página siguiente).

Independientemente del resultado del ataque rasante, una unidad aérea **nunca** puede tomar tierra.

#### Restricciones del terreno

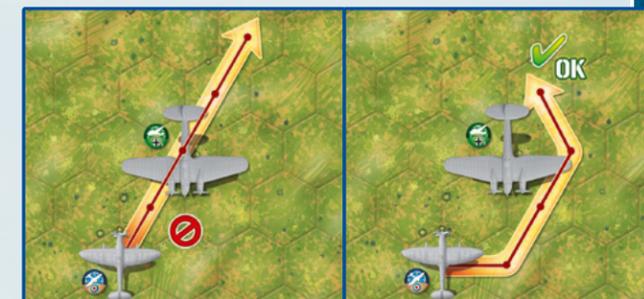
Una unidad aérea ignora cualquier restricción de movimiento. Puede moverse sobre y a través de un hexágono de terreno, independientemente de su naturaleza (terreno intransitable, obstáculo, Campo de minas, etc.).

#### Otras Unidades

Una unidad aérea **puede** moverse a través de un hexágono con una **unidad de tierra** enemiga y también amiga. Sin embargo, no puede terminar su movimiento en el mismo hexágono que otra unidad.

Una unidad aérea no puede mover a través de un hexágono con una unidad aérea enemiga.

Una unidad terrestre **puede** moverse a través de un hexágono con una unidad aérea amiga. Aunque, no obstante, **no puede** moverse a través de un hexágono con una unidad aérea enemiga (a esto se le llama prohibición terrestre).



La unidad aérea enemiga bloquea el camino.



Esta unidad de infantería puede mover bajo la cobertura de su avión... pero no puede mover a través de un hexágono ocupado por una unidad aérea enemiga.

#### Objetivos

Una unidad aérea no puede recibir una Medalla por un objetivo, ni puntuar una Medalla de Salida. Un Bombardero o bien un Cazabombardero puede, no obstante, intentar bombardear el objetivo (ver *Bombardeo estratégico*).

Una unidad aérea no puede moverse fuera del campo de batalla. Si quieres retirarla, tendrás que anunciarlo al comienzo de tu turno (ver *Retirada de unidades aéreas*).

#### Aterrizaje de una unidad aérea

Cuando una unidad aérea termina su movimiento en un hexágono de Aeródromo amigo (es decir, un hexágono de aeródromo que no esté bajo el control enemigo), la unidad aérea se considera aterrizada y en tierra. Los Cazas y Cazabombarderos también pueden aterrizar en un hexágono con un *Portaaviones*. En este caso especial dos unidades pueden ocupar el mismo hexágono.

**Al comienzo del turno del siguiente jugador, la unidad aérea aterrizada es reabastecida y su munición es devuelta a plena potencia.**

Una unidad aérea puede ejecutar un ataque rasante antes de aterrizar. Sin embargo, puede que no sea *dogfight*.

Cuando esté en tierra, una unidad aérea es atacada como una unidad terrestre normal. Una unidad no necesita estar adyacente para atacar a un avión (ver *Combate terrestre a aire*), siempre que esté dentro del alcance.

Cualquier **granada** o **bandera** realizará un impacto contra una unidad aérea aterrizada, destruyéndola inmediatamente (no vuelvas a tirar para confirmar el impacto). El atacante pone la insignia de Nación en su casilla para Medallas, y coge una nueva carta de Combate aéreo como recompensa. El defensor debe regresar cualquier munición no usada a la reserva de munición, y pierde la capacidad de desplegar ese tipo de unidad aérea para el resto del escenario.



La unidad aérea puede volar sobre esta unidad de infantería... pero no puede terminar su movimiento sobre ella.

**Nota:** Una unidad aérea aterrizada en un Portaaviones amigo no puede ser atacada; el combate se lleva a cabo contra el Portaaviones. Sin embargo, la unidad aérea aterrizada es eliminada si el Portaaviones en el que se encuentra es derribado. El enemigo sólo recoge una Medalla de Victoria por el Portaaviones perdido, no por la unidad aérea que aún pudiese contener. Su propietario pierde la capacidad de desplegar ese tipo de unidad aérea para el resto del escenario (ver Derribando una unidad aérea en la página siguiente).

