

MEMOIR '44

OPERATION

OVERLORD



DAYS OF
WONDER

Richard Borg



INTRODUCCIÓN

El suplemento que tienes en tus manos está diseñado para permitirte rememorar las batallas de las 2ª GM a gran escala. Con un máximo de hasta 4 jugadores por bando, pronto experimentarás los altibajos de formar parte de la cadena militar de mando.

Si ya posees dos copias de Memoir '44, tu mayor interés estará en los dos mazos nuevos de cartas de Mando incluidas en este pack. Estos mazos han sido especialmente rediseñados para partidas Overlord: ya no necesitarás consultar las reglas Overlord originales para interpretar las cartas adecuadamente dado que todo lo que necesitas saber ahora está escrito directamente en estas cartas; ¡y no tendrás que preocuparte por reordenar tus mazos una vez que la batalla haya concluido!

Los ocho dados adicionales proporcionados también te resultarán útiles. Cuando los combines con los dos juegos de dados que ya posees, te permitirán dar cuatro dados a cada uno de los seis Generales de Campo en la partida.

Dado que ya posees dos tableros y dos juegos de losetas de terreno y figuras, puedes jugar cualquiera de los escenarios Overlord colgados en www.memoir44.com.

Si posees una sola copia de Memoir 44, esta expansión además te ofrece un humilde juego de figuras de cartón para complementar tu conjunto previo y completar ejércitos en los campos de batalla Overlord. Por supuesto, si ya posees alguna de las expansiones de Ejército (Eastern Front, Pacific Theater) y no te importa la diferencia de color, podrías además usar estas figuras en su lugar.

Todos los escenarios publicados en nuestras series de Battle Map contienen mapas de batalla imprimidos y listos para jugar, completos con las losetas de terreno, reglas especiales y tropas pre-posicionadas, de modo que puedes jugar de inmediato

¡Disfruta!

*HALO Mando
De Days of Wonder*

COMPONENTES

- Dos mazos idénticos de cartas de Mando Overlord, conteniendo cada uno 40 cartas de sección, reconocibles por su fondo marrón oscuro; 20 tácticas y 2 cartas de salida aérea, reconocibles por su fondo azul oscuro; y 2 cartas de naciones actualizadas.



Una carta de Sección



una carta Táctica



Una carta de Nación

- Ocho dados adicionales de Memoir '44
- Dos planchas de fichas de figuras, respectivamente americanas/ rusas y alemanas/japonesas. Estas planchas contienen suficientes fichas para completar un juego individual de figuras de Memoir 44 y jugar cualquier escenario Overlord publicado hasta la fecha.



Una figura de Infantería Americana/Rusa



Una figura de blindado Alemana/Japonesa



Una figura de artillería Americana/Rusa



LAS REGLAS

Las reglas para Memoir 44 Overlord son similares a las del juego base de Memoir 44 y sus expansiones, con las siguientes excepciones...

Equipos

Divide tu grupo de jugadores en dos equipos, uno para cada bando. El número óptimo de jugadores es ocho (un Comandante en jefe y tres Generales de campo para cada bando), aunque se puede adaptar fácilmente a un número menor de jugadores. Con 3 jugadores por bando, el Comandante en Jefe se sienta en el centro y además actúa como el General de campo central; con 2 o incluso 1 jugador por lado, el jugador juega todos los roles colectivamente, para su bando.

Preparación del Juego

A Si estás usando un mapa de Batalla Overlord listo para jugar, ponlo en la mesa y coloca tus figuras (y fichas de figura, si fuera necesario), usando los símbolos de unidad que están impresos en varios hexágonos del mapa para desplegar las tropas de cada bando.

Estos mapas son bilingües, así que puedes cubrir cartas resumen del lenguaje que no lees con tu propio juego de cartas resumen del Air pack si posees esa expansión.



Logo Overlord



Logo Mapa de Batalla

Nuevos Logos



A Siempre que se introduzcan nuevas unidades o figuras junto a un nuevo Mapa de Batalla (Battle Map), sus cartas resumen ya estarán impresas en el mapa. Mazos adicionales independientes de cartas resumen para estas nuevas figuras serán impresos y puestos a la venta al público de forma regular en un mazo recopilatorio de todas las cartas de sumario durante un periodo determinado. Una completa base de datos con todas las cartas hasta la fecha podrá consultarse en línea en www.memoir44.com en cualquier momento.



