

Richard Borg

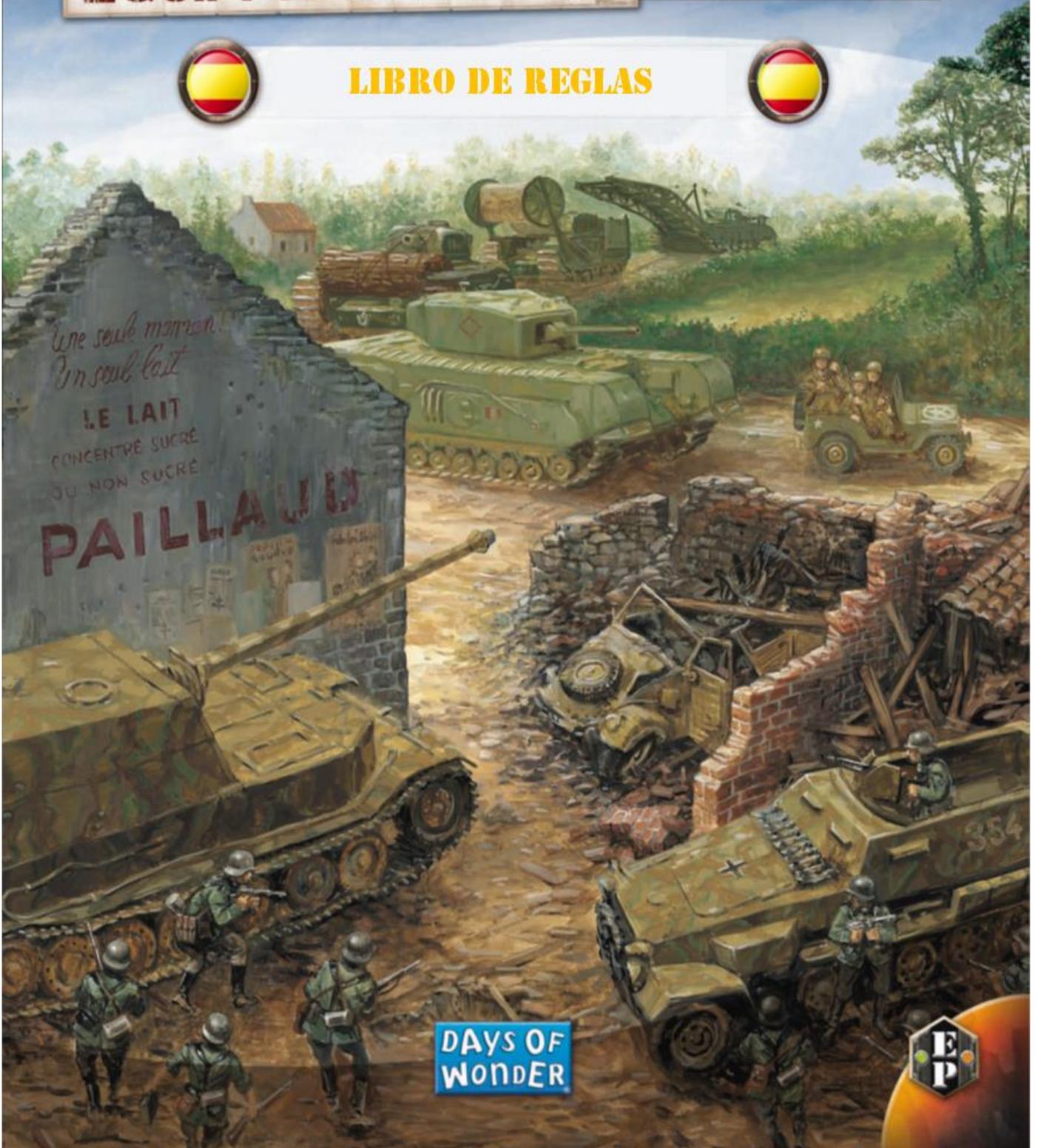
# MEMOIR '44

EQUIPMENT PACK

• EXPANSION •



LIBRO DE REGLAS



DAYS OF  
WONDER



Reglas traducidas por [J. Devesa "Almicar"](#) y revisadas por [Jose Ruiz "jasorel"](#)  
Escenarios traducidos por [Jose Ruiz "jasorel"](#)

# MEMOIR'44

## PACK EQUIPAMIENTO

Felicidades por la compra de este Pack de Equipamiento, el mayor conjunto de figuras jamás lanzado para Memoir'44

Este Pack de Equipamiento contiene cientos de nuevas figuras útiles para jugar escenarios que suponen:



- ◆ **4 Naciones menores de la 2ª GM:** Francia (Infantería Francesa de 1940); Italia (Pieza de Artillería "Óbice 75/18" italiana); Polonia (Caballería Polaca); y Finlandia (Tropas Esquiadoras Finlandesas).
- ◆ **Piezas de Artillería:** M7 "Priest" (Artillería Móvil), Flak 88 (Artillería Pesada Anti-Carro), Long Tom (Artillería Pesada) y el lanzador de cohetes "Nebelwerfer" (conocido como "Screaming Meemies")
- ◆ **Equipo para Desembarco en Playa:** la LCT 202 (Lancha de Desembarco) y los "Hobart's Funnies" (Blindado Churchill con 5 accesorios diferentes).
- ◆ **Armamento Especial:** Mortero M2 y la Ametralladora M2.
- ◆ **Destructores de Blindados:** Cazacarros Elefante
- ◆ **Coches de Mando:** el Kübelwagen, o Vehículo de Mando del Eje.
- ◆ **Francotiradores:** Perfectamente preparado para el combate urbano.
- ◆ **Y copias adicionales de Tanques y Vehículos ya lanzados:** el tanque Tigre, el vehículo semioruga Sd.Kfz 250, el camión Dodge-WC63 y los Jeep "Willys".

### - Unas palabras sobre estas figuras -

**Color y Pintado** - Todas las figuras incluidas en este pack están en gris plástico neutral, permitiéndote usarlas como sustitutos de unidades o como remplazo de las insignias para ambos bandos del campo de batalla. Si quieres pintarlas, recomendamos que las laves en agua tibia jabonosa y le des una imprimación primero.

