

MEMOIR '44

Richard Borg

REGLAS Y ESCENARIOS DE BATALLA

**A PARTIR DE LOS 8 AÑOS
30-60 MINUTOS**

**DAYS OF
WONDER**

**PARA 2 JUGADORES Y
JUEGO POR EQUIPOS**

NOTA DEL EDITOR

Memoir '44, publicado en colaboración con la Misión para el 60º Aniversario de los desembarcos del Día D y la liberación de Francia, es un juego de tablero simple y fascinante que ofrece diversión genuina para toda la familia. Ha sido diseñado para conmemorar los esfuerzos y sacrificios de los hombres y mujeres que participaron en la Segunda Guerra Mundial; confiamos en que os inculcará el significado de la historia y el deseo de aprender más de *La más grande generación* de todas. Nuestra mayor esperanza es que también podáis transmitir esta herencia histórica única a las generaciones más jóvenes.

Days of Wonder, Inc. – Mayo de 2004

NOTA DEL AUTOR

Memoir '44 es un juego histórico único que permite a los jugadores reproducir batallas de la Segunda Guerra Mundial de forma sencilla y emocionante. Estas batallas, recogidas en la sección de escenarios, se centran en características importantes del terreno y en el despliegue histórico de tropas a escala con el sistema de juego. El diseño de Memoir '44 contribuye a que no se trate de un juego demasiado complejo. Abarca principalmente el enfrentamiento entre las tropas terrestres de los ejércitos del Eje y los Aliados.

La escala del juego fluctúa de batalla en batalla. En algunos escenarios, una unidad de infantería podría representar a todo un batallón, mientras que en otros podría ser una única compañía o pelotón. Pero las tácticas que deberás ejecutar se adaptarán extraordinariamente bien a las ventajas y limitaciones inherentes a las diversas unidades, a sus armas y al terreno.

Aun siendo sencilla, la mecánica de juego requerirá de una utilización estratégica de las cartas, oportunas tiradas de dados y un plan de batalla agresivo a la par que flexible para alzarse con la victoria.

¡Sed bienvenidos y pasadlo bien!

Richard Borg

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Componentes	3
Preparación	4
Campo de batalla	5
Cartas de Mando	5
Objetivo del juego	6
Turno de juego	6
Jugar una carta de Mando	7
Dar órdenes a unidades	6
Movimiento de unidades	7
Infantería	7
Blindados	8
Artillería	8
Combate	8
Alcance de combate	9
Línea de visión	9
Reducciones por terreno	10
Resolución del combate	10
Ganar terreno	11
Arrollamiento de Blindados	11
Apéndice 1 – Unidades Especiales ..	12

Apéndice 2 – Terreno	13
Bosques	13
Setos	14
Colinas	14
Pueblos y Aldeas	14
Ríos, Canales y Puentes	15
Océanos	15
Playas	15
Obstáculos	16
Búnkeres	16
Defensas anticarro	16
Sacos de arena	16
Alambradas	16
Apéndice 3 – Juego con varios jugadores, variantes y escenarios adicionales ..	17
Juego por equipos	17
Memoir'44 Overlord	17
Variante para Jóvenes Generales ...	17
Escenarios adicionales	17
Cómo interpretar un escenario ...	18

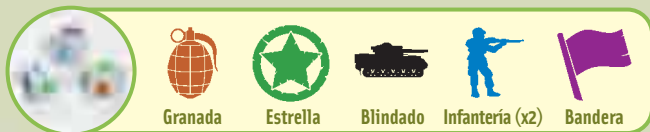
1. Puente Pegasus	19
2. Sainte Mère-Église	20
3. Sword Beach	21
4. Pointe du Hoc	22
5. Omaha Beach	23
6. Mont Mouchet	24
7. Vassieux, Vercors	25
8. Operación Cobra	26
9. Operación Lüttich	27
10. Tolón	28
11. Liberación de París	29
12. Montélimar	30
13. Puente de Arnhem	31
14. Arracourt	32
15. St. Vith, Ardenas	33
16. Saverne, Vosgos	34
1. Omaha – versión Overlord	35
Créditos	36
Juego online	36

Desde los primeros minutos del Día D hasta la liberación de París y más allá; *Memoir '44* te permite saltar a 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 en aquellos días decisivos de 1944!

COMPONENTES

Una reciente misión de inteligencia tras las líneas enemigas ha permitido recuperar una caja de cartón poco común. Siguiendo el protocolo, su contenido ha sido examinado, categorizado y anotado en el diario de operaciones:

- ★ Un tablero con un mapa del campo de batalla en cada cara (playa de desembarco y campo).
- ★ 2 láminas de cartón troquelado con lo siguiente:
 - 44 hexágonos de terreno de doble cara
 - 10 Medallas de Victoria de doble cara
 - 14 insignias de Fuerzas Especiales
 - 4 fichas rectangulares de doble cara (Búnker y Puente)
- ★ 2 bolsas militares con miniaturas (ejército verde: tropas Aliadas; ejército azul grisáceo: tropas del Eje), cada una de las cuales contiene:
 - 42 figuras de Infantería
 - 24 figuras de Blindados
 - 6 figuras de Artillería
 - 18 obstáculos hechos por el hombre
 - 3 piezas de portacartas
- ★ Un mazo de 70 cartas que incluye:
 - 60 cartas de Mando
 - 40 cartas de Sección
 - 20 cartas Tácticas
 - 9 cartas de Sumario
 - 7 cartas de Terreno
 - 1 carta de Sumario de unidades (doble cara)
 - 1 carta de Sumario de obstáculos (doble cara)
- ★ 8 dados de batalla



- ★ 1 Libro de reglas y escenarios
- ★ 1 código de acceso online de Days of Wonder, que se encuentra al final del Libro de reglas y escenarios



PREPARACIÓN

Te vendrá muy bien instaurar cierto grado de disciplina (*¡Atento, soldado!*) a la hora de preparar un escenario de Memoir '44. Se recomienda encarecidamente que sigas los pasos detallados a continuación para preparar la partida, sobre todo las primeras veces que juegues. Así dispondrás de una gran variedad de campos de batalla entre los que escoger, además de una oportunidad de conocer fascinantes datos históricos e información en cada uno de los escenarios que juegues.

