

MEMOIR '44

Richard Borg



REGLEMENTO

DAYS OF
WONDER



 2-4	 8+	 30-45'
--	---	---

PRESENTACIÓN

NOTA DEL EDITOR

Memoir '44, publicado originalmente en 2004 en colaboración con la Misión por el 60.º aniversario de los desembarcos del Día D y la liberación de Francia, es un juego de mesa sencillo y fascinante que ofrece diversión para toda la familia. Desde su publicación, ha llevado la historia a hogares del mundo entero para conmemorar los esfuerzos y sacrificios de los hombres y mujeres que participaron en la Segunda Guerra Mundial. Con *Memoir '44* y sus más de 20 expansiones hasta la fecha, nos enorgullece poder transmitir el extraordinario legado histórico de la generación grandiosa. Ahora presentamos esta actualización del juego básico para dar la bienvenida a nuevos jugadores al mundo histórico de *Memoir '44*.

Days of Wonder

NOTA DEL AUTOR

Memoir '44 es un juego histórico único que permite a los jugadores recrear batallas de la Segunda Guerra Mundial de manera simplificada y eficaz. Estas batallas, recogidas en el libro de escenarios, se centran en las características más relevantes del terreno y en el despliegue histórico de las tropas a escala con el sistema de juego. *Memoir '44* se ha diseñado para no ser excesivamente complejo y abarca principalmente los enfrentamientos terrestres entre los ejércitos del Eje y los Aliados.

La escala del juego fluctúa entre batalla y batalla. En ciertos escenarios, una unidad de infantería puede representar a un batallón entero, mientras que en otros podría tratarse de una única compañía o pelotón. Sin embargo, las tácticas que deberás emplear se ajustan notablemente a las ventajas y limitaciones intrínsecas de las diversas unidades, sus armas y el terreno.

Pese a su sencillez, las mecánicas del juego requieren un uso estratégico de las cartas, tiradas de dados oportunas y un plan de batalla agresivo pero flexible para alzarse con la victoria.

¡Os doy la bienvenida y espero que disfrutéis!

Richard Borg

• ÍNDICE •

◆ Contenido	3	Protección del terreno	9	Obstáculos.....	19
◆ Preparación	4	Resolución del ataque.....	9	◆ Apéndice 3. Objetivos	20
◆ Objetivo del juego.....	6	Ganar terreno	10	◆ Apéndice 4. Superioridad aérea ..	21
◆ Turno de juego	6	Arrollamiento de Blindados.....	11	◆ Apéndice 5. Variantes	21
Jugar una carta de Mando.....	6	Robar una carta de Mando.....	11	Operación Alianza.	
Dar órdenes a unidades	6	◆ Fichas de Activación	11	(3-4 jugadores)	21
Mover unidades.....	6	◆ Apéndice 1. Unidades	12	Variante para jóvenes generales...	22
Atacar con unidades	7	◆ Apéndice 2. Terreno	14	<i>Memoir '44 Overlord</i>	23
Alcance de ataque.....	8	Uso de las cartas de Resumen	14	◆ Créditos.....	24
Línea de visión.....	8	Altura del terreno	18		

Desde los primeros minutos del Día D hasta la liberación de París y más allá; *Memoir '44* te planta en mitad de las batallas clave que cambiaron los acontecimientos en Europa occidental. Omaha Beach, el puente Pegasus, Sainte-Mère-Église y muchas más. ¡Asume el mando de tus tropas y reescribe las páginas de la historia de aquellos días decisivos de 1944!

★ CONTENIDO ★

- 1 tablero de campo de batalla de doble cara



- 2 conjuntos de miniaturas (tropas Aliadas/estadounidenses de color verde, tropas del Eje/alemanas de color azul), cada uno compuesto por:



- 36 obstáculos artificiales de color gris



- 4 piezas de portacartas
- 60 cartas de Mando



- 22 cartas de Resumen



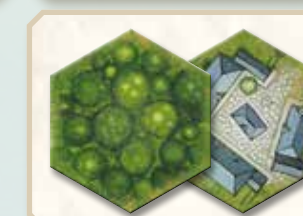
- 8 dados de ataque



- 6 fichas de Activación de doble cara



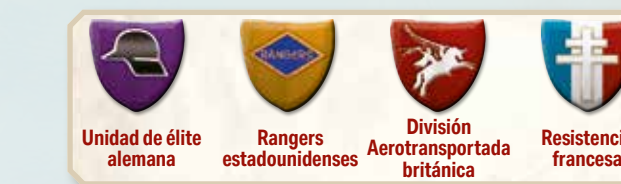
- 44 hexágonos de Terreno de doble cara



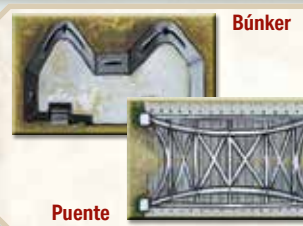
- 10 Medallas de victoria de doble cara



- 14 insignias de Fuerzas Especiales



- 4 piezas de doble cara de Búnker y Puente



- 1 libro de escenarios
- Este reglamento

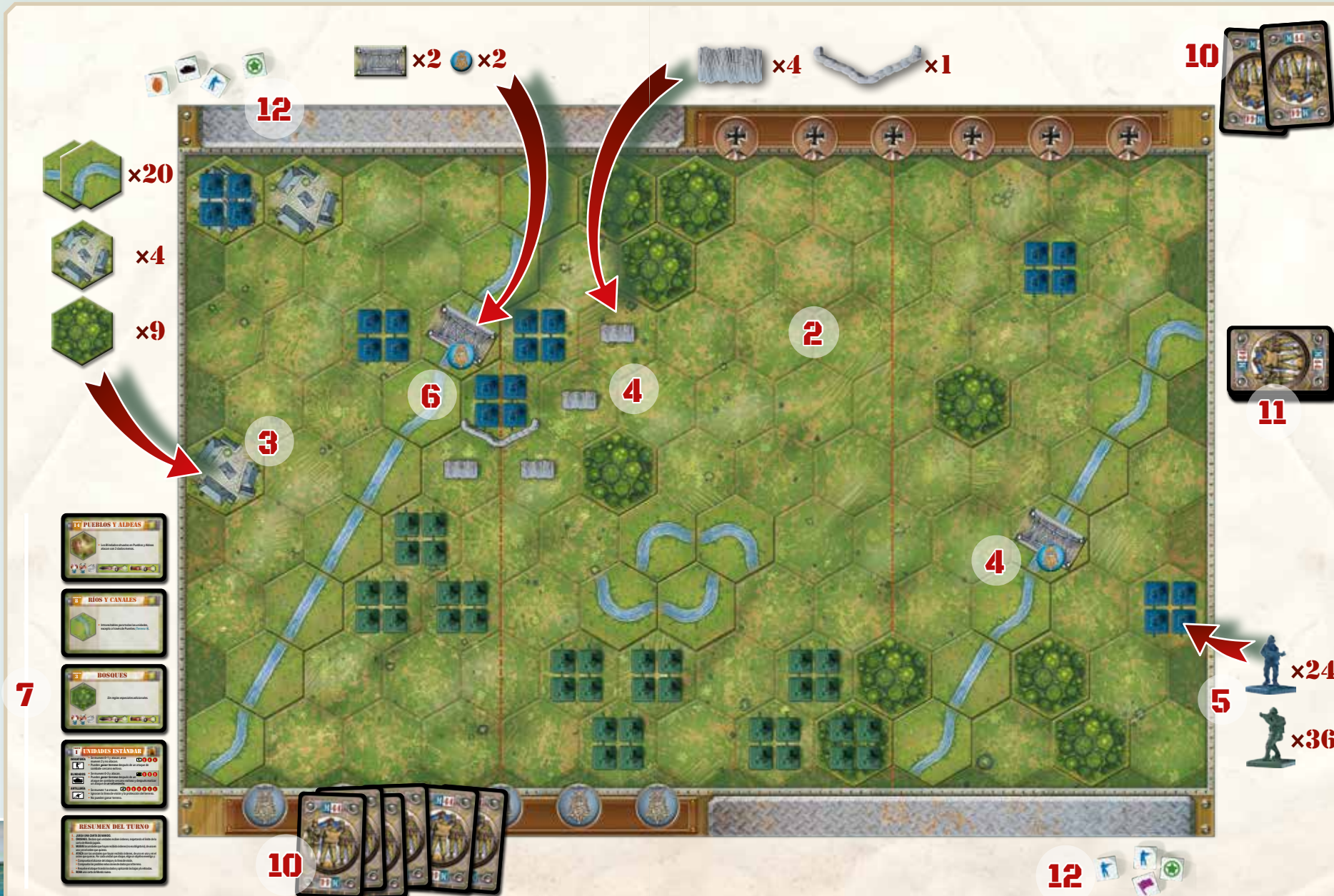
PREPARACIÓN

Es muy recomendable que sigas ordenadamente los pasos que se detallan a continuación a la hora de preparar un escenario de *Memoir '44*, sobre todo durante tus primeras partidas. Así podrás empezar a disfrutar enseguida de la enorme variedad de campos de batalla que ofrece el juego y centrarte en el trasfondo histórico y los desafíos tácticos de cada escenario.