**Naciones Menores** - Cuando juegues con una Nación Menor, usa las figuras únicas de esa Nación Menor específica, junto con otras figuras del mismo bando (Aliados o el Eje) para formar un ejército completo para el escenario.

**Hobart's Funnies** - El tanque Churchill incluido en este pack es la figura más sofisticada que hemos lanzado para Memoir'44 hasta el momento. Viene con 5 accesorios distintos que normalmente necesitarás. Recomendamos pegar algunos de los más pequeños, especialmente el diminuto Mortero Petard, directamente sobre algunos (pero no todos) de los tanques, para evitar perderlos.

 Este icono indica que se está introduciendo una nueva regla a MEMOIR'44

 Este icono indica que se han actualizado ligeramente cartas ya existentes.

 Varios iconos indican reglas que ya fueron introducidas en expansiones

Muchas de las figuras incluidas en este pack fueron lanzadas previamente como insignias en expansiones anteriores. Si posees alguna, simplemente usa tus nuevas figuras en sustitución de las insignias de tropas. Mantén las insignias para diferenciar tus figuras si ambos bandos emplean la misma unidad en el mismo campo de batalla (Ej. Francotiradores)

## I. PIEZAS DE ARTILLERÍA



### Flak 88

(Tropas 23 - Cañón Anticarro Pesado)

Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una unidad de Artillería Pesada Anti-Carro (dos figuras Flak 88) en el hexágono correspondiente.

Una unidad de Artillería Pesada Anti-Carro es tratada como la Artillería a todos los efectos. Se ordena con las mismas cartas Tácticas, hace impacto con las mismas tiradas, y nunca puede Ganar Terreno.

- ◆ **Movimiento:** una unidad de Artillería Pesada Anti-Carro puede mover 1 hexágono o combatir.
- ◆ **Combate:** una unidad de Artillería Pesada Anti-Carro puede combatir cualquier objetivo enemigo a 4 o menos hexágonos de distancia, combatiendo con 2 dados. Si la Artillería Pesada Anti-Carro dispara contra una unidad Blindado o Vehículo enemigo, todas las Estrellas obtenidas hacen impacto. La Artillería Pesada Anti-Carro ignora todas las restricciones al combate por terreno.
- ◆ **Línea de Visión:** La Artillería Pesada Anti-Carro debe tener línea de visión a su objetivo.



### Long Tom

(Tropas 3 - Cañones de Largo Alcance)

Los Cañones de Largo Alcance son baterías que se convierten devastadoramente efectivas a

grandes distancias una vez que han centrado el tiro sobre un blanco. Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una unidad de Cañones de Largo Alcance (dos figuras Long Tom) y tres marcadores Punto de Mira en el hexágono correspondiente.

- ◆ Los marcadores de Blanco, distinguidos por los iconos de punto de mira, (o Estrellas de Combate, sino dispones de suficientes marcadores tipo Punto de Mira) se usan junto a las baterías de largo alcance para designar a una unidad enemiga sobre la que los Cañones de Largo Alcance han centrado sus disparos.
- ◆ Los Cañones de Largo Alcance disparan hasta una distancia de ocho hexágonos a 3,3,2,2,1,1,1,1 respectivamente.



Cuando los Cañones de Largo Alcance hacen impacto sobre un blanco enemigo y la unidad no es eliminada o forzada a retirarse, coloca un marcador de Punto de Mira en el hexágono de la unidad blanco.

Cuando una batería de largo alcance dispara sobre una unidad en un hexágono con un marcador de Punto de Mira, los Cañones de Largo Alcance disparan con 1 dado adicional (ha encontrado la distancia y ha centrado el blanco). Los marcadores de Punto de Mira no son acumulables, así que no hay razón para colocar más de un marcador en un hexágono; sin embargo, una vez que un hexágono tiene sobre él un marcador de Punto de Mira, todas las baterías de Cañones de Largo Alcance y buques de guerra tipo Destructor apuntando a la unidad que se encuentra en este hexágono lanzan 1 dado adicional.

Los marcadores de Punto de Mira se mantienen en el hexágono hasta que la unidad enemiga se mueva o sea eliminada del hexágono. Cuando la unidad enemiga se mueve o es eliminada, el marcador de Punto de Mira se coloca de nuevo en el hexágono de los Cañones de Largo Alcance. Todos los marcadores de Punto de Mira son también devueltos a la unidad de Cañones de Largo Alcance cuando esta se mueve.



Los "Screaming Meemies" ignoran la Línea de Visión y la protección del terreno como la Artillería estándar. Pero al contrario que las unidades de Artillería estándar, no tienen protección del terreno cuando es blanco de las unidades enemigas.

A elección del jugador, los "Screaming Meemies" pueden disparar proyectiles Incendiarios o de Humo cuando la unidad combate. Sin embargo, el tipo de proyectil disparado por una unidad "Screaming Meemies" debe permanecer igual durante el turno completo; así que una unidad de "Screaming Meemies" ordenada por un Bombardeo de Artillería puede disparar proyectiles Incendiarios dos veces o Proyectiles de Humo dos veces, pero no una mezcla de ambos.

 **Proyectiles Incendiarios:** Estos son similares a los proyectiles que la Artillería estándar dispara, excepto que sus blancos no pueden ignorar ninguna de las Banderas lanzadas contra él.

 **Proyectiles de Humo:** Los proyectiles de Humo no infligen daño directamente; en su lugar, se sitúan marcadores de Pantalla de Humo en un máximo de 3 hexágonos contiguos adyacentes dentro del alcance de fuego de la unidad.

### Proyectiles de Humo (Acción 31 – Proyectiles de Humo)

Los Proyectiles de Humo están activos durante 2 turnos completos tras ser disparados. Usa marcadores de Pantallas de Humo como los que venían en los Libros de Campaña Volumen 1 o Volumen 2 para marcar los hexágonos donde tus Proyectiles de Humo han caído. Si no dispones de marcadores de Pantallas de Humo, usa en su lugar cualquier insignia disponible o cualquier marcador redondo de tu juego base. Solo asegúrate que ambos lados del marcador son diferentes, para llevar el seguimiento de los dos turnos que durarán los Proyectiles de Humo.

Tras el primer turno de tu oponente, voltea los marcadores de Pantallas de Humo para mostrar el lado del marcador con el humo y el sol. Tras el segundo turno de tu oponente, elimina los marcadores del campo de batalla.