Insignia Unidad

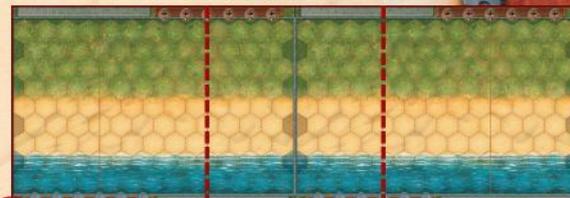
Símbolo Unidad

2

Número de figuras

para formar un mapa de 6 secciones de 26 hexágonos de largo por 9 hexágonos de ancho.

Las secciones del tablero se combinan en pares para crear secciones dobles izquierda, central y derecha.



B

Secciones Flanco Izquierdo

Secciones Centro

Secciones Flanco Derecho

B Si planeas jugar en otros escenarios, ya sean oficiales o incluso los tuyos propios, necesitarás dos copias de Memoir 44. Sigue las instrucciones de preparación de las páginas 4 y 5 del libro de reglas del Memoir 44, desplegando tus tableros uno junto a otro

Los jugadores sentados enfrente de cada par de secciones serán respectivamente los generales de campo izquierdo, central y derecho; así cada general de campo tiene dos secciones del campo de batalla bajo su mando directo a lo largo de la partida.

Ahora baraja conjuntamente los dos juegos de cartas de Mando Overlord y da a cada Comandante en jefe el número de cartas indicado para ese bando en las Instrucciones del escenario o Mapa de Batalla (Battle Map).



Los jugadores de cada bando deberían sentirse libres para reunirse conjuntamente para discutir las reglas especiales del escenario, los objetivos, las condiciones de Victoria y sus propias estrategias y tácticas preferidas. Una vez que la partida comienza, las comunicaciones serán más restringidas y tendrán que seguir la cadena de Mando.

EL TURNO DE JUEGO

Un turno de juego de Memoir'44 sigue la siguiente secuencia:

1. El Comandante en Jefe elige 1, 2 o 3 cartas de Mando de su mano.

Él puede dar una carta a cada uno de sus generales de Campo, o dar dos cartas de sección a un general de campo y una carta a otro, o dar sólo una carta a un general de campo y nada a los otros, guardándose una carta para jugarla él directamente, etc.

Si alguna/s de las cartas que el Comandante en Jefe selecciona para jugar son cartas de sección, debe dar esas cartas al General de Campo correspondiente (s), según se indica por las flechas de la esquina superior de las cartas.



Si la flecha de la carta apunta a la izquierda, solo el General de Campo izquierdo puede recibirla y jugarla; si señala arriba, solo el General de Campo central, y si señala a la derecha, solo el General de Campo derecho. Si la flecha señala en múltiples direcciones, como ocurre con la carta *Tropa de Reconocimiento* o *Movimiento en Pinza*, la misma se puede dar a cualquiera de los Generales de campo hacia donde las flechas señalen.

El número dentro de las flechas establece a cuantas unidades es capaz de dar una orden el General de campo receptor, con "A" significa "Todas".



Esta carta de *Movimiento en Pinza* puede darse tanto al General de Campo izquierdo como al derecho. Entonces, él puede usarla para dar una orden a 2 unidades en una de las dos secciones bajo su mando.

El texto bajo el título y la ilustración central de la carta describe esto de nuevo con más detalle; pero usando las flechas de la parte superior te ayudarán rápidamente a organizar tu mano de cartas de Mando y verás de un vistazo a quién pueden ser enviadas.

Si alguna/s de las cartas que el Comandante en Jefe selecciona para jugar son cartas tácticas, él debe:

- Jugarlas él mismo si el icono en las esquinas superiores de la carta muestra la silueta del Comandante en Jefe.



Esta carta debe ser jugada por el Comandante en Jefe

- darlas al General de Campo que elija si el icono es de 3 flechas con una "?" dentro.



Esta carta debe ser entregada a cualquiera de los Generales de Campo.

- o hacer una de las dos anteriores si están ambos iconos.



Esta carta puede usarse contra una acción del turno anterior de un General de Campo o del Comandante en Jefe enemigo.