1. Elige una batalla del libro de escenarios. *Si es tu primera partida de Memoir '44, te aconsejamos empezar por la primera batalla: Puente Pegasus (página 3). Además de ser el conflicto inicial del Día D, es un escenario introductorio excelente para Memoir '44.*
2. Coloca el tablero en la mesa, con el lado adecuado bocarriba (Campo o Playa de desembarco). *Para Puente Pegasus, utiliza el lado de Campo.*
3. Distribuye los hexágonos de Terreno necesarios según se indique en la preparación del escenario. Es recomendable colocarlos en el orden en que aparecen en la lista. *Para Puente Pegasus, coloca los 20 hexágonos de Río, después 4 hexágonos de Pueblo y, por último, 9 hexágonos de Bosque.*
4. Añade los obstáculos necesarios (Búnkeres, Puentes, Sacos terreros, etc.). *Para Puente Pegasus, son 2 obstáculos de Puente (uno sobre cada Río), 4 de Alambrada y 1 de Saco terrero para proteger a los defensores alemanes.*
5. A continuación, coloca las miniaturas en el tablero, en las posiciones indicadas en el mapa de batalla del escenario. Lo más rápido es colocar una sola miniatura en cada hexágono, para señalar su posición, y después completar las unidades según sea necesario.

Por lo general, una unidad de Infantería está compuesta por 4 miniaturas, una de Blindados por 3 miniaturas y una de Artillería por 2 miniaturas.

6. Si las reglas especiales del escenario así lo requieren, asigna las insignias de Fuerzas Especiales a las unidades correspondientes, y las Medallas de victoria a los objetivos correspondientes del tablero. *Para Puente Pegasus, coloca una Medalla de victoria Aliada en cada Puente.*
7. Opcionalmente, deja las cartas de Resumen correspondientes (*para Puente Pegasus, las cartas de Bosques, Pueblos y Aldeas, Ríos, Lagos, Sacos terreros, Alambradas y unidades*) al lado del tablero para poder consultarlas durante la partida. En caso necesario, consulta el Apéndice 2 (página 14) para obtener más información sobre los efectos de cada tipo de terreno.



8. Si quieres utilizar los portacartas, móntalos y déjalos al lado del tablero.

9. Escoges el bando de cada jugador y sentaos en el lado correspondiente del tablero. Como los escenarios suelen tener una duración breve, y para equilibrar posibles asimetrías históricas, es recomendable jugar una partida en cada bando (*ver «¡Juega dos veces!», página 2 del libro de escenarios*).

10. Baraja el mazo de cartas de Mando y reparte a cada bando las cartas que se indiquen en las instrucciones del escenario. Tus cartas de Mando son secretas; no dejes que las vea el jugador rival. *Para Puente Pegasus, el comandante Aliado recibe 6 cartas de Mando, ¡pero el general del Eje empieza con solo 2 tristes cartas! ¡Rommel no debería haberse ido de veraneo aquel día decisivo!*

11. Deja el mazo de cartas de Mando restantes al lado del tablero, bocabajo y al alcance de ambos jugadores.

12. Cada bando recibe 4 dados de ataque.

13. El jugador inicial, indicado en las instrucciones del escenario (*en Puente Pegasus es el jugador Aliado*), empieza la partida eligiendo y jugando una carta de Mando de su mano.



❖ OBJETIVO DEL JUEGO ❖

El objetivo del juego es ganar un número concreto de Medallas de victoria (normalmente entre 4 y 6, en función de las condiciones de victoria del escenario) antes que el otro jugador.

En *Memoir '44*, se gana una Medalla de victoria por cada unidad enemiga que se elimine totalmente del campo de batalla. Cada Medalla de victoria se señala colocando la última miniatura de la unidad eliminada en cualquiera de las casillas para Medallas que se encuentran en la parte inferior izquierda de tu lado del tablero. Ciertos escenarios también incluyen maneras alternativas de ganar Medallas, como capturar y retener ciertos hexágonos de Terreno del campo de batalla (ver el Apéndice 4, página 20).

❖ TURNO DE JUEGO ❖

Cada escenario indica qué bando juega en primer lugar. Después, los jugadores se van turnando hasta que alguien consiga el número total de Medallas de victoria que se indica en las condiciones de victoria del escenario.

CAMPO DE BATALLA

Las batallas se libran en un tablero de casillas hexagonales, con 13 casillas de largo y 9 de ancho. Las 2 líneas discontinuas rojas dividen el campo de batalla en 3 secciones, de forma que cada jugador disponga de un flanco izquierdo, una zona central y un flanco derecho. Si las líneas discontinuas atraviesan algún hexágono, se considera que este forma parte tanto de la sección central como del flanco correspondiente.

Si el reglamento menciona los hexágonos de la «línea inicial» de un jugador, se refiere a la fila de hexágonos más cercana al jugador correspondiente.

EN TU TURNO, SIGUE ESTOS PASOS:

- JUEGA UNA CARTA DE MANDO** de tu mano, bocarriba.
- ÓRDENES.** Declara a qué unidades vas a dar órdenes, dentro de los límites de la carta de Mando que acabas de jugar. Únicamente estas unidades podrán moverse y/o atacar en este turno. Opcionalmente, puedes colocar las fichas de Activación (ver página 11) en las unidades que ya han recibido una orden para llevar la cuenta de los movimientos o ataques que todavía puedes realizar en este turno.
- MOVIMIENTO.** Mueve las unidades que hayan recibido una orden (no es obligatorio moverlas), de una en una y en el orden que quieras. Respeta las limitaciones de movimiento de cada unidad, del terreno y de los obstáculos (ver los Apéndices 1 y 2).
- ATAQUE.** Las unidades que hayan recibido una orden atacan (no es obligatorio), de una en una y en el orden que quieras. Por cada unidad, elige un objetivo enemigo y:
 - Comprueba el alcance del ataque (y calcula los dados de ataque; ver página 8) y la línea de visión (páginas 8-9).
 - Comprueba los posibles efectos del terreno y/o los obstáculos (ver el Apéndice 2).
 - Resuelve el ataque (página 9).
- Después de resolver todos los ataques, roba otra carta de Mando.

1. JUGAR UNA CARTA DE MANDO

Al principio de tu turno, juega una carta de Mando de tu mano. Colócala bocarriba en tu zona de juego y léela en voz alta.

Las unidades solo pueden moverse o atacar cuando reciben una orden. Por lo general, la carta que juegues te indicará a qué secciones del campo de batalla puedes enviar órdenes y cuántas unidades pueden recibirlas. Además, ciertas cartas de Mando también te permiten ejecutar órdenes especiales.

Hay dos tipos de cartas de Mando: cartas de Sección y cartas de Táctica.

CARTAS DE SECCIÓN

Las cartas de Sección sirven para dar órdenes a una o varias unidades de una sección concreta. La zona resaltada de la imagen indica a qué secciones del campo de batalla puedes enviar órdenes y cuántas unidades pueden recibirlas.



Carta de Sección



Carta de Táctica

CARTAS DE TÁCTICA

Las cartas de Táctica te permiten realizar movimientos especiales, atacar de alguna forma específica o ejecutar acciones especiales, tal y como se describe en cada carta.

Algunas cartas de Táctica solo te permiten dar órdenes a una sección; otras envían órdenes a varias secciones.

2. DAR ÓRDENES A UNIDADES

Después de jugar una carta de Mando, declara a qué unidades vas a dar órdenes.

Únicamente las unidades que reciban órdenes podrán moverse, atacar o realizar acciones especiales (en un momento posterior del turno).

Las unidades situadas en un hexágono atravesado por una línea discontinua roja pueden recibir órdenes de cualquiera de las dos secciones sobre las que se encuentran.

No se puede dar más de una orden a cada unidad. Si el número de unidades que tienes en una sección concreta es inferior al número de órdenes que puedes dar en dicha sección, las órdenes sobrantes se pierden.

Si no tienes ninguna unidad en las secciones indicadas en la carta de Mando que has jugado, terminas tu turno robando una nueva carta de Mando sin haber dado ninguna orden.

3. MOVER UNIDADES

Los movimientos se declaran y se ejecutan de manera sucesiva, de unidad en unidad y en el orden que prefieras. Cada unidad solo puede moverse una vez por turno. Las unidades que han recibido una orden no tienen la obligación de moverse.

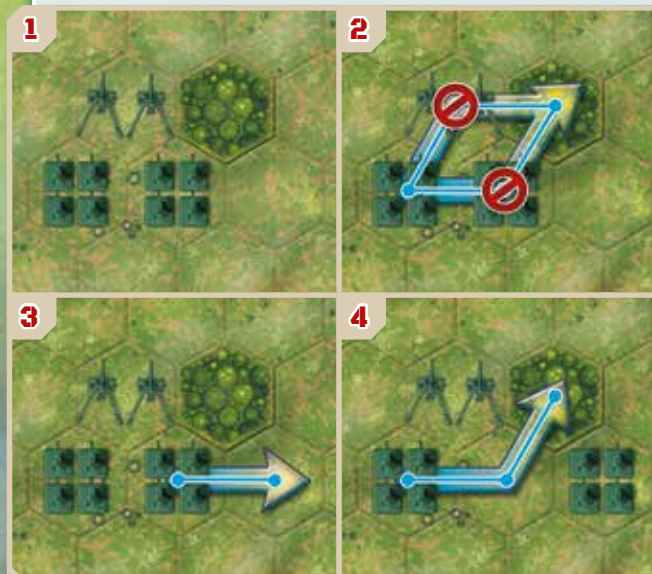
MOVIMIENTO

- Las unidades de Infantería pueden moverse 1 hexágono y atacar o bien moverse 2 hexágonos sin atacar.
- Las unidades de Infantería de élite pueden moverse hasta 2 hexágonos y atacar.

- Las unidades de Blindados pueden moverse hasta 3 hexágonos y atacar.
- Las unidades de Artillería pueden moverse 1 hexágono o bien atacar sin moverse.