**Los Proyectiles de Humo tienen el siguiente impacto en el juego:**

- ◆ **Movimiento:** La unidad debe parar cuando se adentre en un hexágono con un Proyectil de Humo y no puede mover más en ese turno.
- ◆ **Combate:** cuando se combate a una unidad que se encuentra sobre un hexágono que tiene un Proyectil de Humo, reduce el número de dados a lanzar en 1. Y una unidad que combate desde un hexágono que contiene un Proyectil de Humo dispara con un dado menos.
- ◆ **Línea de Visión:** un hexágono que contenga un Proyectil de Humo bloquea la Línea de Visión, aunque las unidades que se encuentran en el hexágono que contiene este Proyectil de Humo pueden ser vistas y ver a otras unidades fuera de ese hexágono. En otras palabras, una unidad está oculta de la Línea de Visión solo si la línea de visión cruza un hexágono que contenga un Proyectil de Humo. El Proyectil de Humo también bloquea la línea de visión para las unidades de Artillería.



### M7 Priest

(Tropas 14 – Artillería Autopropulsada)



Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una unidad de Artillería Autopropulsada (dos figuras M7 Priest) sobre el hexágono correspondiente.

Las unidades de Artillería Autopropulsada combaten con el mismo alcance y potencia de fuego que la Artillería estándar. Sin embargo, la Artillería Móvil puede mover 1 hexágono y combatir, o mover 2 hexágonos y no combatir.



### Nebelwerfer

(lanzador de cohetes)

(Tropas 25 – Screaming Meemies (mimis aulladores))



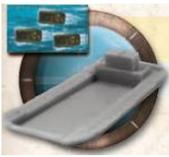
Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una unidad "Screaming Meemies" (dos figuras Nebelwerfer) en el hexágono correspondiente.

Los "Screaming Meemies" se mueven y combaten con el mismo alcance y potencia de fuego que la Artillería estándar.

### Alcance y número de dados lanzados por la Artillería



## II. EQUIPO DE DESEMBARCO EN PLAYA



### LCT 202

(Tropas 15 - Lancha de Desembarco)

Las Lanchas de Desembarco son tratadas como los Blindados a todos lo efectos.



Las Lanchas de Desembarco funcionan como sigue:

Puedes desplegar una figura de Lancha de Desembarco debajo de cualquier unidad en el agua, situada en la última línea de hexágonos de océano en el tablero (la línea de hexágonos mas cercana al borde del tablero). Las LTC 202 están diseñadas para representar todos los tipos de lanchas de desembarco, y puede cargar no solo Infantería sino también Blindados y, posiblemente, unidades de Artillería.

Estas Lanchas de Desembarco no son una unidad en si mismas, ya que no dan ninguna medalla al oponente, y no puede ser tomada como blanco de forma directa. En su lugar, actúan como un vehículo que mejora y suplementa las capacidades de movimiento de la unidad que transporta.

- ♦ **Movimiento:** las Lanchas de Desembarco (y la unidad que transporta) pueden mover un máximo de 2 hexágonos, sobre Océano. Las Lanchas de Desembarco pueden también retroceder, incluso sobre hexágonos de Océano. Cuando una Lancha de Desembarco finaliza su movimiento sobre la playa, es retirada automáticamente, sin coste de medalla, y la unidad que transporta se deja sobre el hexágono donde desembarcó.
- ♦ **Combate:** las Lanchas de Desembarco no tienen capacidad directa de combate, y las unidades que transporta no pueden combatir mientras estén en ellas o durante el turno en el que desembarcan en la playa. Si la unidad que va dentro de una Lancha de Desembarco es eliminada, la Lancha de Desembarco es inmediatamente retirada del tablero, pero no proporciona medalla de Victoria.
- ♦ **Línea de Visión:** la Lancha de Desembarco bloquea la línea de visión.



### Hobart's Funnies

Tanque Churchill con 5 accesorios

(Tropas 26 - Hobart's Funnies)



Cuando se indique en las Notas del Escenario, reemplaza una sola figura de Tanque en cada unidad marcada con una insignia "Hobart's Funnies" por una figura Tanque Churchill equipada con el accesorio que elijas. Este accesorio debe ser elegido al comienzo del juego, y no puede ser cambiado durante el transcurso del mismo. Durante el juego, cuando reciba impactos, elimina todas las demás figuras de Tanque en esta unidad primero, dejando el tanque Churchill como última unidad.

Las unidades "Hobart's Funnies" mueven y combaten como las unidades Blindadas normales. A menos que se indique otra cosa, los accesorios se aplican en todo un escenario y pueden ser empleados en múltiples ocasiones. Dependiendo del accesorio adjuntado al tanque Churchill, la unidad también tiene las siguientes capacidades:



### Puente de Asalto

En lugar de combatir, un "Hobart's Funnies" equipado con un Puente de Asalto puede colocar su puente sobre cualquier hexágono de Río adyacente y moverse hacia él durante el mismo turno. Una vez colocado, el Puente de Asalto funciona de la misma forma que un puente estándar (*Terreno 9 - Puentes*). El accesorio puente puede ser usado solo una vez; una vez colocado, no puede ser construido otro puente usando esta misma unidad Churchill durante el juego.



### Bobina<sup>1</sup>

Un "Hobart's Funnies" equipado con una Bobina puede ignorar las restricciones al movimiento de todos los hexágonos de Playa, Terrenos Pantanosos y que contengan Alambrada. Trata este terreno como campo abierto para el movimiento y el combate. La Alambrada es eliminada cuando se adentre o pase por el hexágono.



### Fajina<sup>2</sup>

Un "Hobart's Funnies" equipado con una Fajina puede ignorar las restricciones al movimiento de todos los Vados y Trincheras, tratandolos como hexágonos de campo abierto para el movimiento y el combate.