## TIPOS DE MUNICIÓN



### AMETRALLADORA

Tira 1 dado por ficha (ignora todas las reducciones al dado de batalla por terreno), consigue un impacto por cada símbolo de la unidad objetivo en la tirada.

**Nota:** contrariamente a las reglas de combate habituales, las granadas NO son impactos cuando se tira por la munición de Ametralladora.



### BOMBA

Tira 1 dado por ficha (ignora todas las reducciones al dado de batalla por terreno), consigue un impacto por cada símbolo de la unidad objetivo y de granada en la tirada.

## Combate aéreo a tierra

### Ataque rasante de una unidad aérea

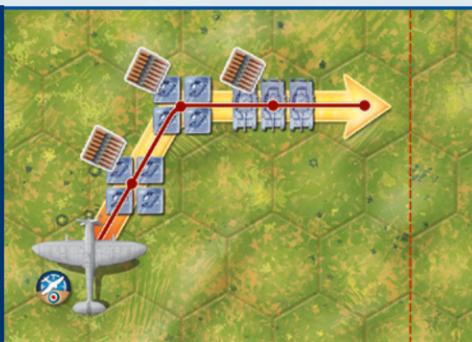
El ataque rasante es la acción de combate estándar de una unidad aérea. Se lleva a cabo a través de un máximo de 3 hexágonos enemigos y el objetivo son las unidades terrestres. Para combatir contra una unidad terrestre enemiga, una unidad aérea que recibe una orden debe moverse sobre el hexágono enemigo y colocar una ficha de munición.

En el recorrido del ataque rasante coloca una única ficha de munición en cada hexágono. Las fichas debes colocarlas durante la fase de movimiento y se resolverán en la fase de combate. Los hexágonos donde colocas las fichas deben ser adyacentes y contiguos. No puedes saltarte un hexágono a lo largo de tu recorrido.

Un ataque rasante estándar se resuelve tirando 1 dado de batalla por ficha de munición. Sin embargo, las cartas de Combate aéreo pueden modificar el número de dados a tirar y los resultados que se pueden considerar impactos. Una unidad aérea que está atacando a una unidad de tierra siempre ignora todas las reducciones de dados de batalla por el terreno. Los terrenos y las capacidades que permiten ignorar banderas se aplican con normalidad, a menos que se indique lo contrario en una carta de Combate aéreo.

Durante la partida, la mayoría de las cartas de Combate aéreo permiten a los aviones realizar un ataque rasante especial, que es más potente que un ataque rasante estándar.

Este Caza realiza un ataque rasante contra tres objetivos, colocando una ficha de munición de Ametralladora en cada uno de ellos.



Un ataque rasante se puede resolver en cualquier momento de la fase de combate (antes o después de combatir con cualquier unidad que haya recibido una orden). Al resolverse un ataque rasante, todas las fichas del combate aéreo deben resolverse en el orden de la ejecución, incluyendo un *dogfight* de una unidad aérea (si lo hay), antes de comenzar el combate de otra unidad. Si la unidad aérea ha declarado un bombardeo estratégico, resuélvelo inmediatamente después del ataque rasante.

Si una unidad enemiga con una ficha de munición debida a un ataque rasante de una unidad aérea es eliminada u obligada a retirarse por otras unidades amigas antes de que el jugador resuelva el ataque rasante, quita la ficha de munición. Cuando resuelvas el ataque rasante, ignora estas unidades y resuelve el resto del ataque rasante como se planeó.

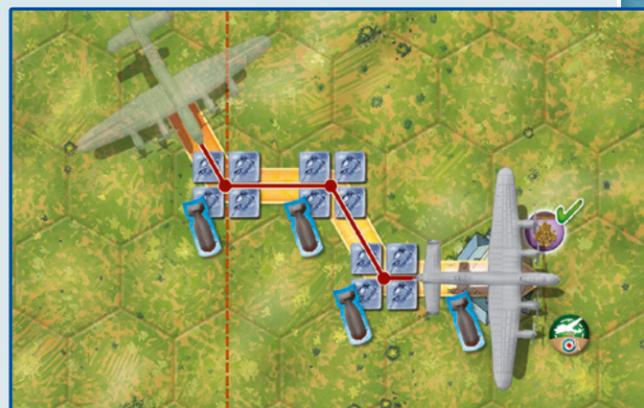
Después de que resuelvas un ataque rasante, retira las fichas y devuélvelas a la reserva de munición.

