

MEMOIR '44

TERRAIN PACK



Richard Borg

**DAYS OF
WONDER**



Bienvenido a la primera expansión

Prólogo

Desde las dunas de arena del Norte de África a los pasos de montaña del Norte de Italia; desde los Pantanos Pripet de Bielorrusia del Sur al terreno alto que rodea a la Operación Market Garden... Nunca en la historia antes de la 2ª GM, un conflicto ha sido luchado por tantos hombres en tales extensiones de terreno y sobre tantos tipos de terreno diferentes.

Como muchos habéis descubierto, *Memoir '44* es más que un simple juego, es también un sistema de juego completo y extensible por derecho propio.

Con esto en mente, estamos contentos de poner a tu disposición la Expansión Pack de Terreno. Llena a rebozar con nuevos hexágonos de terreno, nuevas insignias de unidades de élite, y medallas de victoria adicionales, esta expansión también incluye docenas de nuevos elementos de juego, incluyendo reglas para la guerra Norte Africana, campos minados, marcadores para artillería pesada, estaciones radar, depósitos de suministros, aeródromos y más.

Aunque esta expansión incluye nuevos escenarios para poner en juego estas nuevas características, te invitamos a que experimentes y juegues con ellos. Si se te ocurre una nueva idea brillante, ven y compártela con nosotros en www.memoir44.com

y sobre todo, diviértete y disfruta

Richard Borg y el pelotón de Days of Wonder



TABLA DE CONTENIDOS

NUEVAS FICHAS TERRENO	3	Medalla Británica: Cruz Victoria	6	Faro	10
Desierto	3	Medalla Italiana al Valor Militar	6	Central Eléctrica.....	11
Reglas Desierto Norte-Africano	3	Campos Minados	7	Campo Prisioneros.....	11
Oasis (Desierto).....	3	Puntos de Mira/Marcador de Objetivo.....	7	Estación Radar	11
Palmeral (Desierto).....	3	Fichas Estrella Combate	7	Depósito de Suministros	11
Pueblos y Aldeas (Desierto)	3	Efectos estándar Estrella Combate.....	7	NUEVOS OBSTACULOS Y FICHAS	11
Barrancos (Desierto)	3	Sabotaje.....	7	Búnker de Campo	11
Terreno Elevado & Campos Inundados ...	4	Volar puentes.....	8	Vado de Río	11
Campos Inundados.....	4	Balsas & Botes hinchables	8	Pontón	12
Terreno Elevado	4	Llamar al Apoyo Aéreo		Puente Ferroviario.....	12
Pantanos.....	4	(Regla Colina 317).....	8	Bloqueo de Carretera.....	12
Montañas	4	Observador Artillería	8	Tren - Locomotora y Vagón	12
Carretera & Vías Férreas	5	Captura de Equipo	8	NUEVAS INSIGNIAS.....	13
Líneas de Ferrocarril.....	5	Liberar Prisioneros	8	Cañón de Largo Alcance	13
Estación de Ferrocarril	5	Líder Heroico	9	Ingenieros de Combate.....	13
Carreteras	5	LUGARES CONOCIDOS	9	Insignias Nacionales	13
Carretera con cruce de vía	6	Presas	9		
Carretera sobre Colina.....	6	Sabotear una presa	9		
Ríos & Canales.....	6	Aeródromo.....	9		
Lago.....	6	Cuartel	10		
Nadimiento de Ríos & Bifurcaciones	6	Cementerio	10		
NUEVOS MARCADORES.....	6	Iglesia	10		
Nuevas Medallas.....	6	Complejo Industrial	10		
		Fortaleza	10		

I. NUEVAS FICHAS DE TERRENO

Desierto

Las fichas de terreno del desierto incluyen 10 Palmerales, 3 Oasis, 3 Barrancos y 6 Pueblos y Aldeas Norte Africanas.

Reglas del Desierto Norte Africano



En los escenarios del Desierto Norte Africano, las reglas de Arrollamiento de Blindados se modifican como sigue: tras ganar un Combate Cercano, una unidad ordenada blindada puede moverse hacia el hexágono vacío y puede entonces mover un hexágono adicional; puede combatir de nuevo después.

Todas las demás reglas relativas al Arrollamiento de Blindados y Ganar Posición se mantienen en vigor y se juegan de forma usual.

Oasis (Desierto)



◆ **Movimiento:** una unidad que entra en un Oasis debe parar y no puede mover más en ese turno.

◆ **Combate:** una unidad puede combatir el turno que entra en un Oasis. Cuando se combate a una unidad que se encuentra en un Oasis, la Infantería y los Blindados reducen en 1 los dados lanzados y los de la Artillería no se reducen.

Una unidad en un Oasis puede ignorar la primera bandera obtenida en su contra.

◆ **Línea de Visión:** un Oasis bloquea la línea de visión.



Cuando se indique en el escenario, una unidad ordenada de infantería en un Oasis puede recuperar figuras perdidas, aplicando exactamente el mismo procedimiento de la carta de Mando Sanitarios y Mecánicos.

Palmeral (Desierto)



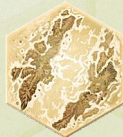
Mismo efecto que los Bosques (M44 p. 13)

Pueblos y Aldeas (Desierto)



Mismo efecto que Pueblos & Aldeas (M44 p.14)

Barranco (Desierto)



◆ **Movimiento:** sin restricciones al combate a través de las terminaciones abiertas. Las laderas laterales de un barranco son infranqueables, tanto desde dentro del barranco o hacia fuera.

◆ **Combate:** Unidades de Infantería o Blindadas atacando hacia o desde un barranco debe estar adyacente a su objetivo. Cuando se combate un enemigo que está en un barranco, la Infantería, los Blindados y la Artillería reducen su número de dados en 1.