### Excavador de Minas

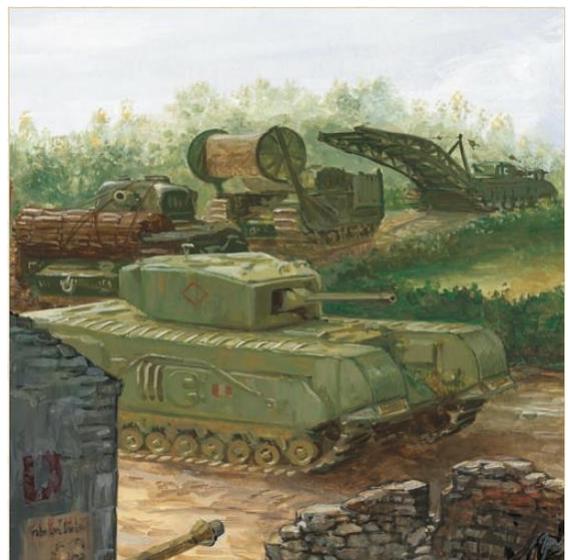
Un "Hobart's Funnies" equipado con una excavadora de minas debe parar al entrar en un campo de minas. El campo de minas es quitado (sin detonar) y la unidad Blindada puede aún combatir si reúne los requisitos.



### Mortero Petardo<sup>3</sup>

Un "Hobart's Funnies" equipado con una Mortero Petardo combate con +1 dado cuando se encuentre en Combate Cercano sobre una unidad en un Búnker. Si se obtiene una Estrella, se aplica daño sobre la unidad de forma usual y el Búnker es quitado del hexágono. Si la unidad fue eliminada y el Búnker destruido, el "Hobart's Funnies" puede Ganar Terreno y llevar a cabo un Arrollamiento de Blindados. Ten en cuenta que un Búnker puede ser objetivo en Combate Cercano (normalmente con 2 dados) ¡incluso si no contiene unidad! En este caso, si se obtiene una Estrella, el Búnker es eliminado; cualquier otro resultado en los dados no tienen efecto.

*Nota: estas reglas son aplicables a los Búncers de Campo también.*



<sup>1</sup> Bobina de lona reforzada de 3 mts. de ancho, que se desenrolla delante del tanque en el suelo para formar un camino y evitar el hundimiento en la playa.

<sup>2</sup> grupo de varas unidas entre sí usados para rellenar huecos/vados, etc.

<sup>3</sup> Explosivo empleado para abrir brechas sobre paredes y puertas

# III. BLINDADOS



## Cazacarros Elefant

(Tropas 24 - Cazacarros)



Cuando se indique en las Notas del Escenario, sustituye una sola figura de Tanque en cada unidad Cazacarros marcada con una insignia de Cazacarros por una figura de Cazacarros. Durante el juego, cuando recibas impactos, elimina primero todas las otras figuras Tanque en esta unidad, manteniendo tu Cazacarros hasta el final.

Una unidad Cazacarros es tratada como los Blindados a todos los efectos.

- ♦ **Movimiento:** una unidad Cazacarros puede mover hasta 2 hexágonos y combatir. Una unidad Cazacarros puede combatir cualquier blanco enemigo hasta 4 hexágonos de distancia, combatiendo con 2 dados.
- ♦ **Combate:** Cuando un Cazacarros ataca a una unidad enemiga Blindada o Vehículo, todas las Estrellas obtenidas hacen impacto. Un Cazacarros que no se movió durante el turno que combate ignora todas las protecciones al terreno de su objetivo (y cualquier restricción de terreno tipo edificio sobre él, si combate desde dentro de un hexágono de Pueblo o Aldea). Un Cazacarros puede *Ganar Terreno* tras vencer en Combate Cercano, pero no puede hacer *Arrollamiento de Blindados*. Un Cazacarros puede retroceder hasta 2 hexágonos por bandera lanzada contra él. Los Cazacarros son también más vulnerables al fuego enemigo debido a su blindaje más ligero: cualquier unidad que no sea Infantería atacando a un Cazacarros hará impacto con cualquier Estrella obtenida.
- ♦ **Línea de Visión:** Un Cazacarros debe tener línea de visión al blanco.



## Semiorugas Sd.Kfz 250

(Tropas 18 - Semiorugas)  
Semiorugas - Unidad



El número de figuras Semiorugas a desplegar en una unidad de Semiorugas es indicada en el pequeño círculo amarillo localizado en la esquina inferior derecha del icono del Semioruga. Este número puede variar de 1 a 3 figuras. Una unidad de Semiorugas es tratada como los Blindados a todos los efectos.

### Semiorugas - Blanco

El atacante hace 1 impacto por cada símbolo de Blindado o de Granada obtenido contra una unidad Semioruga cuando sea blanco en combate.

### Semiorugas - Medallas

Una unidad de Semiorugas impactada por fuego enemigo y destruida no proporciona necesariamente al oponente una Medalla, a diferencia de otras unidades en el juego. Para llevar un registro de esto, recomendamos situar cada figura Semioruga eliminada junto al medallero, hasta que se consigan 3 figuras, momento en el que puedes colocar una en el medallero para ser contabilizada como medalla ganada, y retirar las otras dos. Las figuras de Semiorugas eliminadas del tablero como resultado del reaprovisionamiento de tropas (ver Reaprovisionamiento, más abajo) nunca cuentan para medalla; en su lugar, estas figuras son simplemente retiradas del tablero una vez usadas.

### Semiorugas - Movimiento & Combate

Una unidad de Semiorugas puede mover hasta 2 hexágonos y combatir contra cualquier unidad enemiga que se encuentre a 2 hexágonos de distancia o menos. Combate con 2 dados. Tras ganar un Combate Cercano, puede Ganar Terreno pero no puede hacer Arrollamiento de Blindados. En lugar de combatir, puede reaprovisionar a otras unidades (ver más abajo).

## CONSIDERACIONES ADICIONALES AL TERRENO

Un terreno identificado en las reglas como intransitable o infranqueable para los Blindados & la Artillería es también considerado impasable para las unidades de Semiorugas. Además:

- ♦ **Océanos & Orillas** - los Semiorugas no pueden retirarse hacia hexágonos de océano, excepto cuando estén en una Lancha de Desembarco.
- ♦ **Acantilados terrestres & Marinos** - los Semiorugas no pueden ascender/descender un acantilado desde o hacia la playa, océanos u orillas.
- ♦ **Alambradas** - los Semiorugas pueden eliminar las alambradas como las unidades Blindadas
- ♦ **Puentes de Ferrocarril & Vías de Ferrocarril:** los Semiorugas que se mueven a una vía de ferrocarril o a un puente de ferrocarril deben parar.