### Bombardeo estratégico

Una unidad aérea nunca puede reclamar una Medalla objetivo ocupando el hexágono. Sin embargo, un Bombardero o Cazabombardero que termine su movimiento en un hexágono objetivo puede intentar bombardearlo, siempre que esté desocupado.

Cuando quieras bombardear un objetivo, sólo tienes que declararlo al final del movimiento de tu unidad aérea. Coloca una ficha de munición (Bomba) sobre el objetivo. Debes tener en cuenta que la Bomba no es parte de un ataque rasante y no puede ser afectada por las cartas de Combate aéreo.

Resuelve la ficha de Bomba durante la fase de combate, después de cualquier ataque rasante y *dogfight*, si los hubiese. Si consigues sacar una granada, reclama la Medalla en el hexágono objetivo.



Después de un bombardeo exitoso, el Bombardero termina su movimiento sobre la ciudad y declara un bombardeo estratégico.

Si un hexágono objetivo vuelve a estar ocupado por una unidad de tierra enemiga, la Medalla se pierde y se vuelve a colocar en el hexágono objetivo o bien se captura por el otro jugador, dependiendo del escenario que se esté jugando.

Una vez que un objetivo ha sido bombardeado por un jugador y reclamado, ya no puede ser bombardeado por su oponente para reclamar el objetivo. Dependiendo del escenario, el oponente puede intentar recuperar el objetivo utilizando sus fuerzas terrestres.

Los objetivos de la Medalla de Victoria por Mayoría no pueden ser reivindicados con el bombardeo estratégico.

## Derribar a una unidad aérea enemiga

Cualquier impacto contra una unidad aérea en vuelo (normalmente, granadas) debe ser confirmado. Vuelve a tirar todos los dados que dieron un impacto. Si vuelves a conseguir al menos una granada, se confirma el impacto y se derriba la unidad aérea enemiga. El atacante coge la insignia de Nación, la coloca en su casilla para Medallas, y roba una nueva carta de Combate aéreo como recompensa. El defensor devuelve cualquier munición que no haya sido usada a la reserva de munición, y pierde la capacidad de desplegar ese tipo de unidad aérea para el resto del escenario.



Si el atacante no consigue una granada, pero consigue una bandera en la tirada de confirmación, la unidad aérea enemiga debe retirarse del campo de batalla, pero no es destruida. Retira la figura del avión del campo de batalla. El atacante no obtiene una Medalla, ni ninguna carta de Combate aéreo de recompensa. El defensor debe devolver cualquier munición que no haya usado a la reserva de munición, pero no pierde la capacidad de desplegar ese tipo de unidad aérea ya que no fue derribada.



Este jugador decidió realizar un *dogfight* con su Caza contra un Bombardero enemigo. El jugador tira 3 dados y obtiene 2 granadas, consiguiendo 2 impactos. Al menos uno de ellos debe ser confirmado para destruir la unidad aérea. El jugador vuelve a tirar los 2 dados y obtiene una granada y una infantería. Gracias a la granada, la unidad aérea es derribada. El jugador pone la insignia de Nación en su casilla para Medallas y roba una nueva carta de combate. El oponente ya no puede desplegar un Bombardero durante esta partida.

## Dogfight

Cuando una unidad aérea a la que has dado una orden termina su movimiento en un hexágono adyacente a una unidad aérea enemiga, la unidad aérea activada puede declarar un *dogfight*. Además de resolver también cualquier ataque rasante realizado en este turno.

Para resolver un *dogfight*, el atacante tira contra la unidad aérea enemiga un número de dados igual a su valor de *dogfight*. Sólo el atacante tira los dados; el defensor no puede contraatacar, a menos que tenga una carta de Combate aéreo que le permita hacerlo.

**Nota:** cuando se realiza un *dogfight*, la unidad aérea no gasta ninguna ficha de munición.

Cada granada obtenida en una tirada produce un posible impacto (ver Derribar a una unidad aérea enemiga más arriba). Todos los demás resultados se ignoran.