REGLAS GENERALES DE MOVIMIENTO

- Las unidades pueden moverse de una sección del campo de batalla a otra.
- Es obligatorio completar el movimiento de una unidad antes de iniciar el de la siguiente.
- No puede haber dos unidades en un mismo hexágono. Al moverse, las unidades no pueden atravesar hexágonos ocupados por otra unidad amiga o enemiga (ver ejemplo 1).
- Las miniaturas individuales de una unidad nunca pueden separarse; deben permanecer juntas y moverse siempre en grupo (ver ejemplo 2).
- Las unidades que se hayan visto reducidas debido a las bajas sufridas no pueden agruparse con otras unidades (ver ejemplo 3).
- Algunos elementos del terreno afectan al movimiento y pueden impedir que una unidad complete todo su movimiento o que ataque (ver el Apéndice 2, página 14).
- Las reglas de maniobras de retirada son ligeramente diferentes de las del movimiento normal (ver la sección «Retirada», página 9).
- Si juegas con las expansiones de *Memoir '44*, es posible que la altura del terreno afecte a las reglas de movimiento (ver página 18).
- Es obligatorio completar todos los movimientos de unidades antes de pasar a la fase de ataque (paso 4).



Ejemplo 1. Desde esta posición inicial (1), para poder mover la unidad de Infantería de la izquierda hasta el Bosque, no puedes atravesar las demás unidades Aliadas (2). En vez de eso, primero debes mover alguna de ellas (como la unidad de Infantería de la derecha) para dejar vía libre (3) y después mover la unidad de Infantería de la izquierda hasta el Bosque (4).



Ejemplo 2. Está prohibido dispersarse.



Ejemplo 3. Está prohibido reagruparse.

4. ATACAR CON UNIDADES

Una vez completados todos los movimientos de unidades, los ataques se declaran y resuelven de manera sucesiva, de unidad en unidad y en el orden que quieras.

REGLAS GENERALES DE ATAQUE

Para atacar a una unidad enemiga, debes tirar un número determinado de dados de ataque en función del tipo de unidad atacante, la distancia a la unidad atacada y la protección del terreno. La protección del terreno se detalla más abajo, en la sección «Procedimiento de ataque».

Existen ciertas reglas generales que siempre se aplican al atacar:

- Debes declarar y resolver por completo el ataque de una unidad antes de iniciar el siguiente.
- Por lo general, cada unidad solo puede atacar una vez por turno.
- Las unidades que han recibido una orden no tienen la obligación de atacar.
- Las unidades no pueden repartir sus dados de batalla entre varios objetivos enemigos.
- Las bajas que haya sufrido una unidad no influyen en la cantidad de dados de ataque que tira al atacar. Una unidad a la que solo le quede una miniatura conserva la misma potencia de fuego que si estuviera al completo.
- Las unidades adyacentes a una o más unidades enemigas se consideran trabadas en combate cercano. A la hora de atacar, estas unidades siempre deben atacar a una unidad con la que estén trabadas en combate cercano; no pueden atacar a otras unidades enemigas más alejadas.



Esta unidad de Infantería Aliada ha recibido una orden, pero no puede atacar a la unidad de Infantería enemiga situada a 2 hexágonos de distancia, ya que está obligada a atacar a la unidad enemiga con la que está trabada en combate cercano.

PROCEDIMIENTO DE ATAQUE

Para atacar:

- 1. Declara** con qué unidad que haya recibido una orden quieres atacar y cuál es su objetivo.
 - **Comprueba el alcance del ataque:** verifica que tu objetivo está al alcance de tu unidad.
 - **Comprueba la línea de visión** (menos con unidades de Artillería): verifica que tu objetivo está dentro de tu línea de visión.
- 2. Calcula el número de dados de ataque que debes tirar** en función del tipo de unidad que ataca y de la distancia que la separa de su objetivo.
- 3. Determina la protección del terreno**, si la hay. Resta el número correspondiente de dados de ataque.
- 4. Resuelve el ataque:** tira los dados de ataque y aplica el resultado de la tirada.

ALCANCE DE ATAQUE: INFANTERÍA

Las unidades de Infantería pueden atacar a cualquier unidad objetivo enemiga situada a 3 hexágonos de distancia o menos. Tiran 3 dados en combate cercano (es decir, si el enemigo está en un hexágono adyacente), 2 dados contra los objetivos situados a 2 hexágonos y 1 dado contra los objetivos situados a 3 hexágonos.



Alcance y número de dados que tira la Infantería, en función de su distancia al objetivo. Se dice que la Infantería «ataca a 3, 2, 1».

Para calcular el número de dados de ataque que hay que tirar, basta con contar a la inversa: pon un dedo en el primer hexágono adyacente a tu unidad y desplázalo de hexágono en hexágono en dirección al objetivo, contando hacia atrás («3, 2, 1» en el caso de la Infantería, por ejemplo) por cada hexágono que avances. El último número que hayas dicho cuando tu dedo llegue al objetivo es el número de dados que debes tirar.



Enemigo a 2 hexágonos.



Enemigo fuera de tu alcance.

ALCANCE DE ATAQUE: BLINDADOS

Las unidades de Blindados pueden atacar a cualquier unidad objetivo enemiga situada a 3 hexágonos de distancia o menos. Siempre atacan con 3 dados, pero recuerda que se aplican las protecciones del terreno.



Alcance y número de dados que tiran los Blindados.

ALCANCE DE ATAQUE: ARTILLERÍA

Las unidades de Artillería pueden atacar a cualquier unidad objetivo enemiga situada a 6 hexágonos de distancia o menos. Atacan a 3, 3, 2, 2, 1, 1. Los ataques de la Artillería ignoran todas las protecciones del terreno a menos que se indique lo contrario.



Alcance y número de dados que tira la Artillería.

LÍNEA DE VISIÓN

Para atacar, todas las unidades (excepto la Artillería) deben poder «ver» a la unidad enemiga que quieren elegir como objetivo. Las unidades de Artillería, en cambio, no necesitan línea de visión para atacar a una unidad enemiga.

Para determinar si una unidad tiene línea de visión con su objetivo o no, traza una línea imaginaria desde el centro del hexágono ocupado por la unidad atacante hasta el centro del hexágono de la unidad objetivo. La línea de visión se considera bloqueada si alguno de los hexágonos (o parte de los mismos) por los que pasa la línea imaginaria contiene una obstrucción. Las unidades (amigas y enemigas), ciertos tipos de terrenos y obstáculos (ver Apéndice 2, página 14) y los hexágonos cortados por los bordes del tablero se consideran obstrucciones.

El terreno y los obstáculos que haya en los hexágonos de la unidad atacante y la unidad objetivo no bloquean la línea de visión.

Nota: la altura del terreno puede afectar a las reglas de línea de visión (ver página 18).



La unidad central bloquea la línea de visión de la unidad de la izquierda con el enemigo.



Los hexágonos de Bosque bloquean la línea de visión. En este caso, la unidad Aliada tiene línea de visión con la unidad que está en el Bosque, pero no con la que está situada detrás.

Si la línea imaginaria pasa por el borde de uno o varios hexágonos que contengan obstrucciones, la línea de visión no se considera bloqueada, a menos que haya obstrucciones a ambos lados de todo su trazado.



Tanto las unidades Aliadas como la unidad del Eje tienen línea de visión.



La línea de visión está bloqueada en ambas direcciones.



La línea de visión está bloqueada en ambas direcciones.

Nota: en varios ejemplos anteriores se muestra una línea de visión entre 4 hexágonos, a pesar de que el alcance de ataque máximo de la Infantería es de 3 hexágonos. Esto se hace únicamente con fines ilustrativos. En varias expansiones de Memoir '44 encontrarás unidades que requieren línea de visión y son capaces de atacar desde esa distancia o incluso más.

PROTECCIÓN DEL TERRENO

Al atacar, debes restar el número de dados correspondiente a la protección del terreno en el que se encuentre la unidad objetivo, en caso de haberla. Los efectos del terreno y los obstáculos se describen en las secciones de «Terreno» y «Obstáculos» (Apéndice 2, página 14); consulta esas secciones o las cartas de Resumen correspondientes.

Ten en cuenta que la unidad atacante también puede sufrir penalizaciones en la tirada si se encuentra en ciertos terrenos u

obstáculos. Las penalizaciones que se aplican a la unidad atacante y a la protección del terreno de la unidad objetivo se acumulan. Por ejemplo, una unidad de Blindados que ataque desde un hexágono de Pueblo (-2 dados de ataque por Blindados en un Pueblo) sería incapaz de atacar a una unidad enemiga situada en una colina (-1 dado de ataque por protección frente a unidades que ataquen desde una altura menor), ya que implica una reducción de 3 dados de ataque en total.

RESOLUCIÓN DEL ATAQUE

Primero se resuelven los impactos y, a continuación, las retiradas.

IMPACTO

El atacante consigue 1 impacto por cada símbolo obtenido en los dados que se corresponda con el tipo de la unidad objetivo. El símbolo de Granada es un comodín: añade 1 impacto independientemente del tipo de unidad objetivo.

En *Memoir '44* no hay tiradas defensivas: la unidad objetivo pierde directamente 1 miniatura por cada impacto recibido. Cuando se retire la última miniatura de una unidad, el jugador rival la coloca en cualquiera de las casillas para Medallas vacías de su lado del campo de batalla.

Si un ataque consigue más impactos que miniaturas tenga la unidad objetivo, los impactos sobrantes se pierden sin efecto alguno.



Infantería: 1 impacto contra Infantería



Blindado: 1 impacto contra Blindados



Granada: 1 impacto contra cualquier unidad: Infantería, Blindados o Artillería

FALLO

Si el atacante no saca ninguno de los símbolos necesarios para impactar a la unidad objetivo u obligarla a retroceder, se considera un fallo.



Estrella: por lo general, la cara con el símbolo de Estrella es un fallo, aunque ciertas cartas de Táctica la consideran un impacto.