## CONSIDERACIONES A LAS CARTAS DE MANDO

- ♦ **Asalto de Blindados** - las unidades de Semiorugas pueden recibir una orden con esta Carta de Mando. Las unidades en Combate Cercano lanzan un dado adicional.
- ♦ **Emboscada, Combate Cercano, Intercambio de disparos** - las unidades de Semiorugas pueden recibir una orden con estas Cartas de Mando.
- ♦ **Asalto de Infantería, Retirada, Tras las Líneas Enemigas, Atrincherarse, Sanitarios & Mecánicos** - las unidades de Semiorugas no pueden recibir órdenes usando ninguna de estas Cartas de Mando.
- ♦ **La Hora de la Verdad** - las unidades de Semiorugas pueden recibir una orden con esta Carta de Mando cuando se obtenga un símbolo de Blindado o una Estrella en la tirada. Las unidades ordenadas combaten con 1 dado adicional.

## CONSIDERACIONES A LAS ACCIONES

- ♦ **Balsas y botes hinchables** - una unidad de Semiorugas no puede ser transportada por Balsas o Botes hinchables.
- ♦ **Líder Heroico** - el líder Heroico no puede ser añadido a una unidad de Semiorugas.
- ♦ **Recuperación en Hospital, Recuperación en Oasis** - una unidad de Semiorugas no puede recuperarse en un Hospital u en un Oasis.
- ♦ **Refuerzos** - una unidad de Semiorugas no puede ser utilizada como Refuerzo.

## Semiorugas - Reaprovisionamiento

Cuando las reglas de Reaprovisionamiento están en vigor y una unidad Semioruga se encuentra adyacente a una unidad amiga terrestre que ha sido debilitada, p.e. que no tiene el número total de figuras que tenía al comenzar el escenario, la unidad Semioruga puede reaprovisionar esa unidad terrestre en lugar de combatir.

Las unidades que pueden ser reaprovisionadas incluyen la Infantería, los Blindados, la Artillería y las unidades de Caballería, entre otras.

Las unidades que están compuestas por una sola figura (p.e. Francotiradores, Aeronaves en tierra, etc...), Trenes y Lanchas de Desembarco nunca pueden ser reaprovisionadas.

Una unidad de Semiorugas puede moverse antes de reaprovisionar a una unidad debilitada y una unidad debilitada puede moverse antes de ser reaprovisionada.

La acción de Reaprovisionamiento tiene lugar durante la fase de Combate del Turno de Juego (Paso 4 en la secuencia del Turno de Juego de la página 6 del libro de reglas de Memoir'44)

Por cada figura de semioruga retirada por el jugador de su unidad de Semiorugas, una figura (del tipo correcto) es devuelta a una unidad terrestre amiga adyacente debilitada. Una unidad reaprovisionada no puede ganar mas figuras de las que tenia al comenzar el juego.

Mas de una unidad adyacente debilitada puede ser reaprovisioanda por la misma unidad de Semiorugas durante esta fase, pero ninguna de estas unidades reaprovisionadas ni la unidad de Semiorugas pueden combatir este turno.

Las figuras de Semiorugas que son empleadas para reaprovisionar una unidad amiga adyacente son retiradas del juego y nunca cuentan como Medalla para el oponente.



**Tigre (Tanque Pesado)**  
(Tropas 16 – Tigers)



Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una sola figura Tigre en cada hexágono que contenga un símbolo de Blindado marcado con un 1.

Un tanque Tigre es tratado a todos los efectos como un Blindado. Se mueve y combate como una unidad Blindada normal, y debe tener línea de visión al blanco cuando combate.

Los tanques Tigres son mucho más resistentes que las unidades normales blindadas. Todos los dados enemigos lanzados contra un Tigre son ignorados. En su lugar, aquellos que hubieran producido un impacto si la unidad hubiera sido un tanque estándar son vueltos a lanzar. Si al menos uno de los dados relanzados es una Granada, se confirma el impacto y se pierde el Tigre. Todos los demás dados (incluyendo banderas, si la hubiese) se ignoran.



**Camión Dodge WC-63**

(Tropas 17 – Camión de Suministro)

**Camión de Suministro – Unidad**



El número de figuras a desplegar en una unidad de Camión de Suministro es indicado en el pequeño círculo amarillo localizado en la esquina inferior derecha del icono del Camión de Suministro. Este número puede variar de 1 a 3 figuras. Una unidad de Camiones de Suministro es tratada como la Infantería a todos los efectos.

#### Camión de Suministro – Blanco

El atacante hace 1 impacto por cada símbolo de Infantería o Granada obtenido contra una unidad de Camiones de Suministro cuando sea blanco en combate.

#### Camión de Suministro – Medallas

Una unidad de Camiones de Suministro impactada por fuego enemigo y destruida no proporciona necesariamente al oponente una Medalla, a diferencia de otras unidades en el juego.

En su lugar, si se gana una Medalla o no, depende en el número de figuras de Camiones de Suministro que han sido eliminadas, *independientemente de que unidad de Camiones de Suministro provenían estas figuras*: por cada 3 figuras de Camión Suministro eliminadas, se obtiene una Medalla.

Para llevar un registro de esto, recomendamos colocar cada figura de Camión Suministro junto a una casilla de Medalla, hasta que se obtengan las tres figuras, momento en el que puedes colocar una en el medallero, donde contabilizará como una Medalla ganada, y retirar las otras dos figuras.

Las figuras de Camiones de Suministro eliminadas del tablero como resultado del reaprovisionamiento de tus tropas (ver Reaprovisionamiento más abajo) nunca cuentan para medalla; en su lugar, estas figuras son simplemente retiradas del tablero, una vez usadas.



## IV. VEHÍCULOS



#### Camión de Suministro – Movimiento

Una unidad de Camiones de Suministro puede mover hasta 2 hexágonos. Una unidad de Camiones de Suministro que comienza su movimiento en un hexágono de Carretera, se mueve por ella y termina su movimiento en un hexágono de Carretera puede mover 2 hexágonos adicionales este turno, para un total de 4 en Carretera.