## Retirada de una unidad aérea

Al comienzo de tu turno, antes de jugar una carta de Mando, puedes decidir retirar una unidad aérea del campo de batalla. Aunque si la unidad aérea se queda sin munición, debe ser retirada.

Cuando una unidad aérea se retira, coge la figura de la unidad aérea del campo de batalla y colócala a un lado. No se concede ninguna Medalla cuando una unidad aérea se retira y cualquier munición que tuviese sin usar se devuelve a la reserva de munición. La unidad aérea puede ser devuelta al campo de batalla en un turno posterior jugando una carta de Combate aéreo.

**Nota:** durante el mismo turno, un jugador no puede retirar una unidad aérea del campo de batalla al comienzo de su turno y luego desplegar otra unidad aérea.

## Combate terrestre a aire

Las unidades terrestres pueden atacar a las unidades aéreas. Una unidad de Infantería o una Blindada terrestre debe estar en un hexágono adyacente para combatir a una unidad aérea enemiga

que se encuentre en el aire. La Infantería y el Blindado tiran sus dados de batalla habituales (3 dados).

## Reglas de Mando de una Nación

Las unidades aéreas no pueden ser objetivo de las Reglas de Mando de una Nación. Por ejemplo, una unidad de tierra BCF no puede usar Impasibles contra una unidad aérea, y las unidades de Infantería japonesas no pueden usar su *Doctrina Seishin Kyoiku ni su Grito de guerra Banzai* para cargar contra una unidad aérea.

Una unidad de Artillería o bien una unidad de Destructor pueden combatir contra una unidad aérea, que esté en el aire, situada en un hexágono adyacente o a una distancia de 2 hexágonos (no necesita tener línea de visión hasta la unidad aérea). La Artillería y los Destruyores combaten contra una unidad aérea con 1 dado adicional (4 dados).

Recuerda que una unidad aérea nunca está protegida por el terreno.

Ten en cuenta que, si la unidad aérea está en el aire, se considera adyacente si ocupas el hexágono adyacente. Esto significa que aplicas las reglas estándar de asalto:

- No puedes elegir atacar a una unidad a distancia si estás adyacente a una unidad aérea;
- Puedes ganar terreno con una Infantería y hacer un arrollamiento con un Blindado si derribas a la unidad aérea u obligas a ésta a retirarse;
- Algunas cartas como *Asalto de blindados* o bien *Combate cercano* se pueden usar, mientras que otras como *Intercambio de disparos* no se pueden usar (la Artillería podría usar Intercambio de disparos si se encuentra a 2 hexágonos de distancia).

Cada granada obtenida en una tirada produce un posible impacto (ver arriba *Derribo de una unidad aérea enemiga*). Todos los demás resultados se ignoran.



## IV. CARTAS DE MANDO



Asegúrate de aplicar los siguientes cambios cuando utilices tu mazo de cartas de Mando con las nuevas reglas aéreas.

### Reconocimiento 1

Una carta de *Reconocimiento 1* te permite robar 2 cartas de Mando al final de tu turno y conservar 1 de ellas. Con el mazo de Combate aéreo, también te permite robar una nueva carta de Combate aéreo al final de tu turno.

### Combate cercano

El *Combate cercano* puede ser usado por una unidad terrestre para apuntar a una unidad aérea adyacente con un dado adicional. Sin embargo, no puede ser usado por una unidad aérea para apuntar a una unidad terrestre.

### Emboscada

La *Emboscada* puede usarse por una unidad terrestre que está siendo atacada por una unidad aérea. La *Emboscada* debe declararse en la fase de movimiento cuando la unidad aérea coloca una

ficha de munición sobre una unidad terrestre. La *Emboscada* se resuelve inmediatamente. Si la unidad aérea no es derribada u obligada a retirarse, puede completar su ataque rasante.

La *Emboscada* no puede usarse por una unidad aérea.

### La hora de la verdad

Cuando se consigue una estrella en una tirada, el jugador puede dar órdenes a una unidad aérea que ya esté en el campo de batalla (aunque no puede usarse para desplegar una unidad aérea).

La unidad aérea que recibe la orden combate con un dado adicional por cada marcador que se coloca. Se vuelve a barajar los mazos de Mando y de Combate aéreo con sus correspondientes pilas de descartes. Luego, ambos bandos roban una nueva carta de Combate aéreo.