1 - Elige una batalla de la sección de escenarios de este libro. *Si ésta es tu primera partida de Memoir '44, se recomienda encarecidamente empezar por la primera batalla, Puente Pegasus (página 19). Esta batalla fue el conflicto inicial del día D y es además un buen escenario introductorio para Memoir '44.*



2 - Coloca el tablero encima de la mesa, con el lado adecuado visible (playa de desembarco o campo). *Para Puente Pegasus, utiliza el lado del campo.*

3 - Distribuye los hexágonos de terreno necesarios, según se indique en el escenario de batalla. *Para Puente Pegasus, coloca 20 hexágonos de Río, 4 hexágonos de Pueblo y 9 hexágonos de Bosque.*

4 - Añade, si los hay, los obstáculos fijos (Búnkeres y Puentes) y los despejables. *Para Puente Pegasus, has de colocar dos Puentes (uno sobre cada río), así como cuatro Alambradas y un emplazamiento de Sacos de arena para proteger el perímetro de cada puente.*

5 - Ahora coloca las figuras en el tablero, situando cada unidad en las posiciones indicadas en el mapa de batalla del escenario. La experiencia sugiere que la forma más rápida de preparar el escenario consiste en colocar primero una figura por hexágono, para comprobar la colocación, y luego ir completando las unidades según sea necesario. *Una unidad de Artillería suele estar compuesta por 2 figuras, una unidad de Blindado por 3, y una unidad de Infantería por 4.*

6 - Si las reglas especiales del escenario lo requieren, asigna las insignias de Fuerzas Especiales a las unidades individuales y las Medallas de Victoria a los objetivos específicos del mapa. *Para Puente Pegasus, coloca una Medalla de Victoria Aliada en cada Puente.*

7 - Una unidad de Artillería suele estar compuesta por 2 figuras, una unidad de Blindado por 3, y una unidad de Infantería por 4. *(para Puente Pegasus han de usarse las cartas de Sumario de Bosques, Pueblos y Aldeas, y Ríos).* junto a las cartas de Sumario de obstáculos y unidades, para poder consultarlas durante la partida. Si fuera necesario, véase la sección Terreno del Apéndice 2 (página 13) para más detalles sobre el efecto de cada tipo de terreno.

8 - Monta las piezas de portacartas y colócalos junto a los bordes del tablero. Los portacartas no son necesarios, pero son particularmente útiles en las partidas por equipos en las que hay varios jugadores en cada lado, así como para jugar partidas de demostración o en un aula. Con ellos, los jugadores del mismo bando pueden señalar y estudiar diversas opciones.



9 - Ahora escoged el bando de cada jugador y sentaos frente al tablero en función de vuestra elección. Dada la relativamente corta duración de un escenario de batalla típico, recomendamos el juego por encuentros, en el que cada jugador juega una primera partida con un bando, y luego una revancha inmediata con el otro. Esto ayuda a equilibrar cualquier posible ventaja



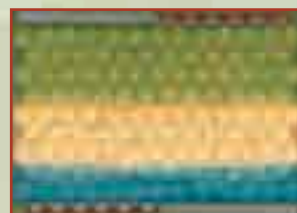
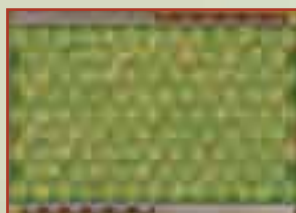
10 - Baraja bien el mazo de cartas de Mando, y reparte cartas de Mando a cada bando según indiquen las instrucciones del escenario. Coloca dichas cartas en sus respectivos portacartas, procurando que no queden a la vista del jugador enemigo.

11 - Deja el mazo restante boca abajo a un lado del tablero, al alcance de ambos jugadores.

13 - El jugador inicial, (*en Puente Pegasus es el comandante británico, John Howard*). comienza la partida, tal y como se indica en las instrucciones del escenario.



Las batallas se libran en un tablero de casillas hexagonales, con 13 hexágonos de ancho y 9 de alto. Está dividido en tres secciones mediante dos líneas discontinuas rojas, que proporcionan a cada jugador un flanco izquierdo, una zona central y un flanco derecho. Si alguna de estas líneas discontinuas atraviesa un hexágono, se considera que éste forma parte tanto de la sección central como del flanco correspondiente.



CARTAS DE MANDO

Las unidades militares sólo pueden moverse y/o combatir si reciben una orden. Las cartas de Mando se usan para ordenar a las tropas que se muevan, entren en combate y/o ejecuten una orden especial. Hay dos tipos de cartas de Mando: **cartas de Sección** y **cartas Tácticas**.

Cartas de Sección

Las cartas de Sección se usan para ordenar un movimiento y/o combate en una sección concreta. Estas cartas indican a cuántas unidades y en qué sección (o secciones) del campo de batalla puedes dar órdenes.

Cartas Tácticas

Las cartas Tácticas te permiten realizar movimientos especiales, combatir de una forma específica o realizar las acciones especiales descritas en la carta.

Algunas cartas te permiten dar órdenes a las tropas de una única sección, mientras que otras sirven para impartir órdenes a las unidades de todas las secciones.



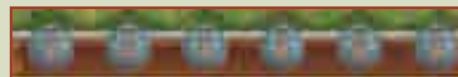
Cartas de Sección



Cartas Tácticas

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ser el primero en ganar un número concreto de Medallas de Victoria (normalmente entre 4 y 6, dependiendo de las condiciones de victoria del escenario de batalla elegido).



En Memoir'44, se gana una Medalla de Victoria por cada unidad enemiga eliminada completamente del campo de batalla. Cada Medalla de Victoria se anota colocando la última figura de la unidad eliminada sobre cualquiera de las casillas para Medallas que se encuentran en la parte inferior izquierda de cada borde del tablero.

En algunos escenarios se pueden conseguir Medallas adicionales del propio mapa del tablero, por capturar y retener ciertos hexágonos de terreno u objetivos de batalla.