RETIRADA



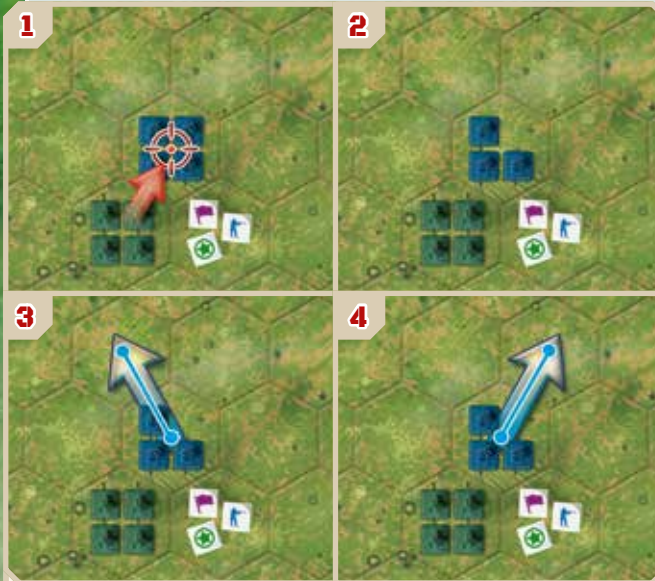
Bandera: Un símbolo de Bandera obliga a la unidad a retirarse. Una vez resueltos todos los impactos y retiradas las bajas, se resuelven las retiradas. Por cada símbolo de Bandera que haya salido en los dados, la unidad objetivo debe retroceder 1 hexágono hacia su lado del campo de batalla. Con 2 Banderas, la unidad retrocede 2 hexágonos, y así sucesivamente.

El jugador que controla la unidad decide a qué hexágono se retira, siguiendo estas reglas:

- Las unidades siempre deben retirarse hacia el lado del tablero del jugador que la controla, a menos que alguna regla especial indique lo contrario.
- El terreno y los obstáculos no afectan a los movimientos de retirada; por ejemplo, una unidad en retirada puede

atravesar unos Setos, un Bosque o una Alambrada sin detenerse. Sin embargo, las unidades nunca pueden cruzar terreno intransitable durante una retirada.

- Al retirarse, las unidades no pueden atravesar hexágonos ya ocupados por otra unidad (amiga o enemiga) ni detenerse en ellos.
- En ciertos casos, la retirada es imposible: si la ruta está bloqueada por terreno intransitable u otras unidades, si la unidad tuviera que salir de los límites del tablero o si tuviera que retirarse a un hexágono de Océano. **Cuando una unidad sea incapaz de retirarse, no se mueve, pero pierde 1 miniatura por cada movimiento de retirada que no pueda completar.**
- No puedes elegir perder miniaturas si tu unidad tiene una ruta de retirada libre que le permita resolver todos los símbolos de Bandera que haya sacado el jugador rival.
- Algunos obstáculos y tipos de terreno permiten que las unidades ignoren el primer símbolo de Bandera que haya salido en los dados.



La unidad Aliada ataca y saca una Bandera, un símbolo de Infantería y una Estrella (1). Después de sufrir 1 baja (2), la unidad del Eje debe retirarse 1 hexágono y tiene dos rutas posibles para hacerlo (3 o 4).



Aquí, con la misma tirada, la Infantería del Eje tiene una única ruta de retirada posible, ya que otra unidad del Eje se interpone en su camino.



En este caso, una unidad del Eje y un hexágono de Río bloquean las dos opciones de retirada de la Infantería del Eje. Como no puede retirarse, sufre 1 baja adicional para resolver el símbolo de Bandera.

GANAR TERRENO

Si una unidad ataca en combate cercano (es decir, si ataca a una unidad adyacente) y elimina a la unidad enemiga o la obliga a retirarse, se considera un combate cercano exitoso y la unidad atacante puede ganar terreno avanzando al hexágono abandonado (no es obligatorio).

- Las unidades de Artillería no pueden ganar terreno.
- Las unidades que ganan terreno están sujetas a las restricciones del terreno relativas al movimiento y el ataque. Por ejemplo, una unidad no puede ganar terreno después de entrar en un terreno que la obligue a detenerse y a no moverse más durante ese turno, como un hexágono de Alambrada.
- Si una unidad de Blindados trabada en combate cercano elimina a una unidad enemiga o la obliga a retirarse, podrá ganar terreno avanzando al hexágono abandonado y resolver a continuación un ataque de arrollamiento.



La Infantería Aliada trabada en combate cercano saca un símbolo de Bandera y uno de Infantería.

Tras sufrir 1 baja, la unidad del Eje se retira.



El jugador Aliado decide ganar terreno para aprovechar la cobertura que ofrece el Bosque.

ARROLLAMIENTO DE BLINDADOS

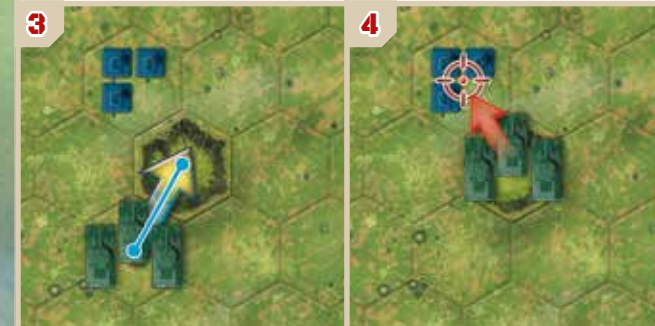
Después de ganar terreno, las unidades de Blindados pueden atacar una segunda vez. Este segundo ataque se denomina «arrollamiento». El ataque de arrollamiento puede tener como objetivo cualquier unidad enemiga (la unidad de Blindados no tiene la obligación de atacar otra vez al mismo objetivo), pero sigue las reglas de ataque habituales. Por ejemplo, debe atacar a una unidad enemiga en combate cercano en caso de haberla; si no la hay, puede atacar a una unidad alejada.

- Las unidades de Blindados pueden volver a ganar terreno después de un ataque de arrollamiento si este ha sido un ataque de combate cercano exitoso (ver más arriba).
- Cada unidad de Blindados solo puede realizar un arrollamiento por turno.
- Ambos ataques (el primer combate cercano y el ataque de arrollamiento) deben completarse antes de que la próxima unidad pueda atacar.
- A menos que se indique lo contrario, las cartas que aumenten los dados de ataque de los Blindados se aplican también a los arrollamientos, siempre que se sigan cumpliendo sus requisitos.
- Se siguen aplicando las restricciones del terreno; es posible que el terreno al que se muevan los Blindados les impida realizar un ataque de arrollamiento.



Los Blindados Aliados trabados en combate cercano sacan un símbolo de Bandera y uno de Infantería.

Tras sufrir 1 baja, la unidad del Eje se retira.



El jugador Aliado decide ganar terreno con su unidad de Blindados.

¡Después de ganar terreno, la unidad de Blindados puede efectuar un arrollamiento y atacar otra vez!

5 - ROBAR UNA CARTA DE MANDO

Una vez resueltos todos los impactos y retiradas, descarta la carta de Mando que has jugado y roba otra carta del mazo para terminar tu turno.

En caso de que el mazo se agote, baraja la pila de descarte para formar un mazo nuevo.

❖ FICHAS DE ACTIVACIÓN ❖

No es obligatorio utilizar las fichas de Activación, pero pueden resultar muy útiles para llevar la cuenta de las unidades que todavía pueden moverse o atacar, sobre todo cuando los jugadores tienen que dar órdenes a muchas unidades en su turno. Estas fichas tienen un símbolo de movimiento en una cara y uno de ataque en la otra.

Sigue estas instrucciones para utilizar las fichas de Activación:

- Después de jugar tu carta de Mando, toma una ficha de Activación por cada unidad a la que puedas dar órdenes.
- Durante la fase de órdenes, coloca una ficha con la cara de movimiento bocarriba al lado de cada unidad que reciba órdenes, para recordar que puede moverse.
- Durante la fase de movimiento, después de mover cada unidad, dale la vuelta a su ficha para dejarla con el lado de ataque bocarriba, como recordatorio de que todavía puede atacar. Si decides no mover una unidad, dale la vuelta a su ficha igualmente para recordar que todavía puede atacar.
- Si el movimiento de una unidad le impide atacar en este turno (por ejemplo, si una unidad de Infantería normal se mueve 2 hexágonos, si una unidad se mueve a un hexágono de Bosque o Setos, etc.), retira su ficha de Activación y déjala al lado del tablero.
- Durante la fase de ataque, después de que una unidad haya atacado, retira su ficha de Activación y déjala al lado del tablero.
- Por último, retira las fichas de Activación que queden en el tablero, ya sea porque esas unidades no hayan podido atacar o porque hayas decidido que no lo hagan.



Movimiento



Ataque

★ APÉNDICE 1 ★ UNIDADES

El sistema de juego de *Memoir '44* incluye una amplia variedad de unidades terrestres, como Infantería, Blindados, Artillería, Vehículos, Caballería, Trenes y muchas más. Cada tipo de unidad terrestre tiene sus propias reglas de movimiento y combate. El juego básico se centra en tres tipos de unidades terrestres: la Infantería, los Blindados y la Artillería. Los demás tipos de unidades terrestres, además de las unidades navales y aéreas, se explican en las diversas expansiones de *Memoir '44*.

UNIDADES ESTÁNDAR

Las unidades estándar siguen las reglas que se explican en las páginas anteriores. Están compuestas por las miniaturas que se indican a la derecha:



4 miniaturas
para unidades
de Infantería



3 miniaturas
para unidades
de Blindados



2 miniaturas
para unidades
de Artillería

UNIDADES DE FUERZAS ESPECIALES

En la sección de preparación de los escenarios, las unidades de Fuerzas Especiales tienen las esquinas superiores redondeadas y suelen incluir una insignia.