Moverse a través del Barranco está permitido.



Pero atravesar sus laderas es imposible

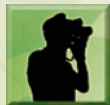


- ◆ **Línea de Visión:** un Barranco no bloquea la línea de visión. Nótese que una unidad en un Barranco sigue bloqueando la línea de visión, como siempre.

Terreno Elevado & Campos Inundados

La práctica de inundar los bajos campos Europeos como una medida defensiva anticarro fue usada por los alemanes desde el 6 de Junio de 1944 en áreas tras las playas de desembarco durante la Operación Market Garden, y hasta bien adentrado 1945, cuando las aguas de Rhineland fueron liberadas para ralentizar el avance Aliado. Esta táctica hizo el movimiento muy difícil tanto para infantería como para los blindados, excepto en las carreteras elevadas, terreno elevado y áreas en los alrededores de los pueblos y aldeas.

Campos Inundados



En escenarios con Campos Inundados, cualquier hexágono que está en campo abierto (hexágonos del tablero)

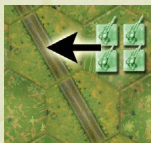
se considera un hexágono de Campo Inundado. El Terreno Elevado, Carreteras, Vías o Pueblos y Aldeas son tratados como terreno elevado y seco a efectos de juego.

- ◆ **Movimiento:** Para moverse hacia un hexágono de Campo Inundado, la unidad debe estar adyacente. Una unidad que entra en Campo Inundado debe parar y no puede moverse más en ese turno. Una unidad que sale de un Campo Inundado solo puede moverse a un hexágono adyacente.

La unidad de Infantería debe parar cuando se moje las botas.



También han de parar al secar sus armas cuando dejen los campos inundados.



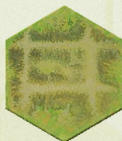
Esta unidad de Blindados solo puede mover un hexágono y no puede combatir



- ◆ **Combate:** una unidad de Infantería o Artillería en Campo Inundado no tiene restricciones al combate. Una unidad de Blindados no puede combatir el turno que entra o sale de un hexágono de Campo Inundado. Un a unidad de Blindados que gana un Combate Cercano a una unidad en un Campo inundado puede Ganar Terreno pero no hacer Arrollamiento de Blindados.

- ◆ **Línea de Visión:** un Campo Inundado no bloquea la línea de visión.

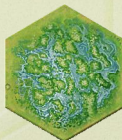
Terreno Elevado



Los hexágonos de Terreno Elevado se usan para marcar terreno seco y elevado en escenarios donde se usan reglas de Campos Inundados.

- ◆ **Movimiento:** sin restricciones al movimiento.
- ◆ **Combate:** sin restricciones al combate. La diferencia de altura entre Terreno Elevado, Carreteras y cualquier otro tipo de terreno seco por un lado, y los Campos Inundados por otro, no es suficiente para causar ninguna reducción al combate en cualquiera de los casos.
- ◆ **Línea de Visión:** el Terreno Elevado no bloquea la línea de visión.

Pantanos



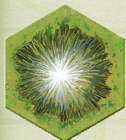
◆ **Movimiento:** una unidad de Infantería o Blindada que se mueve hacia un Pantano debe parar y no puede mover mas en ese turno. Una unidad que deja un Pantano solo puede moverse a un hexágono adyacente. Una unidad de Artillería no puede entrar en un Pantano.

- ◆ **Combate:** una unidad de infantería en Pantano no tiene restricciones al combate. Una unidad Blindada no puede combatir el turno que entra o sale de un hexágono de Pantano. Una unidad Blindada que gana un Combate Cercano en un hexágono de Pantano puede Ganar Terreno pero no hacer Arrollamiento de Blindados.



- ◆ **Línea de Visión:** un Pantano no bloquea la línea de visión.

Montañas



◆ **Movimiento:** solo una unidad de Infantería puede subir desde una Colina hacia una Montaña adyacente, o bajar desde una Montaña hacia una Colina adyacente. La Infantería también puede mover de una Montaña a otra de un hexágono adyacente. El movimiento desde otro hexágono de terreno o desde un hexágono del tablero de campo abierto no es posible. Las Montañas son infranqueables para los Blindados y la Artillería.

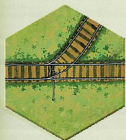
◆ **Combate:** cuando se combate una unidad enemiga que está en una Montaña, la Infantería y los Blindados reducen en 2 los dados a lanzar y la Artillería no reduce ninguno. Cuando se combate a una unidad enemiga que se encuentra a la misma altura, no hay reducciones al combate a menos que se encuentre en otra cadena de Montañas (pe. Hexágonos de Montaña no conectados). Una unidad de Artillería en una posición sobre Montaña puede combatir a cualquier enemigo que se encuentre a 7 o menos hexágonos de distancia. Combate a 3,3,2,2,1,1 y 1.

◆ **Línea de Visión:** una Montaña bloquea la línea de visión a aquellas unidades que intentan ver por encima de la misma. La línea de visión no está bloqueada cuando las unidades están a la misma altura y en la misma Montaña.

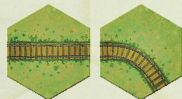
Carreteras y Vías de Ferrocarril.

Las carreteras y el ferrocarril jugaron un papel esencial durante la 2ª GM. Controlándolas significaba poder mover tropas, equipo y suministros rápidamente al frente. Las carreteras también se usaban por los blindados e infantería para hacer asaltos bien adentrado en territorio enemigo.