TURNO DE JUEGO

El jugador indicado en las instrucciones va primero. A continuación los jugadores alternan sus turnos, hasta que uno de ellos consigue el total de Medallas de Victoria estipulado en las condiciones de victoria del escenario.

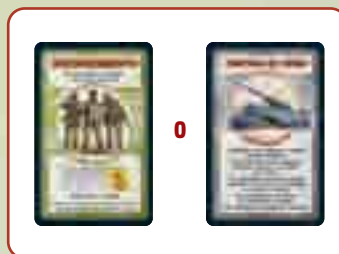
En tu turno has de seguir la siguiente secuencia:

- 1** - Juega una carta de Mando.
- 2 - ORDEN.** Anuncia todas las unidades a las que piensas impartir órdenes, dentro de los límites de la carta de Sección o Táctica que hayas jugado.
- 3 - MOVIMIENTO.** Mueve todas las unidades que quieras (y que hayan recibido dicha orden), de una en una. Respeta las limitaciones al movimiento de cada unidad y del terreno, tal y como se indica en las cartas de Sumario.
- 4 - COMBATE.** Las unidades que hayan recibido la orden entran en combate, de una en una. Elige un objetivo enemigo y
 - a.** Comprueba el alcance de combate (deduciendo los dados de batalla; ver página 9) y la línea de visión (página 9).
 - b.** Comprueba los posibles efectos del terreno (página 13).
 - c.** Resuelve el combate (página 10).
- 5** - Roba una nueva carta de Mando.

1 - Jugar una carta de Mando

Al principio de tu turno, juega una de las cartas de Mando que tengas en la mano. Colócala boca arriba frente a ti, y léela en voz alta.

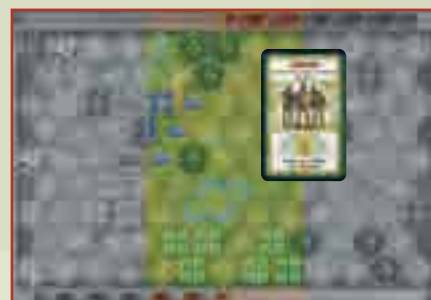
Las cartas de Mando suelen usarse para ordenar a las unidades que se muevan y/o entren en combate. La carta que juegues indicará en qué sección (o secciones) del campo de batalla puedes impartir órdenes, así como la cantidad de unidades a las que puedes hacerlo.



2 - Dar órdenes a unidades

Después de jugar una carta de Mando, declara la unidad o unidades correspondientes a las que quieres dar la orden. Únicamente las unidades que reciban una orden podrán moverse, combatir o llevar a cabo una acción especial (en un momento posterior del turno).

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



No se puede impartir más de una orden a cada unidad. Si la carta de Mando permite dar más órdenes en una sección concreta del campo de batalla que unidades haya presentes en ella, dichas órdenes adicionales se pierden.

3 - Movimiento de unidades

Los movimientos se anuncian y se llevan a cabo progresivamente, unidad a unidad, en el orden que prefieras. Una unidad sólo puede moverse una vez por turno. Una unidad que ha recibido una orden *no* tiene la obligación de moverse.

Debe completarse el movimiento de una unidad antes de empezar el de otra. Además, se deben completar los movimientos de todas las unidades antes de pasar al combate (paso 4).

Ejemplo: Para desplazar la unidad de Infantería a su destino en la parte derecha de la Aldea, primero debes apartar de su camino la unidad que tiene delante.



Posición inicial



Esto está prohibido



Primero hay que mover la unidad de la derecha 1 hexágono hacia un lado...



... y luego ya se puede mover la otra unidad.

Las unidades que han recibido órdenes pueden moverse de una sección del campo de batalla a otra.

No puede haber dos unidades en un mismo hexágono. A la hora de mover una unidad, no podrá atravesar un hexágono ocupado por una unidad amiga o enemiga.

No se pueden separar figuras individuales de la unidad a la que pertenecen; deben permanecer juntas y avanzar siempre en grupo.

Las unidades que han sido reducidas a consecuencia de las bajas sufridas no pueden combinarse con otras unidades.

Algunos elementos del terreno afectan al movimiento y pueden impedir que una unidad se desplace toda su capacidad o que entre en combate (ver la sección Terreno, página 13).

Las reglas de maniobras de retirada son ligeramente distintas a las del movimiento ordinario (ver la sección Retirada, página 10).

La unidad de Blindado debe moverse 3 hexágonos alrededor de la Infantería para poder alcanzar su destino.



Está prohibido separarse

Está prohibido reagruparse



• Movimiento de la Infantería

Una unidad de Infantería que ha recibido una orden puede avanzar hasta 1 hexágono y combatir, *o bien* avanzar 2 hexágonos sin combatir.

Mover 1 y combatir



Mover 2 sin combatir





¡Las unidades de Infantería de las Fuerzas Especiales que hayan recibido una orden pueden moverse hasta 2 hexágonos y combatir!

¡Las Fuerzas Especiales avanzan 2 y combaten!



• Movimiento de Blindados

Un Blindado que ha recibido una orden puede moverse hasta 3 hexágonos y combatir.

Las unidades de Blindados avanzan hasta 3 y combaten



• Movimiento de Artillería

Una unidad de Artillería que ha recibido una orden puede moverse 1 hexágono o combatir.

Las unidades de Artillería avanzan...



... o combaten.



4 - Combate

El combate se declara y resuelve progresivamente, de unidad en unidad, en el orden que prefieras. Debes anunciar y resolver completamente el combate de una unidad antes de iniciar el siguiente.

Una unidad sólo puede entrar en combate una vez por turno. Una unidad que ha recibido una orden no tiene la obligación de combatir.

Una unidad no puede repartir sus dados de batalla entre varios objetivos enemigos.

El número de bajas que ha sufrido una unidad no afecta a la cantidad de dados de batalla que puede usar en combate. Una unidad a la que sólo le quede una figura conserva la misma potencia de fuego que si estuviera al completo.