Si el número de miniaturas de una unidad difiere del número estándar, se indica en la esquina inferior derecha.

Las unidades de Fuerzas Especiales actúan de igual forma que las unidades estándar correspondientes (Infantería o Blindados) a todos los efectos, a excepción de las reglas que se explican a continuación y en sus cartas de Resumen.



Iconos de unidades
de Fuerzas
Especiales.

INSIGNIAS DE FUERZAS ESPECIALES

Algunos escenarios combinan unidades estándar y de Fuerzas Especiales, pero en *Memoir '44* se utilizan las mismas miniaturas para ambas. Coloca las insignias correspondientes en los hexágonos de las unidades de Fuerzas Especiales para distinguirlas de las tropas regulares.



Insignia de las Fuerzas Especiales estadounidenses. Es el parche de los Rangers que atacaron Pointe du Hoc el Día D.



Insignia de las Fuerzas Especiales británicas. Es el parche de la 6.ª División Aerotransportada británica que tomó el Puente Pegasus el Día D.



Insignia de las Fuerzas Especiales alemanas. Es el parche de las fuerzas de élite alemanas Großdeutschland.



Insignia de la Resistencia francesa. La Cruz de Lorena fue el símbolo tanto de las Fuerzas de la Francia Libre como de las Fuerzas Francesas del Interior.

INFANTERÍA DE ÉLITE

Las unidades de Infantería de élite se suelen identificar con una insignia de Fuerzas Especiales. Históricamente, estas tropas gozaban de mayor movilidad y potencia de fuego gracias a su riguroso entrenamiento y a su armamento especializado.

A diferencia de la Infantería estándar, las unidades de Infantería de élite pueden moverse 2 hexágonos y atacar (en lugar de tener que elegir entre moverse 1 hexágono y atacar o moverse 2 hexágonos sin atacar). Sin embargo, siguen estando sujetas a los efectos normales del terreno.



Las unidades de Infantería de élite pueden avanzar 2 hexágonos y atacar...



...pero siguen estando sujetas a las limitaciones del terreno: en este caso, se detienen y no atacan debido al hexágono de Bosque.

LA RESISTENCIA FRANCESA

La Resistencia francesa aprovechaba sus conocimientos superiores del entorno rural y contaba con el apoyo cada vez mayor de la población a medida que avanzaba la guerra. Por ello, las fuerzas de la Resistencia francesa:

- Siempre pueden atacar después de entrar en un tipo de terreno donde una unidad estándar normalmente no podría hacerlo (Bosques, Aldeas, Setos, etc.).
- Pueden escabullirse en el campo; por cada Bandera obtenida en una tirada de ataque, pueden retirarse entre 1 y 3 hexágonos (en lugar de 1).
- Debido a la naturaleza inestable de sus alianzas, siempre empiezan con 3 miniaturas por unidad, en lugar de las 4 normales.
- A diferencia de la Infantería de élite, las unidades de la Resistencia francesa que decidan moverse 2 hexágonos no pueden atacar en el mismo turno.

«La Resistencia» es el término genérico que describe los diversos movimientos (fueran o no armados) que lucharon contra las fuerzas del Eje en la Francia ocupada tras la rendición de 1940. El comunicado del general De Gaulle, emitido el 18 de junio de 1940 en la BBC y escuchado en todo el mundo, estimuló a los patriotas de todos los ámbitos políticos y geográficos. Durante los años siguientes aparecieron grupos cada vez mayores, más organizados y mejor equipados que pasaron a la acción, convirtiéndose en un eficaz ejército clandestino en los días previos al Día D. En estrecha colaboración con los Aliados (quienes a menudo les arrojaban armas y dinero desde sus aviones), los miembros de la Resistencia sabotearon líneas de suministro, dieron cobijo a grupos de Fuerzas Especiales que operaban tras las líneas enemigas y asesinaron a personalidades destacadas del régimen partidario de los alemanes. A partir de 1944, los grupos militares que formaban la Resistencia pasaron a conocerse como las FFI (*Forces Françaises de l'Intérieur*, Fuerzas Francesas del Interior). La información que proporcionaron durante los preparativos de la Operación Overlord propició el éxito de los desembarcos Aliados.



El Eje ha atacado a la unidad de la Resistencia francesa y ha sacado 2 Banderas. La Resistencia debe retirarse entre 2 y 6 hexágonos, así que decide retirarse 4 hexágonos y refugiarse en la Aldea.

BLINDADOS DE ÉLITE

A diferencia de los Blindados regulares, las unidades de Blindados de élite (que se identifican con una insignia de Fuerzas Especiales) empiezan con 4 miniaturas por unidad, lo que representa la destreza excepcional de su dotación o el diseño avanzado de sus Tanques.



★ APÉNDICE 2 ★ TERRENO

USO DE LAS CARTAS DE RESUMEN DE TERRENO

Las cartas de Resumen de terreno explican los efectos clave de cada tipo de terreno. Al preparar el escenario, es recomendable dejar al lado del tablero las cartas de Resumen correspondientes a los tipos de terreno que se van a utilizar en el escenario.

ESTRUCTURA DE LAS CARTAS DE RESUMEN DE TERRENO

- 1 Número de referencia de la carta de Resumen.
- 2 Reglas especiales más frecuentes, indicadas mediante los siguientes símbolos:



Las unidades que entren en este hexágono de Terreno **deben detenerse** y no pueden volver a moverse en ese turno.



Las unidades que entren en este hexágono de Terreno **no pueden atacar** en ese turno.



Este hexágono de Terreno **bloquea la línea de visión**.



Las unidades situadas en este hexágono de Terreno **ignoran 1 Bandera** cada vez que sufran un ataque, incluso en el mismo turno.



- 3 Reglas especiales adicionales (si las hay).
- 4 Protección del terreno. Aquí se indica la reducción de dados de ataque para los tipos de unidades indicadas que ataquen a una unidad enemiga situada en este terreno. En este ejemplo, la Infantería tira 1 dado menos y los Blindados tiran 2 dados menos al atacar a una unidad situada en un hexágono de Setos.

Nota: los hexágonos de hierba del tablero no siguen reglas especiales y se denominan colectivamente «la pradera».

BOSQUES

- **Movimiento:** las unidades que entren en un hexágono de Bosque deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno.
- **Ataque:** las unidades no pueden atacar en el mismo turno en el que entren en un hexágono de Bosque.
- **Protección:** al atacar a una unidad enemiga situada en un hexágono de Bosque, la Infantería tira 1 dado menos, los Blindados tiran 2 dados menos y la Artillería no sufre ninguna penalización.
- **Línea de visión:** los Bosques bloquean la línea de visión.



Turno 1. El jugador Aliado entra en el Bosque: la unidad debe detenerse y no puede atacar en este turno.

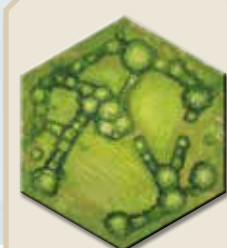
Turno 2. El jugador del Eje se aproxima y ataca, pero tira 2 dados en lugar de 3 (el Bosque protege a la Infantería Aliada).

Turno 3. ¡Es la hora de la venganza! El jugador Aliado ya puede atacar en combate cercano con 3 dados.

SETOS

Los Setos son un elemento muy común del paisaje de Normandía: pequeños campos de hierba delimitados por altas hileras de matorrales densos, árboles o vallas. Este terreno, denominado *bocage*, planteó muchas dificultades a los Aliados, ya que nunca se sabía qué peligros podían acechar tras el siguiente seto.

- **Movimiento:** para entrar en un hexágono de Setos (al moverse o al ganar terreno), las unidades deben empezar el turno en un hexágono adyacente a los Setos. Las unidades que entren en un hexágono de Setos deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno. Las unidades que abandonen un hexágono de Setos solo pueden moverse hasta un hexágono adyacente.



- **Ataque:** las unidades no pueden atacar en el mismo turno en el que entren en un hexágono de Setos.
- **Protección:** al atacar a una unidad enemiga situada en un hexágono de Setos, la Infantería tira 1 dado menos, los Blindados tiran 2 dados menos y la Artillería no sufre ninguna penalización.
- **Línea de visión:** los Setos bloquean la línea de visión.



COLINAS

- **Altura:** 1.
- **Movimiento:** sin restricciones.
- **Ataque:** sin restricciones.
- **Protección:** al atacar a una unidad enemiga situada en una Colina, todas las unidades salvo la Artillería tiran 1 dado menos si se encuentran a una altura menor. Si la unidad atacante se encuentra a una altura igual o mayor, no hay ninguna penalización.
- **Línea de visión:** las Colinas bloquean la línea de visión, excepto entre unidades situadas a una altura de 1 o más. Además, la línea de visión entre dos unidades situadas en terreno elevado nunca queda bloqueada por el terreno o las unidades situados a menor altura (ver «Altura del terreno y línea de visión» en la página 18).



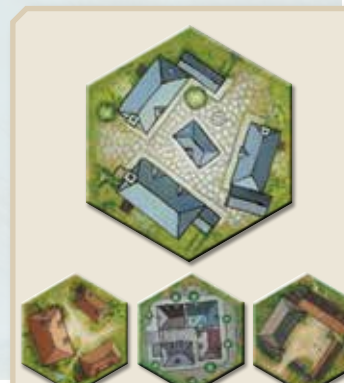
Los Aliados atacan desde una altura menor, por lo que tiran 2 dados en vez de 3.

Si ellos también están sobre una Colina, tiran 3 dados.

Las unidades Aliadas y del Eje tienen línea de visión mutua porque están a la misma altura.