Un general de Campo que recibe una carta táctica nunca puede recibir o jugar otra carta de Mando durante el mismo turno.

Igualmente, un Comandante en Jefe que juega una carta táctica directamente nunca puede jugar otra carta de Mando durante el mismo turno (aunque puede todavía dar otras dos cartas de Mando a sus Generales de Campo).

La acción de la carta táctica del Comandante en Jefe debe ser completada primero, antes de que los Generales de Campo comiencen a jugar las cartas que acaban de recibir.

2. Un General de Campo debe jugar las cartas de Mando que recibe, cara arriba, en la sección en la que está dando la orden a las tropas. Si recibe dos cartas de sección, debe jugar una en cada una de sus dos secciones.

Como cortesía, cuando se juega una carta de Mando, un General de Campo la coloca cara arriba en la sección bajo su mando en la cual desea dar una orden a las unidades, de modo que tu General de Campo oponente sentado al otro lado de la mesa sepa cual le corresponde.

Si la carta recibida es una carta táctica o una carta de sección con la que se puede dar una orden en ambas secciones a la vez, que están bajo el mando del General de Campo, él coloca la carta entre medias de sus dos secciones.



Al igual que en el Memoir 44 estándar, todos los movimientos de las unidades deben completarse antes de cualquier batalla. Los Generales de Campo deben asegurarse de que todos los movimientos se completen en todas las secciones del Campo de batalla antes de que comience cualquier batalla.

Una unidad solo puede recibir una orden en un turno. Una unidad en una sección puede cruzar a otra sección bajo el mando de un General de Campo diferente, pero la misma no puede recibir inmediatamente una orden de nuevo en esta nueva sección.

3. Si un General de Campo no recibe una carta de su Comandante en Jefe durante un turno, él puede decidir actuar por su cuenta.

Un General de Campo que actúa por su cuenta tira un dado, con el siguiente efecto:

TIRADA DE INICIATIVA	
	1 unidad de Infantería de tu elección es ordenada.
	1 unidad de Blindados de tu elección es ordenada.
	1 unidad de tu elección es ordenada.
	1 unidad de tu elección debe retroceder 1 hex. La unidad no puede combatir. Si ninguna de tus unidades puede retroceder, entonces una de ellas debe perder 1 figura.
	1 unidad de tu elección debe perder 1 figura. La unidad no puede combatir.

Si el símbolo sacado no se corresponde con ninguna unidad bajo el mando del General de Campo que toma la iniciativa, ninguna unidad recibe una orden. La tirada no tiene efecto.

4. Una vez que todas las acciones (movimientos y batallas) que las cartas de mando otorgan se han completado, los Generales de Campo devuelven las Cartas de Mando usadas a su Comandante en Jefe. Él las descarta, y roba dos nuevas cartas de Mando, con independencia del número de cartas que dio y jugó durante el turno.

Cuando se roban nuevas cartas, el Comandante en Jefe nunca puede poseer más cartas de Mando que las permitidas por las instrucciones del Escenario o por las indicaciones del Mapa de Batalla.

Un Comandante en Jefe nunca puede dar todas las cartas de mando de su mano en un solo turno. Siempre se debe mantener al menos una en la mano, con el propósito de que al final de su turno, después de robar dos nuevas cartas de reemplazo, tenga al menos tres cartas en su mano.

La cadena Militar de Mando

Cuando entrega cartas de Mando, el Comandante en Jefe puede hablar en detalle acerca de la situación de batalla actual, las tácticas y la estrategia futura con uno (y solo uno) de sus Generales de Campo, pero no puede mostrar – ni debería manifestar en ningún momento – qué cartas de Mando tiene en su mano.

Una vez que la discusión ha concluido, el General de Campo juega la carta de mando. Sin embargo, él no tiene que seguir los consejos o deseos de su Comandante en Jefe.

Los otros Generales de Campo reciben sus órdenes por cable o mensajería. El Comandante en Jefe no puede hablar con estos Generales de Campo. Él simplemente les pasa la carta o cartas de mando de su elección, esperando lo mejor.

Para que el juego sea fluido, primero pasa cartas a los Generales de Campo que las reciben vía cable o mensajería, entonces entregas en mano las ordenes al General de Campo de tu elección y discutes la estrategia.