Vías Ferroviarias



◆ **Movimiento:** sin restricciones al movimiento para la Infantería. Los Blindados y la Artillería deben parar cuando entran en un hexágono de vía ferroviaria.



◆ **Combate:** Sin restricciones al combate. Los Blindados pueden Ganar Terreno tras ganar un Combate Cercano y combatir de nuevo, como siempre.

◆ **Línea de Visión:** las vías ferroviarias no bloquean la línea de visión.

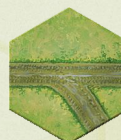
Estación de Ferrocarril



Mismo efecto que un Pueblo y Aldea (M44 p.14)

También, véase las reglas de Tren de Suministros en p.13

Carreteras



◆ **Movimiento:** una unidad ordenada que comienza su movimiento en un hexágono de Carretera y lo finaliza en Carretera, puede mover 1 hexágono adicional este turno en Carretera.

◆ **Combate:** Sin restricciones al combate.

◆ **Línea de Visión:** la Carretera no bloquea la línea de visión.

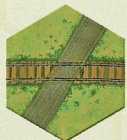
Ejemplos: la Infantería puede mover 2 hexágonos en carretera y combatir y mover 3 hexágonos con el bono de movimiento y no combatir. Con una carta de Asalto de Infantería, la infantería puede mover 3 hexágonos en carretera y combatir, o mover 4 y no combatir.

Los Blindados pueden mover 4 hexágonos sobre carretera y aún combatir.

La Artillería puede mover 2 hexágonos en carretera y no combatir. Con una carta de Bombardeo puede mover 4 hexágonos en carretera.

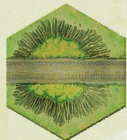


Carretera con cruce de vía



Se juega igual que una Carretera estándar.

Carretera sobre Colina



Se juega igual que una Carretera estándar, pero bloquea la Línea de Visión.

Ríos y Canales

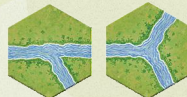
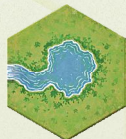
Lago



- ♦ **Movimiento:** un hexágono de Lago es terreno infranqueable.
- ♦ **Línea de Visión:** un hexágono de Lago no bloquea la línea de visión. Se bloquea la Línea de Visión al apuntar a través de 2 o más hexágonos de lago adyacentes.



Nacimiento y bifurcaciones de Río



Mismo efecto que un hexágono de Río (M44 p.15)

II. NUEVOS MARCADORES

Nuevas Medallas



Medalla Británica: La Cruz Victoria

ria

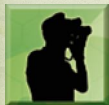
Galardonada por la gallardía ante el enemigo, la Cruz Victoria es la más alta y prestigiosa condecoración para las fuerzas Británicas y de la Commonwealth. Desde su creación en 1856, la Cruz Victoria ha sido concedida en 1.355 ocasiones. Solo ha sido concedida en 12 ocasiones desde el final de la 2ª GM.



Medalla Italiana al Valor Militar

La Medalla "Al Valore Militare" fue creada en 1833 y fue concedida por valentía. El diseño original tenía Armas de Saboya (una cruz y una corona), pero fue cambiada durante la 2ª GM para mostrar una espada Romana con ramas de laurel y roble y la palabra "ITALIA" en la empuñadura de la espada. Tras la guerra, la medalla fue nuevamente cambiada, mostrando una estrella de 5 puntas.

Campos Minados



En las instrucciones del escenario se indicará que bando despliega las minas.



Los campos minados se colocan en el tablero a la vez que los hexágonos de terreno. Antes de desplegar ningún Campo Minado, coloca todas las fichas con la imagen de campo minado boca arriba. Ahora coloca una ficha, elegida aleatoriamente, boca arriba (con los números ocultos) en cada hexágono de Campo Minado indicado en el escenario. Devuelve las fichas no usadas a la caja, con su lado numérico oculto a la vista del jugador.

Cuando se entra en un Campo Minado, la unidad debe parar y no puede mover más en ese turno.

Si la unidad que entra en Campo Minado es enemiga, se voltea la ficha de Campo Minado para revelar su número. Si el Campo Minado es un señuelo (fuerza "0"), se quita del tablero. En cualquier otro caso, lanza el mismo número de dados de Combate indicados en el Campo Minado. Se obtiene 1 impacto por cada símbolo de unidad coincidente o con una granada. Ignora el resto de símbolos, incluyendo la bandera. Tras cualquier explosión, el Campo Minado continúa activo, con su valor numérico boca arriba y visible a ambos jugadores.

Si la unidad entrando en un Campo Minado es amiga (pe. una unidad que pertenece al jugador que las desplegó), la unidad debe parar, pero ignora el Campo Minado, sin revelar-lo, si está oculto, ni lanza dados.

Nota: conforme a las reglas generales de retirada, un Campo Minado no tiene efecto alguno en retirada. Por lo tanto, una unidad retirándose a través de un Campo Minado puede pasar sin detenerse. Las unidades que se mueven a o a través de un Campo Minado no lanzan dados.

Marcadores Puntos de Mira / Objetivo



Los Marcadores de Objetivo, diferenciados por su icono de punto de mira, se usan conjuntamente con los Cañones de Largo Alcance para indicar sobre que unidades enemigas se ha centrado el tiro (ver nuevas reglas de Cañones de Largo Alcance en la sección de Nuevas Insignias, p. 13)

Ficha de Estrella de Combate



Las fichas de Estrella de Combate son fichas genéricas empleadas para indicar efectos especiales, eventos únicos, acciones o desencadenadores asociados a un hexágono de terreno dado o a una unidad durante el escenario.