PUEBLOS Y ALDEAS

- **Movimiento:** las unidades que entren en un hexágono de Pueblo o Aldea (en adelante, Pueblo) deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno.
- **Ataque:** las unidades no pueden atacar en el mismo turno en el que entren en un hexágono de Pueblo. Las unidades de Blindados situadas en un hexágono de Pueblo tiran 2 dados menos al atacar.
- **Protección:** al atacar a una unidad enemiga situada en un hexágono de Pueblo, la Infantería tira 1 dado menos, los Blindados tiran 2 dados menos y la Artillería no sufre ninguna penalización.
- **Línea de visión:** los Pueblos bloquean la línea de visión.



IGLESIAS

Los hexágonos de Iglesia siguen las mismas reglas que los hexágonos de Pueblo, pero, además, las unidades situadas en un hexágono de Iglesia pueden ignorar 1 Bandera cada vez que sufran un ataque.



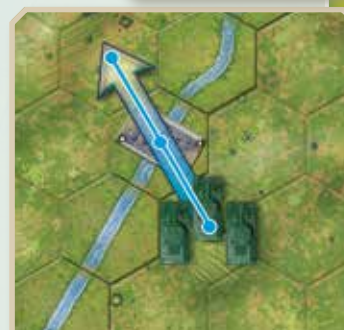
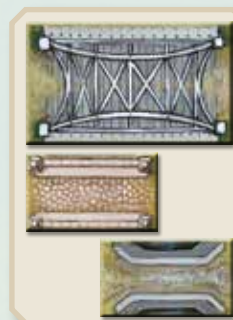
RÍOS Y CANALES

- **Movimiento:** los Ríos son terrenos intransitables, a menos que las reglas especiales del escenario indiquen lo contrario.
- **Línea de visión:** los Ríos no bloquean la línea de visión.



PUENTES

- **Movimiento:** los Puentes permiten que las unidades atraviesen el terreno que haya debajo (por ejemplo, los Ríos) como si fuera terreno abierto. Las unidades solo pueden entrar en un Puente si se mueven desde un hexágono de tierra adyacente (es decir, no desde un Río ni ningún otro hexágono de agua), aunque las reglas especiales del escenario especifiquen que los hexágonos de Río adyacentes son terreno transitable. Del mismo modo, las unidades situadas sobre un Puente solo pueden retirarse a un hexágono de tierra adyacente.
- **Ataque:** sin restricciones.
- **Protección:** ninguna.
- **Línea de visión:** los Puentes no bloquean la línea de visión, a menos que las reglas especiales del escenario indiquen lo contrario.



La unidad de Blindados debe pasar por el Puente para cruzar el Río.

PLAYAS

- **Movimiento:** las unidades que entren en un hexágono de Playa solo pueden moverse 2 hexágonos como máximo.
- **Ataque:** sin restricciones.
- **Protección:** ninguna.
- **Línea de visión:** las Playas no bloquean la línea de visión.



Con su primer movimiento, esta unidad de Blindados entra en un hexágono de Playa. Por lo tanto, su movimiento máximo es de 2 hexágonos, independientemente del tipo de terreno que atraviese después.



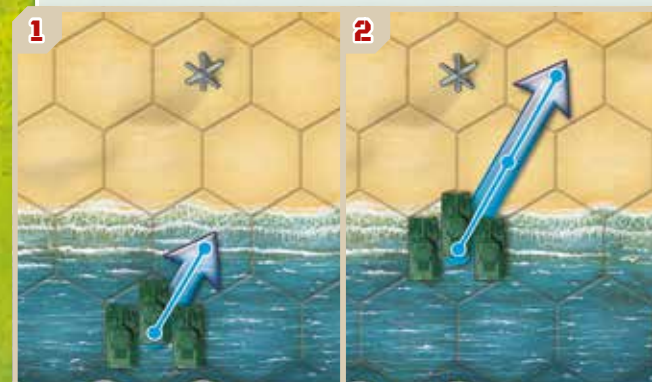
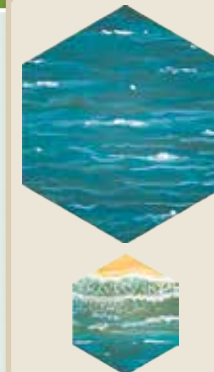
En cambio, esta otra unidad de Blindados empieza sobre un hexágono de Playa, pero con su primer movimiento entra en un hexágono de pradera sin efectos especiales. Por lo tanto, puede moverse con normalidad, hasta 3 hexágonos.



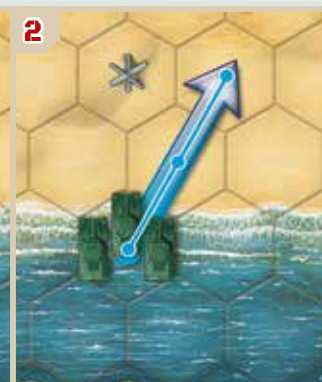
Esta unidad de Blindados del Eje pretende moverse hasta la Playa. Sin embargo, después de atravesar 2 hexágonos de pradera, debe terminar su movimiento sin entrar en la Playa, ya que eso supondría haberse movido 3 hexágonos.

OCÉANOS

- **Movimiento:** las unidades que entren en un hexágono de Océano deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno. Las unidades situadas en Océanos pueden moverse en cualquier dirección al recibir órdenes. Sin embargo, las unidades no pueden retirarse a un hexágono de Océano al sacar una Bandera, sino que deben sufrir una baja.
- **Ataque:** las unidades situadas en un hexágono de Océano no pueden atacar.
- **Protección:** ninguna.
- **Línea de visión:** los Océanos no bloquean la línea de visión.



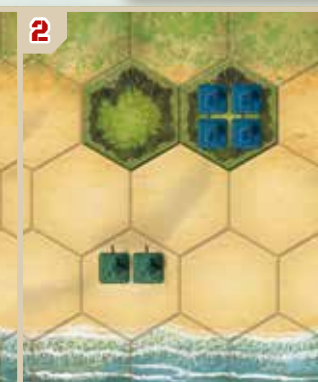
La unidad de Tanques anfibios Sherman DD solo se mueve 1 hexágono mientras esté en el Océano.



En su siguiente turno, los Tanques se deshacen de los dispositivos de flotación y la unidad se mueve 2 hexágonos por la Playa.



La Infantería del Eje saca un símbolo de Infantería y una Bandera.



La unidad Aliada no puede retirarse a un hexágono de Océano, así que sufre 2 bajas en vez de 1.

REPECHOS

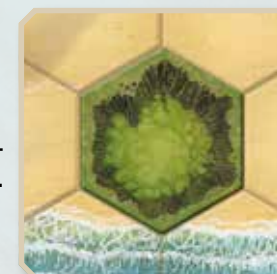
Los Repechos son un tipo específico de Colina que se encuentra adyacente a un hexágono de Playa.

- **Altura:** 1.
- **Movimiento:** moverse de un hexágono de Playa a un Repecho o de un Repecho a un hexágono de Playa es:
 - un movimiento de 2 hexágonos para las unidades de Infantería. A la hora de ganar terreno, la Infantería puede entrar o salir de un Repecho de la manera habitual.
 - imposible para todas las demás unidades.
- Se considera una Colina normal a efectos de movimiento desde/hacia cualquier otro tipo de terreno.
- Se considera una Colina normal a efectos de ataque, protección, línea de visión y retirada para todo tipo de unidades (es decir, una unidad de Blindados puede retirarse desde un Repecho hacia la Playa).



ACANTILADOS

Los Acantilados siguen las mismas reglas que los Repechos, con la diferencia de que las unidades de Infantería situadas en un hexágono de Playa **no pueden ganar terreno** al atacar unidades situadas en un Acantilado.



COLINAS EMPINADAS

Las Colinas empinadas siguen las mismas reglas que las Colinas, con la diferencia de que todas las unidades deben emplear un movimiento de 2 hexágonos para entrar en una Colina empinada desde un terreno más bajo.

LAGOS

Los Lagos se pueden representar en el tablero mediante un grupo de hexágonos de Río o con hexágonos de Lago específicos, disponibles en la expansión *Pack de terreno*.

- **Movimiento:** los Lagos son un terreno intransitable.
- **Línea de visión:** 2 o más hexágonos de Lago adyacentes entre sí bloquean la línea de visión.



ALTURA DEL TERRENO

En *Memoir '44*, los terrenos pueden tener diferentes alturas (0, 1 o 2) en función de su tipo. Todos los terrenos tienen una altura de 0 a menos que se indique lo contrario. En esta caja, solo las Colinas y sus variantes son terrenos elevados y tienen una altura de 1.

El terreno elevado afecta a las reglas de movimiento y de línea de visión.

NOTA SOBRE EL TERRENO DE LAS EXPANSIONES DE MEMOIR '44

Las reglas de altura del terreno ahora son un poco distintas con respecto a la edición anterior de *Memoir '44*. Si juegas con expansiones, ten en cuenta que:

- Las Escarpaduras, los Ergs, las Crestas y todos los terrenos cuyo nombre incluya la palabra «Colina» (Colina boscosa, Carretera sobre Colina, etc.) tienen una altura de 1.
- Las Montañas y todos los terrenos cuyo nombre incluya la palabra «Montaña» tienen una altura de 2.

ALTURA DEL TERRENO Y MOVIMIENTO

Una unidad solo puede moverse a un terreno más alto o más bajo que el suyo si la diferencia de altura entre el hexágono de origen y el de destino es de 1 como máximo.

Por ejemplo, una unidad puede moverse de la pradera (0) a una Colina (1), y de una Colina (1) a una Montaña (2), pero no podría moverse de la pradera (0) a una Montaña (2).

ALTURA DEL TERRENO Y LÍNEA DE VISIÓN

- El terreno y las unidades solo bloquean la línea de visión si se encuentran a una altura igual o mayor que alguna de las dos unidades involucradas en el ataque.