### Cortina de fuego

Sólo las unidades terrestres pueden ser atacadas con esta carta, por lo que no tiene efecto sobre las unidades aéreas en vuelo.



## V. COMPATIBILIDAD



Si juegas con otras expansiones de M44, asegúrate de comprobar las siguientes reglas.



### Teatro del Pacífico - batallas nocturnas

Las unidades aéreas no pueden ser desplegadas hasta que sea de día.



### Gran Ofensiva

Antes de jugar con el mazo de Mando de la *Gran Ofensiva*, retira las cartas de *Apoyo aéreo* y de *Salida aérea*. Aplicar las reglas actualizadas para las cartas de Comando.

### Órdenes sobre la marcha

Una unidad aérea que ya esté en el campo de batalla puede recibir una orden para moverse, pero no podrá combatir (no puede poner fichas de munición ni declarar un *dogfight*). No puedes usar una orden de "mover" para desplegar una unidad aérea.



### D-Day Landings - regla especial

Antes de jugar con los mapas de *D-Day Landings*, retira las cartas de *Apoyo aéreo* y de *Salida aérea* del mazo de Mando de la *Gran Ofensiva*. Si juegas con varios mapas, cada jugador puede desplegar sus propias unidades aéreas, siguiendo las reglas normales (necesitarás una nueva expansión de Plan de Vuelo por mapa). No puede haber más de 1 unidad aérea de cada bando por mapa, lo que significa que no puedes ordenar a tu unidad aérea que mueva al mapa adyacente si tu compañero de equipo ya tiene una unidad aérea en el aire allí.



### Operación Overlord - regla especial

Antes de jugar con la baraja de Mando de *Overlord*, retira las cartas de *Apoyo aéreo* y de *Salida aérea* del mazo y aplica las reglas actualizadas para las cartas de Mando.

En un escenario de *Overlord*, el comandante en jefe manejará las

cartas de Combate aéreo y decidirá cuándo desplegar una unidad aérea dando a uno de sus generales de campo una carta de Combate aéreo al comienzo de su turno, junto con una carta de Mando.

Una vez que una unidad aérea aparece en el campo de batalla, el general de campo comanda la unidad aérea. En turnos posteriores, el comandante en jefe puede repartir una carta de Combate aéreo al general de campo que comanda la unidad aérea. El comandante en jefe seguirá las reglas para reponer sus cartas de Combate aéreo.

Si la unidad aérea sale de una sección del general de campo, puede ser dirigida por el general de campo de la nueva sección en el siguiente turno. Sin embargo, recuerda que no puedes dar una orden a una unidad dos veces en el mismo turno.

El resto de las reglas del *Nuevo Plan de Vuelo* siguen siendo las mismas.

### Otros Mazos de Cartas de Combate

El mazo de cartas de Combate aéreo se puede jugar con cualquier otro mazo de cartas de Combate.



Cuando juegues una carta de Mando de *Reconocimiento 1*, roba una nueva carta de Combate de cada mazo.

Una unidad aérea no puede ser afectada por cartas que no sean de Combate aéreo.

### Armas Anticarro

Las unidades aéreas no se consideran Vehículos.

Cuando son atacadas por unidades anticarro tales como Arma anticarro o bien Cazacarros, las estrellas no producen impactos.

Las demás reglas no se modifican.



## VI. EJEMPLOS ADICIONALES DE JUGADAS



En un turno, un jugador juega la carta de Mando *Batida central* que da órdenes a dos unidades.

El jugador también juega la carta de Combate aéreo *Cazabombardero: fija y dispara*.



La primera orden central la utiliza en activar una unidad de infantería y la segunda para desplegar una unidad aérea de Cazabombardero. El jugador coge el avión, 3 fichas de Ametralladora y 3 fichas de Bomba de la reserva y las coloca sobre la carta del avión.



El Cazabombardero puede mover hasta 4 hexágonos.

Como acaba de ser desplegado, puede aparecer en cualquier hexágono de la sección central donde el jugador desee, contando ese hexágono como su primer movimiento (en la imagen, el hexágono (1) con una unidad de Infantería). El jugador decide comenzar su ataque rasante colocando una ficha de Ametralladora de la munición del avión sobre esa Infantería.