Efectos comunes de la Estrella de Combate

Aunque la ficha de Estrella de Combate abre la puerta a todo un mundo de ideas específicas a un escenario, aquí ahí una corta lista de los efectos usados con mayor frecuencia.

Recuerda que las reglas que estas fichas introducen no son definitivas, reglas permanentes, sino adiciones específicas a un escenario, descritas en las Reglas Especiales para cada escenario. Algunos efectos adicionales de uso frecuente asociado con un tipo de terreno específico están enumerados en la sección de Lugares Conocidos de este libreto.

Sabotaje



Esta regla puede usarse para volar un depósito de combustible, un complejo industrial, una estación radar o cualquier objetivo estratégico.

Para destruir el objetivo, la unidad debe estar en el hexágono correspondiente y lanzar sus dados de Combate Cercano. Si se obtiene una Estrella, el objetivo es alcanzado y destruido. Toma la Estrella de Combate como una Medalla, y elimina el hexágono destruido del mapa. Otro ejemplo de un



Volar puentes



Las siguientes dos opciones describen las diferentes maneras para llevar a cabo la destrucción de un puente en un escenario dado.

Opción 1—Para volar un puente o un puente ferroviario, un jugador debe, en su turno, jugar una carta de Sección correspondiente al flanco donde esté ubicado el puente (si el puente está entre dos secciones distintas, entonces el jugador puede jugar una carta de cualquiera de las dos secciones). Al jugar la carta, el puente se destruye y eliminado del tablero. Esta acción ocupa el turno completo del jugador y no coge una nueva carta de Mando al final del turno. En su lugar, su mano de cartas de Mando se reduce en una menos durante el resto del juego.

Opción 2—Al igual que arriba, pero en lugar de desencadenar la destrucción automática del puente, el jugar una carta de Sección da al jugador la oportunidad de lanzar dos dados de Combate. Si se obtiene una Estrella, el puente se destruye y se elimina, sobreviviendo en cualquier otro caso. A diferencia de la opción 1, el jugador atacante puede reponer la carta usada cogiendo una carta de Mando como siempre al final del turno, independientemente del éxito del ataque al puente.

Balsas y Botes hinchables



En el escenario “Los puentes sobre Nijmegen” incluido en esta expansión, las fichas Estrella de Combate se emplean para representar botes.

Las tres unidades de Infantería Aliadas del flanco izquierdo tienen botes hinchables de fondo plano. Coloca una ficha de Estrella de Combate en el mismo hexágono que estas unidades, para distinguirlas de las demás unidades.

Las unidades con botes pueden entrar en un hexágono de río. Una unidad que entra en una unidad de río debe parar y no puede mover más en ese turno. Cuando se encuentra en hexágono de río, reduce el número de dados de Combate que lanza la unidad en 1. Una Bandera obtenida contra una unidad que se encuentra en un bote en un hexágono de río supone la pérdida de 1 figura en lugar de retirada. Una vez la unidad cruce el río, quita la ficha de Estrella de Combate de la unidad; la unidad ha abandonado su bote y ya no puede entrar más en un hexágono de río.

Llamar al Apoyo Aéreo (regla Colina 317)



Esta es otra regla específica de un escenario, introducida inicialmente en la Operación Lüttich: Ataque sobre la Colina 317. Durante el tiempo que una unidad ocupa un hexágono específico de terreno, el jugador ocupante puede usar una carta de Reconocimiento de su mando como si fuera una carta de Apoyo Aéreo. Esta regla puede usarse con una colina, una iglesia, un faro, etc., o cualquier otro lugar conocido que ofrezca un puesto de observación atractivo.

Observador de Artillería



Esta es una variación de la regla Llamar al Apoyo Aéreo, aplicada a la Artillería: durante el tiempo que una unidad ocupe un hexágono de terreno específico, las reglas de Cañones de Largo Alcance están en vigor para todas las unidades de Artillería (véase las reglas de Cañón de Largo Alcance en la sección de Insignias de este libretto de reglas)

Captura de Equipo



Una ficha de Estrella de Combate puede ser usada para identificar nuevo equipo de una estación radar, o cualquier otra pieza valiosa de equipo que el enemigo quiera capturar. Coloca la ficha de Estrella de Combate sobre la preciosa carga. Una unidad de Infantería debe parar en ese hexágono para cogerla. Desde ese momento, el equipo representado por la Estrella de Combate se mueve con la unidad. Se la unidad es eliminada, el equipo permanece sobre el terreno, esperando a ser cogido de nuevo por otra unidad aplicando la misma regla.

Liberar Prisioneros



Usando la misma regla que para la captura de equipo anterior, una Estrella de Combate puede ser usada para representar un prisionero importante esperando a ser liberado. La única diferencia es que el prisionero muere si la unidad que lo libera es eliminada.

El prisionero podría estar localizado en una fortaleza o en un campo de prisioneros.



Líder Heroico

Una ficha de Estrella de Combate puede representar a un líder heroico. Cuando está al mando de una unidad de Infantería, este líder permite a esta unidad ignorar una bandera e inspira a sus hombres, dándoles un dado adicional en combate. Si la unidad es eliminada, lanza dos dados de Combate. Si se obtiene una Estrella, se pierde el Líder Heroico, proporcionando una medalla a su oponente. Si sobrevive, mueve la Estrella de Combate a la unidad mas cercana amiga.

III. LUGARES CONOCIDOS

La expansión Pack de Terreno introduce una nueva categoría de hexágonos de terreno ofreciendo una variedad de edificios y construcciones emblemáticas, referidos como lugares conocidos. Algunas veces estos lugares conocidos serán puramente simbólicos, simplemente añadiendo condimento a un escenario. Pero a menudo, pueden jugar un papel esencial en el escenario: un objetivo que debe ser destruido; un objetivo que debe ser alcanzado o al que hay que entrar para desencadenar una acción o evento específico; etc...