#### CONSIDERACIONES ADICIONALES AL TERRENO

Un terreno identificado en las reglas como intransitable o infranqueable para los Blindados & la Artillería es también considerado infranqueable para las unidades de Camiones de Suministro. Además:

- ♦ **Océanos** – los Camiones de Suministro no pueden retirarse hacia hexágonos de océano, excepto cuando estén en una Lancha de Desembarco.
- ♦ **Acantilados terrestres & Marinos** – los Camiones de Suministro no pueden ascender/descender un acantilado desde/hacia la playa, océanos u orillas.
- ♦ **Alambrada** – los Camiones de Suministro no pueden retirar las alambradas
- ♦ **Puentes Ferroviarios & Líneas Férreas**: los Camiones de Suministro entrando en una línea ferroviaria o puente ferroviario deben parar.

#### Camión de Suministro – Combate

Una unidad de Camiones de Suministro nunca puede combatir. En su lugar, puede reaprovisionar a otra unidad (ver más abajo).

#### Camión de Suministro – Reaprovisionamiento

Cuando un Camión de Suministro está adyacente a una unidad amiga terrestre que ha sido debilitada, p.e. que no tiene el número total de figuras que tenía al comenzar el escenario, puede reaprovisionar a esa unidad terrestre.

Las unidades que pueden ser reaprovisionadas incluyen Infantería, Blindados, Artillería y unidades de Caballería, entre otras.

Las unidades que están compuestas por una sola figura (p.e. Francotiradores, Aeronaves en tierra, etc...), Trenes y Lanchas de Desembarco nunca pueden ser reaprovisionadas.

Una unidad de Camiones de Suministro puede moverse antes de reaprovisionar a una unidad debilitada y una unidad debilitada puede moverse antes de ser reaprovisionada. La acción de Reaprovisionamiento tiene lugar durante la fase de Combate del Turno de Juego (Paso 4 en la secuencia del Turno de Juego de la página 6 del libro de reglas de Memoir'44)

Por cada figura retirada por el jugador de la unidad de Camiones de Suministro, una figura (del tipo correcto) es devuelta a una unidad terrestre amiga adyacente debilitada. Una unidad reaprovisionada no puede ganar mas figuras de las que tenia al comenzar el juego.

Mas de una unidad adyacente debilitada puede ser reaprovisionada por la misma unidad de Camiones de Suministro durante esta fase, pero ninguna de estas unidades que son reaprovisionadas pueden combatir este turno.

Las figuras de Camiones de Suministro que son empleadas para reaprovisionar unidades amigas adyacentes son eliminadas del juego y nunca cuentan como Medalla para el oponente.

#### CONSIDERACIONES A LAS CARTAS DE MANDO

- ◆ **Asalto de Infantería** – las unidades de Camiones de Suministro pueden recibir una orden con esta Carta de Mando y mover hasta 3 hexágonos. Estas unidades de Camiones de Suministro no pueden combatir, aunque solo muevan 2 hexágonos.
- ◆ **¡Moveos!** – las unidades de Camiones de Suministro pueden recibir una orden usando esta Carta de Mando.
- ◆ **Emboscada, Combate Cercano, Intercambio de Disparos** – las unidades de Camiones de Suministro no pueden combatir, por lo que no pueden recibir órdenes usando ninguna de estas Cartas de Mando.
- ◆ **Tras las Líneas Enemigas, Atrincherarse, Sanitarios & Mecánicos** – las unidades de Camiones de Suministro no pueden recibir órdenes usando ninguna de estas Cartas de Mando.
- ◆ **La Hora de la Verdad** – la unidad de Camiones de Suministro puede recibir una orden con esta Carta de Mando cuando se obtenga un símbolo de Infantería o una Estrella en la tirada, pero no será capaz de combatir (aunque podrá aún reaprovisionar a una unidad amiga debilitada adyacente)

#### CONSIDERACIONES A LAS ACCIONES

- ◆ **Balsas y botes hinchables** – una unidad de Camiones de Suministro no puede ser transportada por Balsas o Botes hinchables.
- ◆ **Líder Heroico** – el Líder Heroico no puede ser añadido a una unidad de Camiones de Suministro.
- ◆ **Recuperación en Hospital, Recuperación en Oasis** – una unidad de Camiones de Suministro no puede recuperarse en un Hospital u Oasis.
- ◆ **Refuerzos** – una unidad de Camiones de Suministro no puede ser utilizada como Refuerzo.



#### Jeep Willys

(Tropas 19 – Coches Patrulla de Largo Alcance)

**Coches Patrulla Largo Alcance – Unidad**



El número de figuras a desplegar en una unidad de Coches Patrulla es indicado en el pequeño círculo amarillo localizado en la esquina inferior derecha del icono del Coche Patrulla. Este número puede variar de 1 a 3 figuras. Una unidad Coche Patrulla es tratada como la Infantería a todos los efectos.

#### Coches Patrulla – Objetivo

Los Coches Patrulla son mucho más escurridizos y difíciles de impactar que la Infantería normal. Todos los dados enemigos lanzados contra un Coche Patrulla se ignoran. En su lugar, esos dados que hubieran causado impacto si la unidad hubiera sido una unidad de Infantería normal son relanzados. Un impacto se confirma por cada dado relanzado que sea Granada; todos los demás (incluyendo Banderas, si hubiese) se ignoran.

#### Coches Patrulla – Medallas

Un Coche Patrulla que sea destruido (cuando todas las figuras en la unidad de Coche Patrulla han sido eliminadas) proporciona al oponente una Medalla, como otras unidades en el juego.

#### Coches Patrulla – Movimiento & Combate

Una unidad de Coches Patrulla ordenada puede mover hasta 4 hexágonos y combatir cualquier objetivo enemigo que se encuentre a 3 hexágonos o menos de distancia. Combate con 3 dados en Combate Cercano (adyacente a la unidad enemiga), con 2 dados contra un blanco situado a 2 hexágonos y con 1 dado contra un blanco situado a 3 hexágonos. Tras ganar un Combate Cercano, puede **Ganar Terreno** pero no hacer **Arrollamiento de Blindados**.

#### CONSIDERACIONES ADICIONALES AL TERRENO

Un terreno identificado en las reglas como intransitable o Infranqueable para los Blindados & la Artillería es también considerado infranqueable para las unidades de Coches Patrulla.

Además:

- ◆ **Océanos** – los Coches Patrulla no pueden retroceder hacia hexágonos de océano, excepto cuando estén en una Lancha de Desembarco.
- ◆ **Acantilados terrestres & Marinos** – los Coches Patrulla no pueden ascender/descender un acantilado desde/hacia la playa, océanos u orillas.
- ◆ **Alambrada** – los Coches Patrulla no pueden retirar las alambradas.
- ◆ **Puentes Ferroviarios & Líneas Férreas**: los Coches Patrulla entrando en una línea ferroviaria o puente ferroviario deben parar.