Si una unidad ataca a otra unidad enemiga adyacente, se dice que está en "combate cercano" con dicho enemigo. Si ataca a una unidad que está a más de 1 hexágono de distancia, se dice que está "disparando" a dicho enemigo.

Una unidad adyacente a una unidad enemiga debe entrar en combate cercano con dicha unidad si ha decidido combatir. No podrá disparar contra otra unidad enemiga que esté más alejada.

COMBATE CERCANO:
ataque contra un hexágono adyacente



DISPARO:
ataque a distancia



Procedimiento de combate

Para combatir:

- 1** - Declara con qué unidad que haya recibido una orden deseas atacar, así como su objetivo.
 - a.** Comprueba el alcance de combate: verifica que tu objetivo está dentro del alcance de combate o en contacto;
 - b.** Comprueba la línea de visión (sólo para Infantería y Blindados): verifica que tu objetivo está dentro de la línea de visión.
- 2** - Cuenta el número de dados de batalla que has de tirar, en función del tipo de unidad con la que estés atacando y de la distancia que la separa de su objetivo.
- 3** - Determina la reducción de dados de batalla debida al terreno (si la hay). Resta la cantidad de dados de batalla correspondiente.
- 4** - Resuelve el combate: lanza los dados de batalla y determina el resultado de la tirada.

• Alcance de combate - Infantería

Una unidad de Infantería que ha recibido una orden puede entrar en combate con cualquier unidad enemiga objetivo que esté a 3 hexágonos o menos de distancia. Tira 3 dados en combate cercano (si el enemigo está en el hexágono adyacente), 2 dados contra un objetivo situado a 2 hexágonos, y 1 dado contra un objetivo situado a 3 hexágonos.

Para determinar la cantidad de dados de batalla que hay que tirar, basta con "contar a la inversa" el número de dados: pon el dedo sobre el primer hexágono adyacente a tu unidad y desplázalo de hexágono en hexágono en dirección al objetivo, contando hacia atrás ("3", "2", "1") por cada hexágono que avances. El último número que digas cuando tu dedo llegue al objetivo será la cantidad de dados que deberás tirar.

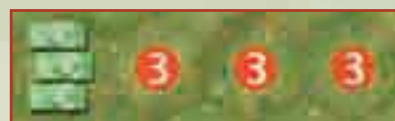
Enemigo a 2 hexágonos



Enemigo fuera de alcance



Alcance y número de dados que tiran los Blindados



• Alcance de combate - Blindados

Un Blindado que ha recibido una orden puede entrar en combate con cualquier objetivo enemigo que esté a 3 hexágonos o menos de distancia. Siempre combatirá con 3 dados.

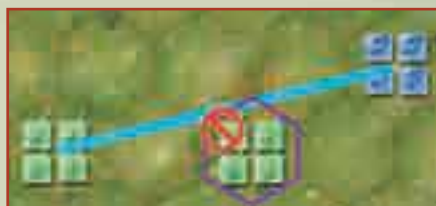
• Alcance de combate - Artillería

Una unidad de Artillería que ha recibido una orden puede entrar en combate con cualquier objetivo enemigo que esté a 6 hexágonos o menos de distancia. Combate a 3, 3, 2, 2, 1, 1 (tal y como se indica en la ilustración de la derecha).

Alcance y número de dados que tira la Artillería



La unidad del centro bloquea la línea de visión de la unidad de la izquierda hacia el enemigo.



La unidad Aliada tiene línea de visión hacia la unidad que está en el Bosque, pero no hacia la que se encuentra oculta tras él.



• Línea de visión

Para entrar en combate, una unidad de Infantería o Blindados debe poder "ver" a la unidad enemiga que desea elegir seleccionar como objetivo. Esto se denomina "tener línea de visión". Una unidad de Artillería no requiere de línea de visión para poder atacar a una unidad enemiga.

Traza una línea imaginaria desde el centro del hexágono ocupado por la unidad atacante hasta el centro del hexágono del objetivo enemigo. La línea de visión se considera bloqueada si alguno de los hexágonos (o parte de los mismos) que intercepta esta línea imaginaria contiene una obstrucción. Las obstrucciones incluyen unidades (amigas o enemigas) o ciertos tipos de características del terreno.

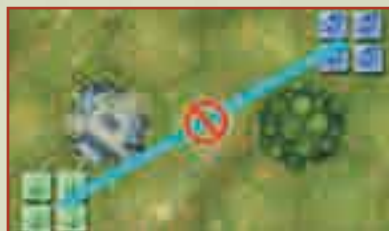
La unidad Aliada tiene línea de visión.



La línea de visión está bloqueada desde ambos lados.



La línea de visión está bloqueada desde ambos lados.



El terreno del hexágono objetivo no bloquea la línea de visión.

Si esta línea imaginaria atraviesa el borde de uno o varios hexágonos que contengan obstrucciones, la línea de visión no estará bloqueada, a menos que haya obstrucciones a ambos lados de la línea a lo largo de todo su trazado.

• Reducciones por terreno

Los tipos de terrenos y obstáculos se describen en la sección de Terreno y Obstáculos (Apéndice 2, página 13). Consulta esta sección, o las cartas de Sumario correspondientes, y aplica cualquier posible penalización por terreno a los dados de batalla usados para la tirada de ataque.

• Resolución del combate

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

Impacto

En combate, el atacante consigue 1 impacto por cada símbolo obtenido en los dados que se corresponda con el tipo de unidad objetivo. Cada Granada obtenida también se considera 1 impacto.

Por cada impacto conseguido, se retira 1 figura de la unidad objetivo. Cuando se retire la última figura de la unidad del adversario, deberá colocarse sobre una de las casillas para Medallas vacías del atacante, situados en su lado del campo de batalla.

Si el jugador atacante saca más impactos que figuras haya en la unidad defensora, estos impactos adicionales no tienen ningún efecto.

Impacto



1 impacto contra Infantería.



1 impacto contra Blindados.



1 impacto contra cualquier tipo: Infantería, Blindados o Artillería.

Fallo

Fallo



Si el atacante no saca ninguno de los símbolos necesarios para alcanzar al objetivo enemigo u obligarle a retroceder, se considera un fallo.