Acto seguido, el Cazabombardero mueve al hexágono adyacente con una unidad de Blindados (2) donde el jugador coloca una ficha de Bomba, y luego sigue moviéndose colocando otra ficha de Ametralladora sobre la segunda unidad de Infantería (3).

El Cazabombardero, para finalizar, mueve su cuarto y último hexágono a un hexágono que no tiene ninguna unidad (4).



El jugador puede elegir ahora si combatir primero con su Infantería o resolver el ataque rasante del Cazabombardero.

Decide resolver el ataque rasante en primer lugar. Un ataque normal, sin ninguna carta de Combate aéreo, le habría permitido tirar 1 dado por cada ficha, con la Ametralladora impactando con un símbolo de la unidad objetivo y la Bomba impactando con un símbolo de la unidad objetivo o bien con una granada. Gracias a la carta *Cazabombardero: fija y dispara*, puede tirar 2 dados por cada ficha de Ametralladora y, además, hacer un impacto por cada estrella en la tirada. El ataque se resuelve en el orden del recorrido y, tras esto, las fichas son enviadas a la reserva común de munición.

## Cazas



### North American P-51 Mustang

EE. UU.

Considerado el mejor caza americano de la guerra, el P-51 fue tan apreciado por los pilotos como por las tripulaciones de los bombarderos. A los pilotos les encantó su robustez y velocidad, mientras que los equipos de bombarderos admiraban lo bien que podía proporcionar escolta durante las incursiones sobre Alemania gracias a sus capacidades de largo alcance.

Teatro Europeo



### Chance Vought F4U Corsair

EE. UU.

Su motor era tan potente y su hélice tan grande que los ingenieros tuvieron que elevar su nariz, dando al Corsair esta silueta distintiva. Superando a todos sus oponentes, el avión, popularizado por el programa de televisión Baa Baa Black Sheep, terminó la guerra con una insolente tasa de bajas de 11:1.

Teatro del Pacífico



### Supermarine Spitfire

Gran Bretaña

Introducido en 1938, el Spitfire fue el primer monoplano totalmente metálico de la RAF. Este ágil caza, del que muchos pilotos se enamoraron literalmente, se convirtió en el símbolo de la resistencia británica durante la Batalla de Gran Bretaña y la defensa de Malta.



### Messerschmitt Bf 109

Alemania

El Bf 109 era la columna vertebral de la Luftwaffe. Durante la primera mitad de la Segunda Guerra Mundial, su completa superioridad sólo fue rechazada por los Spitfire británicos. Los tres grandes ases alemanes, Hartmann, Barkhorn y Rall (acreditados con 928 muertes juntos), volaron este avión.



### Mitsubishi A6M "Zero"

Japón

Este caza japonés embarcado era peligroso: sus enemigos temían su maniobrabilidad inigualable y dos cañones de 20 mm que resultaron letales hasta 1942. Sin embargo, sus pilotos tuvieron que lidiar con un avión que carecía de armadura, era frágil y rápidamente se incendiaba. Con su motor de baja potencia, el Zero no era rival para sus homólogos americanos a partir de mediados de 1943.



### Yakovlev Yak-9

U.R.S.S.

Este avión, pilotado por el famoso escuadrón libre francés Normandie-Niemen, era rápido y ágil, pero carecía de potencia de fuego. Se diseñaron versiones más "musculosas" como el Yak-9T, equipado con un cañón de 37 mm, o el Yak-9K que llevaba un aterrador cañón de 45 mm, con un retroceso tan fuerte que dispararlo mientras volaba demasiado lento podría hacer que el piloto perdiera el control del avión.



## Cazabombarderos



### Republic P-47 Thunderbolt

EE. UU.

"Jug", "Razorback", "Flying Tank" (Tanque volador)... Incontables apodos para el P-47. Aunque de gran tamaño y muy pesado para su clase, el P-47 era capaz de transportar una cantidad asombrosa de bombas y cohetes, además de ser capaz de traer a su piloto a casa a pesar de tener daños graves y temibles.