Los efectos de los Lugares Conocidos pueden variar de un escenario a otro, caso por caso, como se describan en las secciones de Reglas Especiales o Condiciones de Victoria.

Presa



- ◆ **Movimiento:** Infranqueable para Blindados y Artillería. Sin restricciones al movimiento para la Infantería.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate. Una unidad sobre un hexágono de Presa puede ignorar la primera bandera obtenida en contra. Ver las reglas específicas del escenario para determinar como sabotear una Presa.
- ◆ **Línea de Visión:** Una presa bloquea la línea de visión.



Sabotear una presa

En el escenario de "La presa de Schwammenauel" incluido en esta expansión, las fichas de Estrella de Combate se usan para representar los esfuerzos Alemanes en el sabotaje.

El jugador del Eje puede intentar sabotear las presas de Schwammenauel y Urft, cuando tiene unidades en ambas presas o en alguna de ellas. Tras jugar una Carta de Mando y antes de ordenar unidades, lanza dos dados de combate. Por cada Estrella obtenida, una ficha de Estrella de Combate se coloca en una presa. Si se obtienen dos Estrellas y solo tiene ocupada una presa, solo se coloca una Estrella de Combate sobre la presa ocupada. Cuando se consigue la cuarta Estrella de Combate en una presa, se considera que ha sido satisfactoriamente sabotada: elimina las fichas de la presa y coloca cuatro medallas del Eje en el medallero Alemán. Pero ten cuidado: si una unidad Aliada captura el hexágono de la presa antes de que el jugador alemán consiga la cuarta Estrella de Combate, todas las fichas se eliminan y el proceso de sabotaje debe comenzar de nuevo.



Aeródromo

- ◆ **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate.
- ◆ **Línea de Visión:** Un aeródromo no bloquea la línea de visión.



Si se indica en las Reglas Especiales del escenario, un jugador puede tomar refuerzos sobre un aeródromo cuando no haya unidades enemigas en ninguno de los hexágonos de aeródromo. Cuando se juegue una carta de Mando Directo del CG, para una orden, una unidad de infantería es colocada en el hexágono de aeródromo. La unidad no puede mover ni combatir el turno que toma.

También véase las reglas opcionales de Sabotaje en la sección de Fichas de Estrella de Combate.



Cuartel



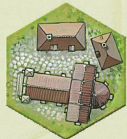
Mismos efectos que un hexágono de Pueblo y Aldea (M44 p.14)

Cementerio



- ◆ **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate. Una unidad sobre un hexágono de Cementerio puede ignorar la primera bandera obtenida en contra.
- ◆ **Línea de Visión:** Un cementerio no bloquea la línea de visión.

Iglesia



Mismos efectos que un hexágono de Pueblo y Aldea (M44 p.14)

Además, una unidad sobre un hexágono de Iglesia puede ignorar la primera bandera obtenida en contra.

También ver las reglas opcionales de Objetivo en la sección de Estrellas de Combate.

Recomendamos que los jugadores vuelvan a jugar el escenario Sainte-Mère-Église, con un hexágono de Iglesia en el pueblo con la unidad de Infantería Alemana. El pueblo ahora es una posición mucho mas fuerte en el lado del Eje.

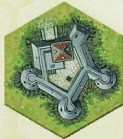
Complejo Industrial



Ver reglas específicas en el escenario para un Complejo Industrial. Por defecto, tiene los mismos efectos que un hexágono de Pueblo y Aldea (M44 p.14). También véase la regla opcional de Sabotaje en la sección de

Fichas de Estrella de Combate.

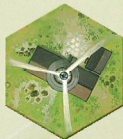
Fortaleza



Mismos efectos que un Búnker (M44 p.16)

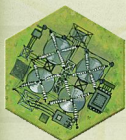
Además, ambos bandos pueden reclamarlo como una posición defensiva. Las unidades en una Fortaleza pueden ignorar todas las banderas obtenidas en su contra. También véase la regla opcional de Liberar Prisioneros en la sección de Estrella de Combate.

Faro



Mismos efectos que un hexágono de Pueblo y Aldea (M44 p.14). También véase las reglas opcionales Llamar al Apoyo Aéreo y Observador de Artillería en la sección de Estrella de Combate.

Central Eléctrica



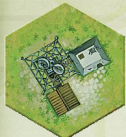
Véanse las reglas específicas del escenario para Central Eléctrica. También véase las reglas opcionales de Sabotaje en la sección de Fichas de Estrella de Combate.

Campo de Prisioneros



Véanse las reglas específicas del escenario para Campo de Prisioneros. También véase las reglas opcionales de Liberar Prisioneros en la sección de Fichas de Estrella de Combate.

Estación Radar



- ◆ **Movimiento:** Una unidad que entra en un hexágono de Estación Radar debe parar y no puede mover más en ese turno.
- ◆ **Combate:** Una unidad puede combatir el turno que entra en una Estación Radar.

Cuando se combate a una unidad enemiga que está sobre una Estación Radar, la infantería y los blindados reducen el número de dados de Combate en 1 y los dados de Combate de la Artillería no se reducen. Una unidad sobre una Estación Radar puede ignorar la primera bandera obtenida en su contra.

- ◆ **Línea de Visión:** Una Estación Radar bloquea la línea de visión.