La cara con la Estrella en los dados de batalla se usa en algunas cartas Tácticas de Mando, pero por lo demás se considera un fallo.

Retirada

Retirada



Una vez resueltos todos los impactos y retiradas las bajas, hay que determinar si se producen retiradas. Por cada Bandera obtenida contra la unidad objetivo, ésta deberá retroceder 1 hexágono hacia su lado del tablero. Con dos Banderas, la unidad deberá retroceder 2 hexágonos, y así sucesivamente.

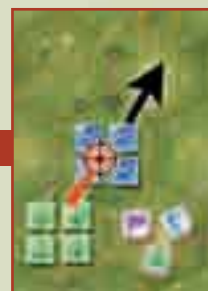
El jugador que controla la unidad decide a qué hexágono se retirará, siguiendo estas reglas:

- ◆ Una unidad siempre debe retirarse hacia el lado del tablero del jugador que la controla.
- ◆ Las retiradas no se ven afectadas por el terreno; así, una unidad que se bate en retirada puede atravesar un Bosque o Aldea sin detenerse. Sin embargo, no se puede cruzar terreno intransitable durante una maniobra de retirada.
- ◆ Una unidad no puede retirarse hacia ni a través de un hexágono ocupado por otra unidad (sea amiga o enemiga).
- ◆ Si una unidad es incapaz de retirarse, se ve obligada a retirarse más allá de los límites del campo de batalla, o únicamente puede retirarse a un hexágono de agua, debe retirarse de la unidad una figura por cada movimiento de retirada que no pueda completarse (pero la unidad permanece en el mismo hexágono).
- ◆ Algunos obstáculos permiten a ciertas unidades ignorar la primera Bandera que se obtenga contra ellas.

La unidad Aliada ha sacado una Bandera, una Infantería y una Estrella. Tras sufrir 1 baja, la unidad del Eje puede realizar dos maniobras de retirada distintas:



o



Aquí, otra unidad del Eje se interpone en su camino, dejando un único camino posible para la retirada:



Una unidad del Eje y un río bloquean ambas opciones de retirada; la unidad del Eje no puede moverse, y como consecuencia sufre una baja adicional:



• Ganar terreno

Si una unidad de Infantería que ha recibido una orden entra en combate cercano y elimina a la unidad enemiga, o la obliga a retirarse, podrá ganar terreno avanzando al hexágono vacío.

Una unidad de Artillería no puede ganar terreno.

Las unidades que ganan terreno están sujetas a las restricciones al movimiento por terreno y por combate.

Si una unidad Blindada que ha recibido una orden elimina a otra unidad enemiga en combate cercano o la obliga a retirarse, podrá ganar terreno avanzando al hexágono vacío y entrar en combate por arrollamiento de Blindado.

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



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



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

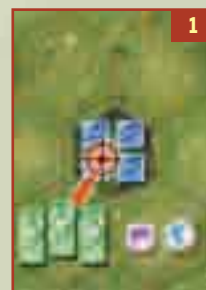


• Arrollamiento de Blindados

Tras un ataque en combate cercano, un Blindado que haya recibido una orden puede desplazarse al hexágono vacío y volver a entrar en combate. Si el terreno ganado durante el arrollamiento coloca al Blindado adyacente a otra unidad enemiga, el segundo ataque debe ser combate cercano otra vez. De lo contrario, el Blindado puede disparar contra una unidad lejana.

- ◆ Una unidad puede volver a ganar terreno tras un combate de arrollamiento con éxito.
- ◆ Sin embargo, una unidad Blindada sólo puede efectuar un combate de arrollamiento por turno.
- ◆ Todos los combates, combates cercanos y arrollamientos deben completarse antes de que la próxima unidad pueda entrar en combate.

El Blindado Aliado saca una Bandera y un símbolo de Infantería en combate cercano.



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



El jugador Aliado decide efectuar un arrollamiento inmediatamente.



¡Tras avanzar, la unidad Blindada puede volver a entrar en combate!



5 - Roba una carta de Mando

Tras resolver todos los impactos y retiradas, descarta la carta de Mando que has jugado y roba otra carta del mazo. Tu turno ha acabado.

Si se acaban las cartas del mazo, se vuelven a barajar las descartadas para formar un mazo nuevo.

APÉNDICE 1 - UNIDADES ESPECIALES

Uso de la carta de Sumario de Unidades Especiales

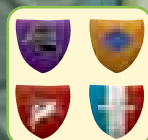
En la parte posterior de la carta de Sumario de unidades normales hay una lista de los diversos tipos de Fuerzas Especiales y demás unidades de Élite contenidas en Memoir '44.

Si el símbolo de una unidad en el mapa tiene las esquinas superiores redondeadas, significa que es una unidad de Fuerzas Especiales o de Élite.

Un número en la esquina inferior derecha del símbolo de una unidad indica la cantidad de figuras que contiene (si difiere de la cantidad normal).

Las unidades de Fuerzas Especiales y de Élite actúan de la misma forma que las unidades normales correspondientes (de Infantería o Blindadas), a excepción de las reglas que se explican a continuación y en sus cartas de Sumario.

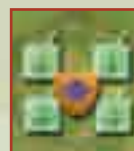
Símbolos y capacidades de las unidades de Fuerzas Especiales y de Élite



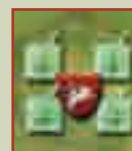
Uso de las insignias de Fuerzas Especiales

En los escenarios que combinan unidades normales y especiales representadas por las mismas figuras (por ejemplo, Comandos mezclados con Infantería en los márgenes de Sword Beach), se han de utilizar las insignias de Fuerzas Especiales correspondientes, colocando una en cada hexágono ocupado por la unidad especial para distinguirla de las tropas regulares.

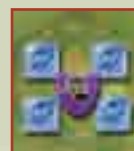
Unidad de Rangers



Tropas especiales británicas



"Komandos" del Eje



"La Resistencia" es el término genérico utilizado para describir 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 que asfaltó el camino 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", o Fuerzas Francesas del Interior). La información que proporcionaron durante las etapas preparatorias de la Operación Overlord propiciaron el éxito de los desembarcos Aliados.