### Hawker Typhoon

Gran Bretaña

Inicialmente diseñado como interceptor, el Typhoon se convirtió rápidamente en un bombardero de combate. Este fue un papel en el que logró sobresalir, gracias a su arsenal de cuatro cañones de 20 mm, bombas y cohetes. Con su característico radiador gigante hacía que el aterrizaje fuera potencialmente peligroso, por lo que se les ordenaba a los pilotos, en caso de problemas técnicos, que saltaran en lugar de aterrizar de vientre.



### Junkers Ju 87 Stuka

Alemania

El Stuka demostró ser un bombardero en picado extremadamente preciso durante la primera mitad de la guerra. Era fácilmente reconocible a simple vista, con sus alas en forma de W y su tren de aterrizaje fijo. Pero el sonido también era distintivo, con su "Trompeta de Jericó", una sirena que se oía durante el ataque y que pretendía sembrar el pánico entre los objetivos.



### Aichi D3A "Val"

Japón

Este bombardero en picado embarcado participó en casi todas las operaciones navales japonesas hasta 1943, comenzando con la primera, el ataque a Pearl Harbor. De todos los aviones del Eje, el D3A hundió al mayor número de barcos aliados.



### Iliouchine IL-2 Sturmovik

U.R.S.S.

Con 36.000 unidades fuera de las fábricas, el icónico avión de ataque terrestre soviético es el avión militar más producido de todos los tiempos. Debido a su dureza tenía la reputación, como el P-47, de ser un tanque volador. Su papel crucial de apoyo en tierra hizo que Stalin dijera sobre el IL-2 que era "tan esencial para el Ejército Rojo como el aire y el pan".





# Bombarderos



## Boeing B-17 Flying Fortress

EE. UU.

*Este bombardero estadounidense de cuatro motores recibe su nombre por su robustez, que le permitió a uno de estos aviones regresar a casa y aterrizar incluso después de haber chocado con un caza alemán. Pero no sólo por eso; el número de ametralladoras que lleva a bordo (hasta trece) asustó a los pilotos alemanes que hablaban de "puercoespines voladores".*



## Avro 683 Lancaster

Gran Bretaña

*Principalmente utilizado para bombardeos nocturnos en Europa, el Lancaster tenía una bodega de bombas tan grande que podía llevar las bombas más pesadas y poderosas de la época, incluyendo: la Tallboy de 5.543 kg, o la Grand Slam de 9.980 kg que fue diseñada para la destrucción de búnkeres subterráneos.*



## Heinkel He 111

Alemania

*Para no violar el tratado de Versalles, las primeras versiones del He 111 que fueron construidas eran aviones oficiales de transporte civil. Era tan versátil que podía, dependiendo de la versión, realizar bombardeos nocturnos, transportar torpedos y minas, e incluso lanzar bombas voladoras V1.*



## Mitsubishi G4M "Betty"

Japón

*Los americanos lo apodaron el "Flying Zippo" (mechero volador) porque el G4M se incendiaba fácilmente. Aun así, tenían que tener cuidado para evitar atacarlo por detrás debido a su torreta trasera armada con un cañón de 20 mm, un arma poderosa y poco común a bordo de un bombardero. El famoso almirante Yamamoto murió en un transporte G4M que fue emboscado por un grupo de P-38 en 1943.*



## Iliouchine IL-4

U.R.S.S.

*El DB-3, rebautizado IL-4 en 1942, constituía el núcleo de la flota de bombarderos medianos soviética. Aunque el bombardeo estratégico no era una prioridad militar de la URSS, sus capacidades de largo alcance fueron aprovechadas para lanzar incursiones de bombardeos tempranos sobre Berlín desde agosto de 1941, principalmente con fines propagandísticos.*

### CRÉDITOS

#### Diseñador: Richard Borg

Desarrollo complementario, trabajo editorial y traducción: Antoine Prono, Jesse Rasmussen y el escuadrón Oveja Negra de Days of Wonder

Traducción: Sara Rodríguez

Ilustraciones: Julien Delval

#### Diseño Gráfico: Cyrille Daujean

Para acceder al servicio al cliente en línea, visite nuestros foros en: [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder, Memoir '44, el logotipo de Memoir '44 y todos los productos y nombres relacionados son marcas registradas o marcas comerciales de Days of Wonder, Inc. y derechos de autor © 2002-2019 Days of Wonder, Inc.