Los generales de campo pueden discutir las tácticas con otros generales de campo en cualquier momento, pero el Comandante en Jefe debe limitar su entrada al momento en que está visitando el frente.

La carta de **Emboscada** requiere que el Comandante en jefe mantenga una estrecha vigilancia sobre el campo de batalla. La carta es dada al General de Campo cuando su oponente declara un combate cercano. El Comandante en Jefe roba una carta de reemplazo después de que la emboscada sea completada.

JUGANDO OVERLORD CON EXPANSIONES

Overlord en el Frente Oriental



El Comandante en Jefe Soviético no puede jugar cartas de Mando, ni puede entregar órdenes a sus Generales de Campo, directamente desde su mano. En su lugar, él debe utilizar las cartas de mando colocadas bajo su ficha de Comisario con anterioridad a su turno.

Al comienzo del juego, el Comandante en Jefe Soviético debe, portanto, colocar hasta 3 cartas de Mando de su elección bajo su ficha de Comisario. Estas son las cartas que él debe jugar o entregar durante su próximo turno.



Al comienzo de cada turno, después de coger las cartas de mando situadas bajo la ficha de comisario, el Comandante en Jefe Soviético debe repetir este proceso y colocar nuevas cartas de mando bajo la ficha, como preparación para el próximo turno. En ningún caso, puede situar o tener más de 3 cartas bajo su ficha.

A diferencia de un escenario estándar del Frente del Este, en el modo Overlord, las cartas de **Reconocimiento (1)** no pueden jugarse directamente desde la mano del Comandante en Jefe Soviético. En su lugar, las mismas se sitúan bajo la ficha de comisario.

Las cartas de **Salida Aérea** (si las reglas aéreas están en vigor) y de **Contraataque** son excepciones; las mismas pueden jugarse normalmente, la carta de **Salida Aérea** visible sobre la mesa, y la carta de **Contraataque** directamente desde la mano del Comandante en Jefe soviético, pero solo si juega esta/s carta/s Y las cartas de mando ya situadas bajo la ficha de comisario durante el turno anterior no pueden exceder el máximo de 3 cartas de mando jugadas durante un turno.

La carta de **Emboscada** también es una excepción: la misma puede entregarse a un General de Campo y jugarse inmediatamente incluso si ya hay 3 cartas bajo la ficha de comisario (dado que la carta de **Emboscada** no es jugada durante tu turno).

Las cartas equivalentes a **Salida Aérea**, como **Apoyo Aéreo** si las reglas aéreas están en vigor, y las cartas de **Contraataque** pueden además ser colocadas y jugadas desde debajo de la ficha de comisario, si el Comandante en Jefe soviético lo desea, pero todavía debe respetarse el límite de 3 cartas de mando situadas bajo la ficha y 3 cartas de mando como máximo que son jugadas durante el turno

Todas las limitaciones concernientes al uso de las cartas de mando por los Generales de Campo (no más de 2 cartas de sección al mismo General de Campo, no más de una única carta táctica a un General de Campo, etc.

Overlord en el Teatro Pacífico



El Comandante en Jefe de los Cuerpos de Marines de EEUU puede permitir que uno, y solo uno, de sus Generales de Campo dé una orden a una unidad más de las indicadas por la carta de sección que él le entregó para que la juegare. El elige cuál General de Campo, y así se lo dice al principio del turno, cuando le entrega su carta de mando.

Todas las cartas tácticas que activan de 1 a 4 unidades activan ahora de 2 a 5, incluso si múltiples Generales de Campo reciben una carta táctica este turno.

Cuando un General de Campo o un Comandante en Jefe del cuerpo de marines contraataca a su oponente japonés mediante el uso de una carta de **Contraataque**, él da una orden a una unidad más de las indicadas en la carta de su oponente.

Lo contrario no es cierto y un General japonés que contraataca a un General de Campo del Cuerpo de Marines de EEUU que juega una carta de **¡Moveos!** que ordena a 5 unidades sólo contraataca con 4 de sus unidades, por ejemplo.

El poder ¡Gung-Ho! del Cuerpo de Marines de EEUU no tiene efecto alguno en las cartas de **Apoyo Aéreo**, **Salida Aérea**, **Bombardeo de Artillería**, **Cortina de Fuego**, **Asalto Cercano**, **Asalto de Infantería** y **La Hora de la Verdad**.