La Resistencia francesa se beneficiaba de un conocimiento superior del campo y un apoyo cada vez mayor de la población conforme avanzaba la guerra. Por ello, las fuerzas de la Resistencia francesa:

- ◆ Siempre podrán combatir cuando entren en un nuevo tipo de terreno (Bosque, Aldeas, Setos) en el que la Infantería normal deba detenerse y no pueda combatir.
- ◆ Pueden desaparecer en el campo, retirándose hasta a 3 hexágonos de distancia en lugar de 1 por cada Bandera obtenida en una tirada de ataque.
- ◆ Su reducido número hace que siempre empiecen con 3 figuras por unidad, en lugar de las 4 normales.
- ◆ A diferencia de otras Fuerzas Especiales, las unidades de la Resistencia francesa que opten por moverse 2 hexágonos no podrán entrar en combate en el mismo turno.

Fuerzas Especiales (incluidos los Rangers estadounidenses, los Comandos británicos y otras unidades de Élite):



Parche de los Rangers que atacaron la Pointe-du-Hoc



Parche "Pegasus" de la 6ª División aerotransportada británica que tomó el Puente Pegasus



Parche de las fuerzas de élite "Grossdeutschland" alemanas



El Eje atacó a los miembros de la Resistencia ocultos en el Bosque, y obtuvo 2 Banderas. Los franceses deciden retirarse y cobijarse en la Aldea situada a 4 hexágonos de distancia

Históricamente, las Fuerzas Especiales gozaban de mayor movilidad y potencia de fuego gracias a su riguroso entrenamiento y a su armamento poco convencional:

- A diferencia de la Infantería regular, las Fuerzas Especiales pueden moverse 2 hexágonos y entrar en combate (en lugar de verse obligados a elegir entre moverse 1 hexágono y combatir, o moverse 2 hexágonos y no combatir). Sin embargo, siguen estando sujetas a las limitaciones usuales del terreno.

¡Las Fuerzas Especiales avanzan 2 y combaten!



... pero siguen estando sujetas a las limitaciones del terreno; aquí, se detienen y no combaten debido al hexágono de Bosque.



Blindados de Élite

Las unidades Blindadas de Élite, como por ejemplo las divisiones alemanas equipadas con tanques Tiger, eran un enemigo devastador en el campo de batalla.

- A diferencia de las unidades Blindadas regulares, las unidades Blindadas de Élite comienzan con 4 figuras de tanques por unidad, lo que representa su excepcional resistencia a todo lo que no fuera un disparo bien colocado desde la retaguardia.

Los Blindados de Élite contienen 4 figuras de tanques



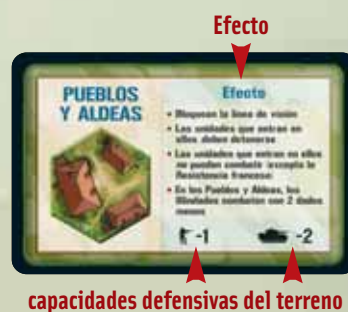
APÉNDICE 2 - TERRENO

Uso de las cartas de ayuda de Terreno

Las cartas de Terreno proporcionan un breve resumen de los efectos clave de cada tipo de terreno. Cuando montes un escenario, coloca a un lado del tablero las cartas de ayuda correspondientes a los tipos de terreno que se van a emplear en la partida.

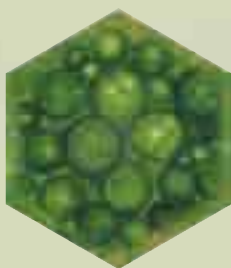
- La sección Efecto describe las diversas características del terreno.

- Los iconos del soldado y el tanque indican las capacidades defensivas del terreno. En el ejemplo de la derecha, las unidades de Infantería atacantes tiran 1 dado menos, y las unidades Blindadas atacantes tiran 2 dados menos.



capacidades defensivas del terreno

Bosques



- ◆ **Movimiento** : Si una unidad entra en un hexágono de Bosque, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno.
- ◆ **Combate**: Una unidad no puede entrar en combate el turno en que entra en un hexágono de Bosque.
- ◆ Si atacan a una unidad enemiga que se encuentre en un hexágono de Bosque, la Infantería tira 1 dado de batalla menos y los Blindados tiran 2 dados menos. La Artillería tira la cantidad normal de dados.
- ◆ **Línea de visión**: Un Bosque bloquea la línea de visión.

Turno 1: El jugador Aliado se adentra en el Bosque. La unidad debe detenerse y no puede combatir en este turno.



Turno 2: El jugador del Eje se acerca y entra en combate, pero tira 2 dados en lugar de 3 (la Infantería Aliada está protegida por el Bosque).



Turno 3: ¡Es el momento de vengarse! El jugador Aliado ya puede entrar en combate, con 3 dados.



Setos



Los Setos son un elemento muy común del paisaje de Normandía: pequeños campos de hierba separados por elevadas hileras de matorrales, filas de árboles o vallas. Este terreno entrañaba cierta dificultad para los Aliados, ya que nunca se sabía qué peligros podían acechar tras el próximo seto.

◆ **Movimiento:** Para entrar en un hexágono de Seto, una unidad debe estar adyacente a él. Si una unidad entra en un hexágono de Seto, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que

queda de turno. Una unidad que abandone un hexágono de Seto sólo podrá desplazarse a un hexágono adyacente.

◆ **Combate:** Una unidad no puede entrar en combate el turno en que entra en un hexágono de Seto.

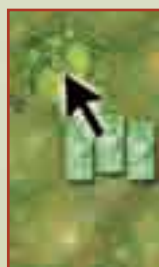
◆ Si atacan a una unidad enemiga que se encuentre en un hexágono de Seto, la Infantería tira 1 dado de batalla menos y los Blindados tiran 2 dados menos. La Artillería tira la cantidad normal de dados.

◆ **Línea de visión:** Un Seto bloquea la línea de visión.

Turno 1: Avanza y detente junto al hexágono de Seto.