#### CONSIDERACIONES A LAS CARTAS DE MANDO

- ◆ **Asalto de Infantería** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir una orden con esta Carta de Mando y mover hasta 4 hexágonos.
- ◆ **¡Moveos!** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir una orden usando esta Carta de Mando.
- ◆ **Emboscada, Combate Cercano, Intercambio de disparos** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir órdenes con estas Cartas de Mando.
- ◆ **Tras las Líneas Enemigas, Atrincherarse, Sanitarios & Mecánicos** – las unidades de Coches Patrulla no pueden recibir órdenes usando ninguna de estas Cartas de Mando.
- ◆ **La Hora de la Verdad** – una unidad de Coches Patrulla puede recibir una orden con esta Carta de Mando cuando se obtenga un símbolo de Infantería o una Estrella en la tirada. Las unidades ordenadas combatirán con 1 dado adicional.

#### CONSIDERACIONES A LAS ACCIONES

- ◆ **Balsas y botes hinchables** – una unidad de Coches Patrulla no puede ser transportada por Balsas o Botes hinchables.
- ◆ **Líder Heroico** – el Líder Heroico puede ser añadido a una unidad de Coches Patrulla.
- ◆ **Recuperación en Hospital, Recuperación en Oasis** – una unidad de Coches Patrulla no puede recuperarse en un Hospital u Oasis.
- ◆ **Refuerzos** – una unidad de Coches Patrulla no puede ser utilizada como Refuerzo.





## Kübelwagen (Coche de Mando)

(Tropas 20 – Coches de Mando)



Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una sola figura Kübelwagen en cada hexágono que contenga un símbolo de Camión marcado con una insignia de Coche de Mando.

Mando.

Un Coche de Mando es tratado como la Infantería a todos los efectos.

- ♦ **Movimiento:** un Coche de Mando ordenado puede mover hasta 3 hexágonos.
- ♦ **Combate:** un Coche de Mando nunca puede combatir directamente en el campo de batalla. En su lugar, cuando se juega una carta de Sección en la misma sección de un Coche Mando, el jugador puede activar 1 unidad más de las indicadas por su carta. Un Coche de Mando no afecta al número de unidades ordenadas por una carta Táctica.

## V. ARMAMENTO ESPECIAL

(SWA 1 – Armamento Especial) y (SWA 4 – Armamento Especial Guerra Tardía)

La llegada de la 2ª Guerra Mundial, y su producción industrializada a toda marcha de armamento, marcó el periodo más frenético en el desarrollo de armamento en la historia de la humanidad. Un número masivo de nuevos diseños y conceptos fueron presentados a menudo con gran éxito, ¡aunque frecuentemente a costa de los experimentadores!



En Memoir'44 algunos de estas nuevas armas se encuentran formando parte de unidades cuyas capacidades para el combate mejora o modifica. Estas armas son comunmente referidas como Armamento Especial (SWA).

El Armamento Especial (SWA) está representado por su propio equipo. Este equipamiento se coloca con las figuras de la unidad en las que se incrusta. Se retira cuando la última figura a la que está vinculada se pierde. Ten en cuenta que el Armamento Especial no cuenta como medalla adicional, así que solo se gana una Medalla cuando se elimina una unidad SWA.

Una unidad de Infantería con un SWA vinculado es tratado como una unidad de Infantería a todos los efectos; se ordena usando las mismas cartas Tácticas, impacta con las mismas tiradas de dados, etc. Sin embargo, las unidades de Infantería con un SWA nunca pueden Ganar Terreno.

### Modelos de la Guerra Tardía

A mediados de 1942, la mayoría del Armamento Especial introducido previamente en la Guerra, tales como morteros, bazokas y ametralladoras, habían evolucionado y se volvieron más portátiles, fiables y letales. Las versiones del equipamiento de la Guerra Tardía presentadas aquí reflejan esas mejoras y deberían generalmente ser empleadas cuando se jueguen escenarios desde finales de 1942 en adelante.



### M2 Mortero

(SWA 3 – Mortero)

y (SWA 6 – Mortero Guerra Tardía)



Cada vez que te encuentres con un símbolo de Mortero al montar un escenario, coloca una figura de Mortero con la unidad de Infantería a la que está vinculada.

### Guerra Temprana (1939 – mediados 1942)

- ♦ **Movimiento:** una unidad de Infantería con un Mortero que reciba una orden puede mover 1-2 hexágonos o combatir.

Adicionalmente, cuando un Coche de Mando recibe una orden con una carta de Reconocimiento ("Recon 1" en las cartas en inglés), el jugador puede elegir 1 Carta de Mando a su elección de entre aquellas que se encuentren en la pila de descartes, en lugar de coger 2 Cartas de Mando de la pila de cartas. La selección de esta carta permanece secreta para el oponente.

Los Coches de Mando son mucho mas escurridizos y difíciles de impactar que las figuras normales de Infantería. Todos los dados enemigos lanzados contra un Coche de Mando se ignoran. En su lugar, esos dados que hubieran causado impacto si la unidad hubiera sido una unidad de Infantería normal son relanzados. Si al menos uno de los dados relanzados es una Granada, se confirma el impacto y la unidad Coche de Mando se pierde; todos los demás (incluyendo Banderas, si hubiese) se ignoran.

- ♦ **Combate:** cuando combate, una unidad de Infantería con un Mortero puede combatir cualquier unidad enemiga terrestre a 3 o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad estándar de Infantería lanzaría. Siempre ignora las protecciones al combate del terreno de su blanco.
- ♦ **Línea de Visión:** una unidad de Infantería con Mortero no necesita línea de visión al blanco.

### Guerra Tardía (> finales 1942)

- ♦ **Movimiento:** una unidad de Infantería con un Mortero que reciba una orden puede mover 1 hexágono y combatir o mover 2 hexágonos y no combatir.
- ♦ **Combate:** cuando mueve, una unidad de Infantería con Mortero puede combatir cualquier unidad enemiga terrestre a tres o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad de Infantería estándar lanzaría. Si no movió este turno, la unidad de Infantería con un Mortero puede también combatir blancos a 4 hexágonos de distancia, lanzando 1 dado. Siempre ignora las protecciones al combate del terreno de su blanco.
- ♦ **Línea de Visión:** una unidad de Infantería con Mortero no necesita línea de visión al blanco cuando no se mueve.