Ejemplo 1: Las unidades de Blindados están situadas en sendas Colinas y, por lo tanto, a una altura de 1. Normalmente el Pueblo bloquearía su línea de visión, pero su altura es 0. Estas dos unidades ignoran todas las obstrucciones situadas a menor altura que ellas, así que tienen línea de visión.



Ejemplo 2: Como ocurre con el Pueblo del ejemplo 1, la unidad de Infantería del Eje tiene una altura de 0 y no bloquea la línea de visión entre las dos unidades de Blindados situadas en Colinas de altura 1. Por lo tanto, en esta situación, las dos unidades del Eje podrían atacar a los Blindados Aliados. En cambio, la unidad Aliada solo podría atacar a la unidad de Infantería del Eje debido a las reglas de combate cercano.



Ejemplo 3: Las dos unidades de Blindados tienen alturas diferentes: 1 para los Blindados Aliados y 0 para los del Eje. La obstrucción que bloquea la línea de visión entre ambos tiene la misma altura que una de las unidades involucradas (0 en este caso). Por lo tanto, el Bosque bloquea su línea de visión.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos son instalaciones militares que afectan al movimiento de las unidades u ofrecen ventajas defensivas.

Las reducciones de dados por terreno y por obstáculos no se acumulan entre sí. Los elementos que permiten que una unidad ignore una Bandera tampoco se acumulan. A menos que las reglas especiales indiquen lo contrario, una unidad nunca puede ignorar más de 1 Bandera.

Si hay un obstáculo sobre un hexágono de Terreno, solo se aplica la reducción de dados más alta. Por ejemplo, si un Tanque ataca desde una posición de menor altura a un Búnker situado sobre una Colina, tirará 2 dados menos, no 2+1 (2 por la protección del Búnker, 1 por la Colina). Otro ejemplo: los Sacos terreros situados en un Pueblo no mejoran la protección que ofrece este último (la protección de un Pueblo es de 2 contra Blindados y 1 contra Infantería; la protección de los Sacos terreros es de 1). Sin embargo, los Sacos terreros sí que añaden una ventaja adicional: las unidades podrán ignorar la primera Bandera de cualquier ataque sufrido.

BÚNKERES

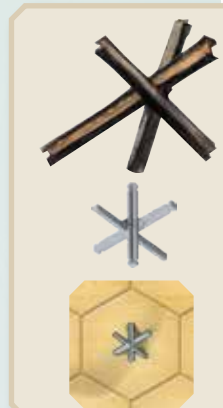
- **Movimiento:** los Búkeres son terreno intransitable para los Blindados y la Artillería. La sección de preparación de algunos escenarios puede indicar que ciertos Blindados o Artillería empiezan la partida ya desplegados en un Búnker. Si empiezan en un Búnker, estas unidades de Blindados y Artillería no pueden moverse ni retirarse del hexágono.
- **Ataque:** sin restricciones.
- **Protección:**
 - Al atacar a una unidad situada en un hexágono de Búnker, la Infantería tira 1 dado menos, los Blindados tiran 2 dados menos y la Artillería no sufre ninguna penalización.
 - Las unidades situadas en un Búnker pueden ignorar 1 Bandera cada vez que sufran un ataque.
- Ciertos escenarios indican que solo las unidades de un bando determinado pueden utilizar los Búkeres como posición defensiva. En ese caso, el bando contrario puede mover sus unidades de Infantería a un Búnker, pero estas no se beneficiarán de sus ventajas defensivas (aunque sí que podrían beneficiarse de la protección del terreno en el que se encuentra el Búnker). Si las instrucciones del escenario no dicen nada al respecto, la Infantería de ambos bandos puede reclamar el Búnker como posición defensiva.
- Las unidades de Artillería y Blindados que empiezan en un Búnker no pueden retirarse. Sufren 1 baja por cada Bandera adicional después de la primera (que se ignora).
- **Línea de visión:** los Búkeres bloquean la línea de visión.



DEFENSAS ANTICARRO

Las defensas anticarro o «erizos checos» eran obstáculos que se usaban contra tanques y vehículos de desembarco. Normalmente se fabricaban soldando rieles de ferrocarril de acero, pero también podían estar hechas de madera. Durante los desembarcos del Día D, las tropas de infantería aliadas descubrieron que también podían usarlas como cobertura mientras avanzaban por la playa.

- **Movimiento:** sin restricciones para las unidades de Infantería. Intransitables para cualquier otro tipo de unidad.
- **Ataque:** sin restricciones.
- **Protección:** las unidades de Infantería situadas en un hexágono de Defensas anticarro pueden ignorar 1 Bandera cada vez que sufran un ataque.
- **Línea de visión:** las Defensas anticarro no bloquean la línea de visión.



ALAMBRADAS

- **Movimiento:** las unidades que entren en un hexágono con una Alambrada deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno.
- **Ataque:** la Infantería situada en hexágonos con Alambradas tira 1 dado menos. Una unidad de Infantería que esté situada en una Alambrada y sea capaz de atacar puede optar por eliminar la Alambrada en lugar de atacar. Las unidades de Blindados deben eliminar la Alambrada en cuanto entren en el hexágono y además pueden atacar con normalidad.
- **Protección:** ninguna.
- **Línea de visión:** las Alambradas no bloquean la línea de visión.

Nota: cuando una unidad de Blindados que se retira atraviese un hexágono con una Alambrada (o termine su retirada en él), la Alambrada no se elimina.



SACOS TERREROS

- **Movimiento:** sin restricciones, pero los Sacos terreros se eliminan cuando una unidad salga del hexágono que los contiene.
- **Ataque:** sin restricciones.
- **Protección:** al atacar a una unidad situada en un hexágono con Sacos terreros, la Infantería y los Blindados tiran 1 dado menos y la Artillería no sufre ninguna penalización. Además, la unidad situada en un hexágono con Sacos terreros puede ignorar 1 Bandera cada vez que sufra un ataque.

Las unidades situadas en hexágonos con Sacos terreros están protegidas por todos los lados, no solo por los lados del hexágono donde están colocados los Sacos terreros.

Recuerda: la protección de los Sacos terreros no se suma a la protección del terreno del hexágono donde se encuentren.

- **Línea de visión:** los Sacos terreros no bloquean la línea de visión.

Nota: la carta de Mando «Atrincharse» permite que el jugador coloque Sacos terreros; se pueden colocar sobre cualquier tipo de terreno, a excepción de los Océanos.



MALECONES

Los Malecones se suelen representar con una serie de Sacos terreros contiguos. Siguen las mismas reglas que los Sacos terreros, con la diferencia de que los Malecones son permanentes y no se eliminan cuando la unidad que los ocupa sale del hexágono.



✧ APÉNDICE 3 ✧ OBJETIVOS

Por lo general, las Medallas de victoria se consiguen al eliminar unidades enemigas, pero ciertas batallas presentan objetivos clave que uno o ambos bandos pueden intentar completar para ganar Medallas adicionales. A continuación, se explican los tipos de objetivos más comunes que se pueden encontrar en *Memoir '44*.

OBJETIVO DE MEDALLA TEMPORAL

Al entrar en el hexágono objetivo, se captura una Medalla de victoria. Dicha Medalla se conserva únicamente mientras el hexágono esté ocupado por una unidad del bando indicado. Si la unidad abandona el hexágono por cualquier motivo (movimiento, retirada o eliminación), la Medalla se pierde inmediatamente y se vuelve a dejar en su ubicación original.

OBJETIVO DE MEDALLA PERMANENTE

Cuando una unidad del bando indicado entre en el hexágono objetivo, gana una Medalla de victoria de manera permanente. La Medalla no se devuelve ni entra nuevamente en juego, aunque la unidad abandone el hexágono más tarde.

OBJETIVO DE MEDALLA TEMPORAL POR MAYORÍA

El bando que controle la mayoría de los hexágonos objetivo (es decir, el bando cuyas unidades controlen al menos un hexágono objetivo más que su rival) captura una Medalla de victoria. Dicha Medalla se conserva únicamente mientras el bando mantenga la mayoría. Cuando un bando deje de tener la mayoría, la Medalla se pierde inmediatamente y se vuelve a dejar en el tablero.

OBJETIVO DE MUERTE SÚBITA

En cuanto el bando indicado complete las condiciones de Muerte súbita, gana la partida inmediatamente.

✧ APÉNDICE 4 ✧ SUPERIORIDAD AÉREA

Todos los escenarios del libro de escenarios se desarrollan en el año 1944, en el frente occidental. En esa época, la superioridad aérea de los Aliados era indiscutible. Para reflejar este hecho, al jugar la carta de Táctica *«Apoyo aéreo»* en estos escenarios, el jugador Aliado tira 2 dados por cada hexágono, mientras que el jugador del Eje solo tira 1 dado por cada hexágono, como se indica en la propia carta de Mando.

Las expansiones de *Memoir '44* llevan a los jugadores por el mundo entero para luchar en otros teatros a lo largo de toda la Segunda Guerra Mundial. Consulta la siguiente tabla de Superioridad aérea para determinar quién dominaba los cielos en la época del escenario que estás jugando.

A menos que las reglas especiales del escenario indiquen lo contrario, utiliza la siguiente tabla para determinar cuántos dados se tiran al jugar la carta *«Apoyo aéreo»*. «Eje» significa que el jugador del Eje tira 2 dados por cada hexágono y que el jugador Aliado tira 1. «-» significa que ambos jugadores tiran 1 dado por cada hexágono. Por último, «Aliados» significa que no hay cambios en la carta.