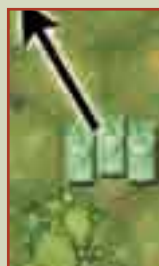
Turno 2: Ahora ya puedes entrar en el hexágono de Seto.



Turno 1: Avanza y detente junto al hexágono de Seto.



Turno 2: Ahora ya puedes moverte con normalidad.



Colinas



◆ **Movimiento:** No hay restricciones al movimiento.

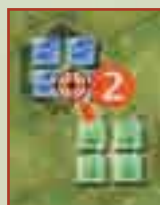
◆ **Combate:** Si atacan a una unidad enemiga que se encuentre sobre una Colina, la Infantería y los Blindados tiran 1 dado de batalla menos.

La Artillería tira la cantidad normal de

dados. Si tanto la unidad atacante como el objetivo están a la misma altura, no hay reducción de dados de batalla.

◆ **Línea de visión:** Una Colina bloquea la línea de visión de todas las unidades que intenten ver más allá. La línea de visión no está bloqueada si las unidades se encuentran a la misma altura y sobre la misma Colina (efecto meseta).

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



Pero si ellos también están sobre una Colina, tiran 3 dados.



Los Aliados pueden entrar en combate porque están a la misma altura.



Pueblos y Aldeas



◆ **Movimiento:** Si una unidad entra en un hexágono de Pueblo, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno.

◆ **Combate:** Una unidad no puede entrar en combate el turno en que entra en un hexágono de Pueblo.

◆ Si atacan a una unidad enemiga que se encuentre en un hexágono de Pueblo, la Infantería tira 1 dado de batalla menos y los Blindados tiran 2 dados menos. La Artillería tira la cantidad normal de dados. Los Blindados que estén en un hexágono de Pueblo tiran 2 dados de batalla menos en combate.

◆ **Línea de visión:** Un Pueblo bloquea la línea de visión.

Otros hexágonos de Pueblo y Aldea:



Ríos y Canales



- ◆ **Movimiento:** Un Río es terreno intransitable. Una unidad sólo puede entrar en un hexágono de Río si hay un Puente sobre él.
- ◆ **Combate:** Una unidad situada en un hexágono de Río con Puente puede entrar en combate con normalidad.
- ◆ **Línea de visión:** Un Río no bloquea la línea de visión.

La unidad Blindada debe pasar por el Puente para cruzar el Río.



La unidad de Infantería puede disparar sobre el Río.



Océanos



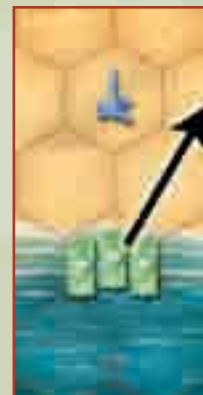
- ◆ **Movimiento:** Si una unidad entra en un hexágono de Océano, podrá moverse como máximo 1 hexágono. Se supone que las unidades están en vehículos de desembarco o en aguas poco profundas hasta que llegan a un hexágono de Playa. Un hexágono de Océano es terreno intransitable para maniobras de retirada.
- ◆ **Combate:** Una unidad situada en un hexágono de Océano no puede entrar en combate.

- ◆ **Línea de visión:** El Océano no bloquea la línea de visión.

La unidad de tanques anfibios Sherman "DD" sólo se mueve 1 hexágono mientras esté en el agua.



En su siguiente turno, se deshace de su aparato de flotación y avanza 2 hexágonos por la arena.



Playas



- ◆ **Movimiento:** Una unidad que entra en un hexágono de Playa sólo puede moverse 2 hexágonos.
- ◆ **Combate:** No hay restricciones al combate. Una unidad puede ganar terreno tras un combate en combate cercano con éxito.
- ◆ **Línea de visión:** La Playa no bloquea la línea de visión.

La Infantería del Eje ha sacado un símbolo de Infantería y una Bandera.

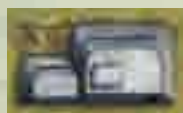


La unidad Aliada no puede retroceder, por lo que sufre 2 bajas en lugar de 1.



OBSTÁCULOS FIJOS

Si hay un obstáculo sobre un hexágono de terreno, no se acumulan las reducciones de ambos a los dados de batalla. La mejor de las dos protecciones es la única que se cuenta. Por ejemplo, si un tanque ataca desde una posición de menor altura a un Búnker situado sobre una Colina, tirará 2 dados menos, y no 2+1 (2 por la protección del Búnker, 1 por la Colina). Otro ejemplo: una trinchera de Sacos de arena situada en una Aldea no añade nada a la protección que ofrece esta última (la defensa en una Aldea es 2/1, la de los Sacos de arena es 1), aunque sí que proporciona una capacidad adicional: gracias a los Sacos de arena, toda unidad que esté en la Aldea podrá ignorar la primera Bandera de cualquier ataque sufrido.



Búnteres



◆ **Movimiento:** Una unidad de Infantería puede combatir el mismo turno en que entre en un hexágono de Búnker. Las unidades Blindadas y de Artillería no pueden entrar en un hexágono de Búnker. Las unidades de Artillería que comiencen en un hexágono de Búnker no podrán salir de él.

◆ **Combate:** El bando indicado en las instrucciones es el único que puede utilizar un Búnker como posición defensiva.

◆ Si atacan a una unidad enemiga que se encuentre en un hexágono de Búnker, la Infantería tira 1 dado de batalla menos y los Blindados tiran 2 dados menos. La Artillería tira la cantidad normal de dados.

◆ Retira una figura de Artillería por cada Bandera de retirada obtenida contra una unidad de Artillería que esté en un Búnker.

◆ Una unidad cobijada en un Búnker puede ignorar la primera Bandera obtenida contra ella.

◆ Línea de visión: Un Búnker bloquea la línea de visión.



Defensas anticarro

Las defensas anticarro eran obstáculos usados contra tanques y vehículos de desembarco. Normalmente se hacían soldando rieles de ferrocarril de acero. También podían estar hechas de madera y coronadas por una mina antitanque. Curiosamente, las tropas de infantería Aliadas las usaron como cobertura para desplazarse por las playas.