Overlord y el Pack del Aire



Cuando usas el Air Pack en los escenarios Overlord, todas las reglas del Air Pack para escenarios estándar se aplican, con las siguientes modificaciones:

◆ Si el escenario Overlord que está siendo jugado no hace referencia al Air Pack en su sección de Reglas Especiales, y ambos bandos todavía desean usar el Air Pack para la batalla, entonces cada Comandante en Jefe recibe una carta de **Salida Aérea** al comienzo de la partida. Las restantes cartas de **Salida Aérea** se barajan en el mazo de cartas de Mando.

◆ Al igual que en un escenario estándar, las cartas de Salida/misión aérea robadas o recibidas antes del comienzo de la partida no cuentan para el número total de cartas de mando en la mano del Comandante en Jefe. Si se roba una carta de **Salida Aérea**, el Comandante en Jefe la coloca cara arriba, próxima a su área pero visible para los demás, y roba una nueva carta de mando para incorporarla a su mano.

◆ Durante su turno, el Comandante en Jefe puede entregar la carta de **Salida Aérea** (sola, o en combinación con una carta de sección) a cualquiera de sus generales de Campo. La carta de **Salida Aérea** nunca se juega directamente por el Comandante en Jefe por sí mismo.

◆ La carta de **Salida Aérea** cuenta como una carta para el total de hasta 3 cartas que el Comandante en Jefe puede jugar durante su turno. La misma además cuenta como una carta para el máximo de dos cartas que un General de Campo puede recibir y jugar durante su turno.

◆ La carta de **Salida Aérea** no puede ser entregada a un General de Campo si ese General de Campo además recibe otra carta táctica este turno. Pero la misma puede ser entregada (y jugada) junto con una carta de sección, si lo desea.

◆ Cuando juega la carta, un General de Campo está sujeto a las mismas reglas y limitaciones relativas al uso de la carta de **Salida Aérea** como si la jugará con las reglas del Air Pack en un escenario estándar.

◆ Entre otras cosas, esto significa que si un avión en vuelo ya está en alguna de las dos secciones del General de Campo al comienzo del turno, él no puede jugar una carta de **Salida Aérea** para poner un segundo avión en las secciones bajo su control – aunque todavía puede usar la carta para activar uno de sus aviones en vuelo sin necesidad de efectuar un control aéreo.

◆ Un General de Campo que no ha recibido ninguna carta de mando este turno y decide actuar por su cuenta puede dar una orden a un avión ya presente en una de sus dos secciones para despegar o permanecer en vuelo, si saca una estrella en la tirada.

◆ Cuando dos aviones comienzan un turno en la misma sección del tablero, como resultado de que un general de campo vuele su avión sobre una sección del general de campo vecino durante el curso de un turno anterior, uno de estos aviones será retirado automáticamente (a menos que esté en un hexágono que divida las secciones de los dos Generales de Campo).





MEMOIR '44

Richard Borg

OPERATION OVERLORD



TIRADA DE INICIATIVA



1 unidad de Infantería de tu elección es ordenada.



1 unidad de Blindados de tu elección es ordenada.



1 unidad de tu elección es ordenada.



1 unidad de tu elección debe retroceder 1 hex.
La unidad no puede combatir.
Si ninguna de tus unidades puede retroceder,
entonces una de ellas debe perder 1 figura.



1 unidad de tu elección debe perder 1 figura.
La unidad no puede combatir.

1. El Comandante en Jefe selecciona 1, 2 o 3 cartas de Mando de su mano.
2. Un General de Campo debe jugar las cartas de Mando que recibe, boca arriba, en la sección en la que está ordenando tropas. Si recibe dos cartas de Sección, debe jugar una en cada una de sus dos secciones.
3. Si un General de Campo no recibe una carta de su Comandante en Jefe durante un turno, puede decidir actuar por iniciativa propia.
4. Una vez que todas las acciones (movimientos y combates) de las cartas de Mando dadas han sido completadas, los Generales de Campo las devuelven a su Comandante en Jefe. Este las descarta, y roba dos nuevas cartas de Mando, independientemente del número de cartas que entregó y jugó durante el turno.