Si hay una Estrella de Combate sobre el hexágono, el jugador que ocupa la Estación Radar se beneficia de lo siguiente: si el oponente quiere jugar una carta de Apoyo Aéreo contra el ocupante de una Estación Radar, debe hacerlo declarando su intención por adelantado, un turno antes, y mostrando la carta de Apoyo Aéreo boca arriba en la mesa. En su siguiente turno, su oponente puede entonces jugar la carta de Apoyo Aéreo.

Depósito de Suministros



- ◆ **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento.
- ◆ **Combate:** Sin restricciones al combate.
- ◆ **Línea de Visión:** Un Depósito de Suministros no bloquea la línea de visión.



Cuando se indique en el escenario, la destrucción de un Depósito de Suministros reduce el movimiento de todas las unidades enemigas blindadas en un hexágono.

IV. NUEVOS OBSTÁCULOS Y FICHAS.

Búnker de Campo



Mismo efecto que un Búnker (M44 p.16)
Además, ambos bandos pueden reclamarlo como posición defensiva.

Vado de Río



- ◆ **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono de Río cuando haya un Vado. Una unidad que entra en un hexágono con un Vado debe parar y no puede mover más ese turno.
- ◆ **Combate:** Una unidad en un Vado reduce el número de dados de Combate que lanza en 1.
- ◆ **Línea de Visión:** Un vado no bloquea la línea de visión.



Pontón



Los puentes tipo Pontón pueden ser solo usados en escenarios en los que se mencione, en las condiciones descritas en la sección de Reglas Especiales del escenario.



Para construir un Pontón sobre un río, juega una carta de Mando de Ataque, y en lugar de ordenar a 3 unidades en la sección, coloca un Pontón sobre cualquier hexágono de río en la sección.

- ♦ **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono de Río cuando sobre el hexágono haya un Pontón sin restricciones de movimiento.
- ♦ **Combate:** Sin restricciones al combate.
- ♦ **Línea de Visión:** Un Pontón no bloquea la línea de visión.

Puente Ferroviario



♦ **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono de Río cuando sobre el hexágono haya un puente ferroviario. La infantería no tiene restricciones al movimiento. Una unidad Blindada debe parar cuando entra en un hexágono con Puente Ferroviario.

- ♦ **Combate:** Sin restricciones al combate.
- ♦ **Línea de Visión:** Un Puente Ferroviario no bloquea la línea de visión.

Bloqueo de Carretera



♦ **Movimiento:** solo una unidad de Infantería puede entrar en un hexágono de Bloqueo de Carretera. Una unidad de Infantería que entra en un hexágono con un Bloqueo de Carretera debe parar y no puede mover más ese turno.

- ♦ **Combate:** Una unidad en un Bloqueo de Carretera está protegida por todos los flancos. Un bloqueo de carretera reduce el número de dados a lanzar en 1 cuando es atacado por la Infantería o los Blindados. Los dados de la Artillería no se reducen. Una unidad en un Bloqueo de Carretera puede ignorar la primera bandera en contra.

- ♦ **Línea de Visión:** Un Bloqueo de Carretera no bloquea la línea de visión.

Trenes – Locomotoras y Vagones



Un tren puede mover hacia delante o hacia atrás 1, 2 o 3 hexágonos sobre las vías de ferrocarril, pero no puede mover cuando las vías están bloqueadas. Se ordena como cualquier otra unidad, jugando una Carta de Mando. Si el tren se encuentra entre dos secciones, puede ser ordenado en cualquiera de ellas.

Una unidad enemiga puede combatir un tren. Se obtiene un impacto por cada Granada obtenida sobre el tren. Coloca una ficha de Estrella de Combate en la locomotora por cada impacto en el tren. Al segundo impacto, coloca una segunda Estrella de Combate. Al tercer impacto, coloca una tercera Estrella de Combate y elimina el vagón. Al cuarto impacto, la locomotora es eliminada. Cuando ambas partes del tren se eliminan, coloca la locomotora en el medallero sobre un espacio libre.

Un tren puede ignorar la primera bandera obtenida en su contra. Cuando se retira, lo hace hacia atrás (sentido contrario al de la locomotora) un hexágono de vía por cada Bandera obtenida en su contra. Si no puede retirarse, coloca una Estrella de Combate en la locomotora por cada hexágono que no puede retroceder.



Tren de Suministro Refuerzos

Una locomotora y el vagón pueden transportar infantería o blindados de refuerzo. Las unidades que están siendo transportadas se indican en el escenario. Las unidades que son transportadas no pueden combatir. Cuando la locomotora llega a la estación, las unidades viajando en el tren de suministro se colocan en los hexágonos adyacentes a la locomotora y el vagón. Las unidades no pueden mover ni combatir el turno

Tren Artillado

Un tren artillado contiene una figura de artillería en su vagón. Puede mover hasta 3 hexágonos y combatir. Aplica las reglas generales de alcance y potencia de fuego para la artillería. Usa las reglas del tren relativas al movimiento y recuento de daño (cuatro granadas para destruir al tren)

V. NUEVAS INSIGNIAS

Cañones Largo Alcance



Los Cañones de Largo Alcance se convierten en devastadoramente efectivos a enormes distancias una vez que se ha centrado el tiro sobre el objetivo.



Cuando se indique en un escenario, coloca una insignia de Cañón de Largo Alcance y tres marcadores de punto de mira en el hexágono, junto con la unidad de Artillería.

Estos cañones tienen un alcance de ocho hexágonos a 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 respectivamente.



Cuando un Cañón de Largo Alcance logra un impacto sobre un blanco enemigo y la unidad no es eliminada ni se retira, coloca un marcador de punto de mira sobre el hexágono de la unidad objetivo.

Cuando una batería de Cañones de Largo Alcance dispara contra una unidad con un marcador de punto de mira, la batería dispara con 1 dado adicional (ha encontrado el alcance y ha centrado el tiro sobre el blanco). Los marcadores de punto de mira no se acumulan.