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



✧ APÉNDICE 5 ✧ VARIANTES

OPERACIÓN ALIANZA. MODO POR EQUIPOS PARA 3-4 JUGADORES

El nuevo modo por equipos Operación Alianza es una forma de jugar a *Memoir '44* que proporciona una experiencia de juego única para un máximo de 4 jugadores. También resulta ideal para iniciar a nuevos jugadores, que podrán formar equipo con otros más veteranos.

1. FORMAR EQUIPOS

Forma dos equipos de hasta 2 jugadores por equipo; si sois 3 jugadores, un equipo de 2 jugadores se enfrentará al tercero.

Elige a un miembro de cada equipo para que sea el jugador inicial y se siente en el lado izquierdo de su equipo. Cada miembro del equipo recibe una pieza de portacartas.

2. PREPARAR LA PARTIDA

Prepara el escenario de la manera habitual.

- Cuando un equipo de 2 jugadores represente a un bando, comprobado en las instrucciones del escenario cuántas cartas de Mando recibe dicho bando y aplicad la distribución que se indica en la siguiente tabla.

Cada miembro del equipo recibirá una mano de cierto número de cartas. Además, robad una carta de Mando adicional y dejadla bocarriba entre los 2 miembros del equipo.

CARTAS DE MANDO DEL EQUIPO	DISTRIBUCIÓN
4	2 cartas para cada jugador + 1 carta común bocarriba
5	3 cartas para cada jugador + 1 carta común bocarriba
6	4 cartas para cada jugador + 1 carta común bocarriba

Esta carta bocarriba es una carta de Mando común; el bando contrario puede verla en todo momento.

- Reparte las cartas de Mando de la manera habitual al jugador que no forme equipo con nadie.

Nota: in ciertos escenarios, como *Puente Pegasus*, un bando puede empezar con menos de 4 cartas de Mando y robar cartas de Mando adicionales durante la partida. En esos casos, deben repartirse las cartas iniciales de forma que siempre haya una carta común y que, después de robar cartas nuevas, se respete la distribución final del equipo. Por ejemplo, en *Puente Pegasus*, los miembros del equipo del Eje empiezan con 1 carta cada uno + 1 carta común, y roban 1 carta adicional después de su turno; al final del turno 4, tendrán 2 cartas cada uno + 1 carta común.

3. TURNO DE JUEGO

Durante la partida, los dos bandos juegan por turnos (la sección de preparación de cada escenario indica qué bando empieza), independientemente de cuántos miembros tenga cada equipo. Sin embargo, los miembros de cada equipo también se turnan para jugar por su bando.

Nota: el jugador que juega el turno de un equipo se denomina jugador activo.

En partidas de 4 jugadores, el jugador inicial del primer equipo juega primero, seguido por el jugador inicial del equipo contrario. A continuación, el segundo jugador del primer equipo juega un turno, seguido por el segundo jugador del equipo contrario.

En partidas de 3 jugadores, el jugador solitario juega un turno después de cada miembro del equipo de 2 jugadores.

Por ejemplo: si 1 jugador individual del Eje se enfrenta a un equipo de 2 jugadores Aliados en un escenario en el que los Aliados juegan primero, los turnos se suceden de la siguiente forma: jugador inicial de los Aliados - jugador individual del Eje - segundo jugador de los Aliados - jugador individual del Eje, etc.

Las reglas sobre los turnos de juego se aplican de la manera normal, con las siguientes excepciones para los equipos de 2 jugadores:

- El jugador activo solo puede jugar una carta de Mando de su mano o la carta de Mando común.
- Al final del turno, la carta de Mando nueva que robe el jugador activo debe sustituir a la que haya jugado: la lleva a su mano o, si ha jugado la carta común, la deja bocarriba en la mesa.
- Los miembros de un mismo equipo pueden enseñarse sus cartas de Mando. También pueden hablar de su estrategia y sus planes para los turnos posteriores, pero deben hacerlo en voz alta, para que el otro equipo los escuche (¡hay espías por todas partes!). El jugador activo tiene la última palabra sobre lo que quiere hacer en su turno.

4. REGLAS ESPECIALES

Todas las demás reglas son idénticas a las de una partida normal, con los siguientes ajustes en ciertas cartas de Mando cuando las juega un equipo de 2 jugadores:

- **«La hora de la verdad»:** el jugador activo tira 1 dado de ataque por cada carta de Mando que tenga en la mano (incluida la carta **«La hora de la verdad»**) y también por la carta de Mando común.
- **«Sanitarios y mecánicos»:** el jugador activo tira 1 dado de ataque por cada carta de Mando que tenga en la mano (incluida la carta **«Sanitarios y mecánicos»**) y también por la carta de Mando común.
- **«Reconocimiento»:** si esta es la carta de Mando común, el jugador activo elige qué carta de Mando se queda y cuál descarta.
- **«Emboscada»:** cuando un oponente declare un combate cercano, cualquiera de los dos miembros del equipo puede jugar la carta **«Emboscada»** (tanto si la tiene en su mano como si es la carta de Mando común) antes de que el oponente tire los dados de ataque por combate cercano.

VARIANTE PARA JÓVENES GENERALES

Memoir '44 es una excelente oportunidad para que padres o profesores inicien a los niños en el conflicto internacional de la Segunda Guerra Mundial y conseguir que se interesen en las batallas que moldearon nuestra historia moderna.

En caso necesario, los más pequeños pueden jugar a una versión simplificada de *Memoir '44*. Como los niños suelen aprender a contar antes que a leer, sugerimos las siguientes modificaciones:

- Retira todas las cartas de Táctica del mazo y deja solo las cartas de Sección.
- Reparte 6 cartas de Mando a cada jugador, en lugar del número de cartas que indica el escenario. Aunque no sea histórico, así los jugadores dispondrán de muchas opciones.
- Si es necesario simplificar aún más el juego, **no** apliques las reglas de ganar terreno ni de arrollamiento de Blindados.

JUEGO POR EQUIPOS CON JÓVENES GENERALES

La mejor manera de que los niños conozcan el juego es que formen equipo con un adulto. Para ello, se puede utilizar el siguiente modo por equipos simplificado:

1. Forma dos equipos de hasta 3 jugadores (no pasa nada si sois impares y un equipo tiene un jugador más que el otro).
 - En equipos de 3 jugadores, cada jugador se encarga de una sección concreta. El jugador que controla el Centro también es el comandante en jefe.
 - En equipos de 2 jugadores, un jugador se encarga del Centro del campo de batalla y ejerce como comandante en jefe, mientras que el otro controla los dos Flancos.
2. Cada equipo coloca sus cartas de Mando en su portacartas.

Los miembros de cada equipo debaten y consideran las posibles estrategias de manera interna, antes de decidir conjuntamente la carta que van a jugar. Si no consiguen llegar a un acuerdo, el comandante en jefe de su bando tiene la última palabra sobre la carta que se juega.

3. El miembro del equipo al que la carta jugada afecte más directamente es quien lleva a cabo las acciones correspondientes: mover unidades, elegir objetivos y tirar dados de ataque cuando proceda.

El comandante en jefe también tiene la responsabilidad de jugar las cartas de Táctica que se aplican a una o varias secciones del campo de batalla y pueden asignar órdenes a los jugadores.

Una vez que los niños se familiaricen con el juego, empieza a añadir poco a poco las cartas de Táctica a las partidas. Es recomendable empezar por las cartas más sencillas, como **«Orden directa del CG»** y **«Atrincherarse»**, y terminar con cartas complejas como **«Tras las líneas enemigas»** y **«La hora de la verdad»**.

MEMOIR '44 OVERLORD.

¡BATALLAS A GRAN ESCALA PARA HASTA 8 JUGADORES!

Para los jugadores más veteranos, el ya famoso modo *Memoir '44 Overlord* permite combinar varias copias de *Memoir '44* para jugar escenarios en enormes campos de batalla de varios tableros.

Los escenarios *Overlord* son únicos, ya que combinan dos tableros para formar un único campo de batalla de grandes dimensiones que permite que hasta 8 jugadores (4 por bando) reproduzcan a gran escala las batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial. También hay disponibles escenarios *Overlord* ya impresos en forma de expansiones de **«Mapa de batalla»**.

Con *Memoir '44 Overlord*, los jugadores podrán experimentar la frustración inherente a la pertenencia a una cadena de mando militar durante la Segunda Guerra Mundial y, al mismo tiempo, disfrutar del reto que plantean la coordinación y cooperación necesarias para alcanzar la victoria.

Aunque los escenarios y mapas de *Memoir '44* están simplificados, la mayor escala que ofrece *Overlord* permite un mayor nivel de detalle en las características del terreno de los campos de batalla originales y una mayor precisión en el despliegue histórico de las fuerzas de los Aliados y el Eje.

En la última página del libro de escenarios se incluye un escenario extra llamado **«Omaha Beach: Overlord»**. Para jugar este escenario extra necesitas una segunda caja básica de *Memoir '44*. También requiere el suplemento **«Memoir '44 Overlord - reglamento»**, que se puede descargar gratuitamente en nuestra página web: www.daysofwonder.com. La expansión *Operación Overlord* también añade un mazo de cartas de Mando específicas para el modo Overlord, además de fichas y dados adicionales.



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Richard Borg

ILUSTRACIONES

Julien Delval

DISEÑO GRÁFICO

Caroline Sébayhi

MINIATURAS

Yannick Hennebo, Adrien Martinot

ESCENARIOS

Richard Borg

TRADUCCIÓN

Carlos Loscertales

REVISIÓN

Natalia Delgado

Gracias a todas estas personas por su ayuda y su apoyo: Jacques, Hervé, Aurélie, Arnaud, Laurent, Martine y todo el equipo de la Federación francesa de Memoir '44, Franck, Mathieu, Viveka, Anne-Sophie, Nastassja, Florent, Luca, Jeanne, Vincent, Hélène, François, Thomas, Léo.