◆ **Movimiento:** Las unidades de Infantería son las únicas que pueden entrar en un hexágono con una Defensa anticarro. No hay restricciones al movimiento.

◆ **Combate:** No hay restricciones al combate. Una unidad situada en un hexágono con Defensa anticarro puede ignorar la primera Bandera obtenida contra ella.

◆ Línea de visión: Una Defensa anticarro no bloquea la línea de visión.



OBSTÁCULOS DESPEJABLES



Sacos de arena



◆ **Movimiento:** No hay restricciones al movimiento. Cuando una unidad sale de un hexágono con Sacos de arena, estos se retiran.

◆ **Combate:** Una unidad situada en un hexágono con Sacos de arena está protegida por todos los flancos, y no sólo por los lados del hexágono en los que estén colocados los Sacos de arena. Si una unidad no se beneficia de ninguna protección por terreno, los Sacos de arena reducen en 1 la cantidad de dados de batalla del atacante, siempre que sea Infantería o Blindados (como de costumbre, la Artillería tira la cantidad normal de dados).

◆ Una unidad oculta tras Sacos de arena puede ignorar la primera Bandera obtenida contra ella.

◆ Línea de visión: Un hexágono con Sacos de arena no bloquea la línea de visión.



Alambradas



◆ **Movimiento:** Si una unidad entra en un hexágono con una Alambrada, deberá detenerse y no podrá avanzar más en lo que queda de turno.

◆ **Combate:** Una unidad de Infantería situada en un hexágono con una Alambrada tira 1 dado de batalla menos. Una unidad de Infantería capaz de entrar en combate puede eliminar la Alambrada en lugar de atacar. Los Blindados retiran las Alambradas y además pueden entrar en combate.

◆ Línea de visión: Una Alambrada no bloquea la línea de visión.

APÉNDICE 3 - JUEGO CON VARIOS JUGADORES, VARIANTES Y ESCENARIOS ADICIONALES

Juego por equipos

¡La forma más sencilla de jugar con un máximo de seis jugadores consiste en una partida de Memoir '44 por equipos!

Se hacen dos equipos de hasta 3 jugadores por bando (si hay un número impar de jugadores, basta con que haya un jugador más en uno de los bandos).

Cada equipo coloca sus cartas de Mando en un portacartas, señalando y evaluando entre ellos las posibles estrategias a seguir antes de acordar qué carta jugarán. El miembro del equipo más afectado directamente por la carta que se vaya a jugar lleva a cabo las acciones pertinentes, mueve las unidades, selecciona objetivos y tira los dados de batalla cuando sea necesario.

- ◆ En los equipos de 2 jugadores, uno de ellos se encarga del centro del campo de batalla y hace las veces de comandante en jefe, mientras que el segundo jugador dirige los dos flancos.
- ◆ En los equipos de 3 jugadores, a cada uno de ellos se le asigna su propia sección individual. El jugador del centro es también el comandante en jefe.

El comandante en jefe es el encargado de jugar las cartas Tácticas que no se apliquen a ninguna sección concreta (o a todas) del campo de batalla.

Modalidad Memoir '44 Overlord - ¡Batallas a gran escala!

Los jugadores experimentados querrán combinar varias copias de Memoir '44 para jugar escenarios en grandes campos de batalla de varios tableros; esto es un nuevo tipo de metajuego conocido como *Memoir '44 Overlord*. Los escenarios Overlord son genuinos, en tanto que combinan dos (¡y a veces incluso tres!) tableros para formar un único campo de batalla de grandes dimensiones, que permite a un máximo de ocho jugadores (cuatro por bando) reproducir batallas históricas de la II Guerra Mundial a gran escala.

Con *Memoir '44 Overlord*, los jugadores podrán experimentar las frustraciones asociadas a la pertenencia a una cadena de mando militar durante la II GM, al tiempo que disfrutan del reto que suponen la coordinación y cooperación necesarias para alcanzar la victoria. Gracias a su gran escala, los escenarios de batalla y los mapas se centran con especial detalle en las características mayores y menores del terreno que existieron en el campo de batalla original, y reflejan con mayor precisión el despliegue histórico de las fuerzas Aliadas y del Eje.

En la última página de la sección de batallas de este libro se incluye un escenario especial de bonificación, llamado *Omaha Beach - Versión Overlord*. Este escenario de bonificación requiere del suplemento "*Memoir '44 Overlord - manual de reglas*", disponible para descargar en nuestra página web: www.memoir44.edgeent.com

Variante para Jóvenes Generales

Si fuera necesario, los niños más jóvenes pueden jugar a una versión simplificada del juego sin perder ni un ápice de diversión. A los niños se les suele dar mejor contar que leer, por lo que sugerimos las siguientes modificaciones:

- ◆ Retira todas las cartas Tácticas del mazo - quédate sólo con las cartas de Sección.
- ◆ En caso de necesidad se pueden ignorar las reglas de ganar terreno y arrollamiento de Blindados.
- ◆ Cada vez que se acabe el mazo de cartas, recuerda barajar las cartas de Sección antes de hacer un nuevo mazo con ellas.

Resulta más fácil si un adulto enseña a los niños y juega un par de partidas con ellos. También es una buena oportunidad para que un padre o profesor utilice el juego como introducción a la participación Aliada en la II Guerra Mundial, y les haga interesarse por las batallas que han moldeado nuestra historia moderna.

Escenarios adicionales

Memoir '44 es un juego con infinitas posibilidades. Las diversas ofensivas y contraataques, batallas cruciales y escaramuzas menos conocidas, además de los numerosos escenarios de operaciones en los que se libró la II Guerra Mundial, ofrecen un caldo de cultivo muy fértil.

En Days of Wonder continuaremos actualizando el juego en colaboración con Richard Borg, el autor del mismo, publicando de forma regular nuevas campañas y escenarios, reglas, material y miniaturas adicionales, etc.

Para tener una idea de lo que está por llegar y disfrutar de más horas de diversión, visítanos en: www.memoir44.edgeent.com