Los marcadores de punto de mira permanecen en el hexágono hasta que la unidad se mueve o es eliminada. Cuando la unidad se mueve del hexágono, el marcador de punto de mira es devuelto al hexágono con el Cañón de Largo Alcance.

Ingenieros de Combate



Los Ingenieros de Combate eran unidades usadas durante toda la 2ª GM para incrementar la efectividad de combate de los Cuerpos. Proporcionaban movilidad, contra-movilidad, supervivencia, apoyo topográfico y de ingeniería.

Una unidad de Ingenieros se mueve y combaten como una unidad Estándar. Sin embargo:

- ◆ En Combate Cercano, una unidad de Ingenieros ignora todas las reducciones del terreno al Combate, pe. sus enemigos no están protegidos por el terreno.
- ◆ Una unidad de Ingenieros que esta en un hexágono con alambrada reduce el número de dados que lanza en 1 y puede también eliminar la alambrada del hexágono en el mismo turno.
- ◆ Una unidad de Ingenieros que se mueve hacia un hexágono de Campo Minado y que puede combatir debe eliminar el Campo Minado en lugar de combatir. Si la unidad de Ingenieros no puede limpiar el Campo

Insignias Nacionales



SAS: SERVICIO ESPECIAL AÉREO BRITÁNICO

Fundada por el oficial Británico David Stirling durante la campaña Británica en el Norte de África, el SAS puso a pequeños grupos de hombres altamente adiestrados con equipamiento especial muy adentro de territorio enemigo, usando jeeps para maximizar la movilidad. El SAS llevó a cabo devastadoras incursiones en los aeródromos Alemanes y otros muchos objetivos estratégicos.

Participaron en muchas de las mas peligrosas y atrevidas operaciones de la 2ª GM.



2ª DIVISIÓN BLINDADA

La historia de la "2ª DB" está fuertemente unida a la personalidad de su fundador, el General **F r a n c é s** Philippe de Hauteclocq, conocido como General Leclerc. Tras retirarse después de la derrota Francesa, el General Leclerc se unió a las tropas Aliadas en el Norte de África para formar los primeros elementos de un nuevo ejército Francés, que oficialmente se convertirá en la 2ª División Blindada en 1943. Tras numerosas victorias en el Norte de África, la 2ª DB desembarcó en Normandía para participar en la campaña para la liberación de Francia. En Agosto de 1944, en un movimiento altamente simbólico y político, la 2ª DB entró en París y la liberó, antes de dirigirse al este a Estrasburgo, y



posteriormente entrar en Alemania, todo el camino hasta Berchtesgaden, la residencia privada de Hitler.



FUERZAS ESPECIALES BRITÁNICAS

Aparte del famoso SAS, habían otras muchas unidades Especiales en el ejército Británico. Durante los años de la guerra, R. Unido creó esas unidades altamente entrenadas que serían puestas en acción en varios teatros de operaciones y escribirían varias de las más gloriosas páginas de la historia de la 2ª GM.



TROPAS POLACAS

Tras la derrota de 1939, el gobierno Polaco en el exilio en Francia organizó un nuevo ejército. Este ejército tomó parte en la defensa de Francia tanto en tierra como en el aire. Tras la caída de Francia, muchas tropas Polacas fueron evacuadas a R. Unido. Durante la Batalla de Inglaterra, el 303 Escuadrón de Cazas Polacos consiguió el mayor número de victorias de todos los escuadrones Aliados. Las tropas polacas también estuvieron involucradas en muchas batallas famosas, como la batalla de Amhem durante la Operación Market Garden, y la cuarta batalla por Monte Casino.



PARTISANOS YUGOSLAVOS

Los Partisanos Yugoslavos ofrecieron resistencia contra la ocupación de su país por parte de fuerzas del Eje durante la 2ª GM. Su principal organización fue el Ejército para la Liberación del Pueblo y destacamentos de Partisanos de Yugoslavia, bajo el mando del líder del Partido Comunista Yugoslavo Josip Broz, famosamente conocido como "Tito". Los partisanos lucharon una guerra de guerrillas y aplicaron organización comunista en las áreas bajo su control.



REPUBLICANOS ESPAÑOLES

Desde 1936 hasta 1939, España vivió una cruda guerra civil entre los Españoles Republicanos y la rebelión Nacionalista liderada por el General Franco. Franco consiguió derrocar al gobierno Republicano y establecer una dictadura. Entre los Republicanos había muchos grupos comunistas y anarquistas, como el CNT (Sindicatos Anarquistas). Pequeños contingentes de voluntarios de diferentes países participaron en la guerra civil, incluyendo Americanos y Británicos en el bando Republicano, y fuerzas pro-Nazi en el Nacional.



DIVISIÓN DE ASALTO DE ELITE ITALIANA "DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO"

Formada en Noviembre de 1939, estaba compuesta por el 33º regimiento de tanques, el 12º regimiento de Bersaglieri y el 133º regimiento de artillería "Littorio". Inicialmente destinado a combatir en los Alpes, luego en los Balcanes, fue trasladado al Norte de África en 1941, donde reemplazó al 33º Blindado con el 133º. La unidad combatió en El Alamein, donde fue casi totalmente destruida, y disuelta en Noviembre de 1942.



AUSTRALIA

La Segunda Fuerza Australiana Imperial (2ª FAI) fue originalmente formada en 1939 por unidades voluntarias del Ejército Australiano. Varias Divisiones del FAI estuvieron involucradas con distinción en teatros tan diferentes como el Norte de África contra Alemania, y Nueva Guinea y Borneo contra el Imperio Japonés. La 9ª División se distinguió en la Batalla de Tobruk (1941) y en El Alamein (1942).



NUOVA ZELANDA

La principal formación de Neozelandeses durante la 2ª GM fue la 2ª División. Tras su derrota en Grecia y en Creta, se unieron al 8º Ejército Británico en el Norte de África. Jugaron un papel esencial en la victoriosa Segunda Batalla de El Alamein contra las tropas de Rommel en Noviembre de 1942. Posteriormente, participaron en la Batalla de Monte Cassino en Italia.



GURKHA

Tropas del Imperio Británico lucharon en todos los teatros de la 2ª GM. Los soldados Gurkha de la India lucharon en el Norte de África, Oriente Medio, Grecia, Birmania y Java. Cuatro hombres de la 4ª División fueron galardonados con la Cruz Victoria en Grecia, y otros cuatro de la 5ª División también recibieron la Cruz Victoria en Java contra los Japoneses.



FUERZAS NACIONALISTAS CHINAS

Cuando se inició la 2ª GM, China ya estaba en medio de un violento conflicto que comenzó en 1927 entre las fuerzas Nacionalistas de Chiang Kai-shek y las fuerzas Comunistas de Mao Zedong. Los Japoneses se aprovecharon de este conflicto para invadir y ocupar grandes partes de China. Chiang Kai-shek y Mao Zedong firmaron una tregua para combatir al enemigo común, con el apoyo de los Aliados. Tras la 2ª GM, el Partido Comunista de Mao combatió hasta la victoria en 1949, y fundó la República Popular China. Chiang Kai-shek y más de 2 millones de refugiados huyeron a la isla de Taiwán y fundaron la República de China.



ROSETA ALEMANA

Esta marca es la Roseta Alemana, que fue creada para las alas de los aviones Alemanes y el lateral de los blindados.



AFRIKA KORPS

Los Afrika Korps fueron creados por el Alto Mando Alemán en Febrero de 1941 en Libia tras la derrota Italiana por los Aliados en la Operación Compass. Bajo el mando de Erwin Rommel, se convirtió en un poderoso ejército blindado, empujando a los Aliados hasta su posición original, a excepción de Tobruk. Desde 1941 hasta 1943, los Afrika Korps combatieron en muchas batallas famosas, incluyendo la Batalla del Paso de Kasserine

durante la campaña de Túnez en Febrero de 1943. Los restos del Afrika Korps y las tropas Italianas se rindieron a las fuerzas Aliadas el 13 de Mayo de 1943.



101ª AEROTRANSPORTADA EEUU "ÁGUILAS AULLADORAS"

La famosa 101ª División Aerotransportada fue creada en Agosto de 1942. Fueron los paracaidistas que saltaron en la noche del Día D sobre Normandía junto con la 82ª División Aerotransportada. Participaron en la operación Market Garden en Septiembre de 1944 y fueron atacados en la Batalla del Bulge en Diciembre de 1944, donde defendieron un cruce de carreteras crítico en Bastogne. La famosa Compañía "Easy", del 506º Regimiento de Paracaidistas era parte de la 101ª División.



INGENIEROS ALEMANES

El escudo de armas "FP" mostrado aquí era el de los ingenieros constructores de fortificaciones.



INGENIEROS ITALIANOS

La historia de los Ingenieros Italianos se remonta al siglo XVI. Con la introducción de la pólvora y el cañón, un nuevo diseño debía ser encontrado para las fortalezas para que resistieran mejor estos avances en la tecnología de la guerra. El resultado fue la "traza italiana": fortificaciones tipo estrella rodeando los pueblos e incluso ciudades con defensas perimetrales. En los 1530-1540, este nuevo diseño se expandió desde Italia a toda Europa, y los Ingenieros Italianos eran muy solicitados. Los conceptos fueron mejorados a lo largo de los siglos, y fueron aún usados durante la Gran Guerra entre 1914-1918.



INGENIEROS REALES

Los Ingenieros Reales han jugado un importante papel en todos los conflictos en los que R. Unido participó. Debido a esto, el rey Guillermo IV les otorgó el lema "ubique" en 1832, para explicar que habían tomado parte en todas las batallas luchadas por el ejército Británico. Durante la 2ª GM, las capacidades de los Ingenieros Reales fueron usadas extensamente para colocación de bombas, detección de minas, construcción de puentes, etc.



INGENIEROS AMERICANOS

El castillo con torres es el símbolo de los Cuerpos de Ingenieros del Ejército Americano. En heráldica, este símbolo fue empleado para describir a los hombres que superaban las murallas fortificadas. El ejército americano comenzó a usar este símbolo en 1840. Fue entonces cuando se usó en varios elementos del vestuario como en las charetteras, hebillas de cinturones, gorras, hombreras, botones, etc. Aunque el símbolo en general evolucionaría, ha permanecido como el símbolo distintivo de los Cuerpos de Ingenieros.

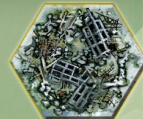
EXPANSIÓN #2:

FRENTE ORIENTAL

Descubre los campos de batalla nevados del Frente Oriental.

Incluye nuevos hexágonos de terreno, reglas y 8 escenarios.

Incluye un ejército completo con tanques T-34, soldados Soviéticos y cañones ZIS-3.



EXPANSIÓN #3:

TABLERO INVIERNO/DESIERTO

Nuevo tablero de dos caras para Memoir '44. Por un lado extensiones de terreno congelados, por el otro desértico. También incluye las reglas simples de Campana para enlazar escenarios y las reglas Blitz para el Inicio de la Guerra.