### M2 Ametralladora

(SWA 8 – Ametralladora)

y (SWA 7 – Ametralladora Guerra Tardía)



Cada vez que te encuentres con un símbolo de Ametralladora al montar un escenario, coloca una figura de Ametralladora con la unidad de Infantería a la que está vinculada.

### Guerra Temprana (1939 – mediados 1942)

- ♦ **Movimiento:** una unidad de Infantería con una Ametralladora que reciba una orden puede mover 1-2 hexágonos o combatir.
- ♦ **Combate:** cuando combate, una unidad de Infantería con una Ametralladora puede combatir cualquier unidad enemiga terrestre a tres o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad estándar de Infantería lanzaría. También consigue impacto con cada Estrella obtenida contra cualquier blanco enemigo de Infantería.
- ♦ **Línea de Visión:** una unidad de Infantería con Ametralladora necesita línea de visión al blanco, como una unidad de Infantería estándar.

## Guerra Tardía (> finales 1942)

- ♦ **Movimiento:** una unidad de Infantería con una Ametralladora que recibe una orden puede mover 1 hexágono y combatir o mover 2 hexágonos y no combatir.
- ♦ **Combate:** cuando mueve, una unidad de Infantería con Ametralladora puede combatir cualquier unidad enemiga terrestre a tres o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número de dados que una unidad de Infantería estándar lanzaría. Si no movió este turno, la unidad de Infantería con una Ametralladora también hará un impacto por cada Estrella obtenida contra cualquier unidad de Infantería enemiga.
- ♦ **Línea de Visión:** una unidad de Infantería con Ametralladora necesita línea de visión al blanco, como una unidad de Infantería estándar.



# VI. ESPECIALISTAS



## Francotirador

(Tropas 10 – Francotirador)



Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca una sola figura de Francotirador en cada hexágono que contenga una unidad de Francotirador en el escenario. Un Francotirador es ordenado como una unidad de Infantería.



Un Francotirador:

- ♦ Puede mover como una unidad de Infantería de Fuerzas Especiales, 1 ó 2 hexágonos y combatir.
- ♦ Puede combatir cuando se adentra en tipos de terreno (bosques, pueblos, etc.) en los que la Infantería estándar no podría combatir.
- ♦ Puede retroceder hasta 3 hexágonos en lugar de sólo 1 con cualquier Bandera obtenida.



- ♦ Un Francotirador puede combatir contra una unidad de Infantería enemiga (incluyendo vehículos considerados como la Infantería) o de Artillería que se encuentre a 5 o menos hexágonos de distancia. Debe tener línea de visión al blanco. Los dados de un Francotirador no se reducen por terreno cuando combate a una unidad enemiga. Un Francotirador combate con 1 dado y hace impacto con un símbolo de unidad, Granada o Estrella. Una Bandera hace al blanco retroceder de forma normal. Un Francotirador no puede combatir unidades Blindadas u otros vehículos que sean tratados como los Blindados. Las Cartas de Mando que permiten a una unidad de Infantería combatir con 1 dado adicional también es aplicable a los Francotiradores.

Un Francotirador puede ser atacado de forma normal pero sólo un símbolo de Granada causará impacto. Las excepciones a esto son: el símbolo de Estrella también hace impacto sobre un Francotirador si es atacado por un Apoyo Aéreo, por otro Francotirador, por una SWA Ametralladora y cualquier otro caso en el que un símbolo de Estrella se considere impacto sobre la Infantería. El Francotirador es eliminado cuando sea impactado pero no cuenta como Medalla.

*Nota: si un Francotirador está adyacente a una unidad enemiga, debe atacar a la unidad adyacente. Si la única unidad adyacente es un Blindado, a la que no puede atacar, el Francotirador debe moverse antes de que pueda combatir. Un Francotirador es una unidad con solo una figura especial que sigue su propio conjunto de reglas. Los Francotiradores nunca se benefician ni siguen ninguna de las características por nacionalidad (reglas).*

# VII. NACIONES MENORES DE LA 2ª GM

## FINLANDIA

Ferozmente determinada a preservar su independencia, Finlandia no luchó solo una, sino tres guerras sucesivas durante el conflicto: primero, la Guerra de Invierno en solitario contra la Unión Soviética de Joseph Stalin; posteriormente la Guerra de Continuación junto a Alemania contra la Unión Soviética; y finalmente la Guerra de Laponia contra Alemania. En todas ellas, la tenacidad del pueblo Finlandés y la calidad de sus tropas de esquiadores de élite fueron fuente de admiración para el resto del mundo.



## Tropas Esquiadoras

(Tropas 9 – Unidades de Invierno)



Las Tropas Esquiadoras son unidades de Fuerzas Especiales de Infantería. Coloca 3 figuras de Tropas Esquiadoras en cada hexágono del escenario conteniendo

un símbolo de unidad de Infantería y una insignia de Tropas Esquiadoras.

Una unidad de Tropas Esquiadoras que reciba una orden:

- ♦ Puede mover hasta 3 hexágonos y combatir. Lanza 3 dados en Combate Cercano y 2 dados contra un blanco situado a 2 hexágonos de distancia.
- ♦ Puede combatir cuando la unidad se adentra en tipos de terreno (bosques, pueblos, etc.) en los que la Infantería estándar no podría combatir. La unidad debe aún parar y no puede mover más en ese turno en terreno que limite el movimiento. Las reglas de movimiento para las Tropas Esquiadoras prevalecen sobre todas las reglas de movimiento y combate.
- ♦ Puede retroceder hasta 3 hexágonos en lugar de sólo 1 con cualquier bandera obtenida.



## FRANCIA

La derrota Francesa de 1940 no debería ensombrecer la valentía y el coraje mostrado por varios elementos de la Infantería francesa durante toda la guerra. La desesperada resistencia de la Infantería Francesa en Gembloux y Saumur, las victorias de la Legión Extranjera y las Fuerzas Libres de Francia en Narvik y Bir-Hakeim, mostró al mundo el verdadero significado de la "Furia Francesa", a menudo en combate cercano a punta de bayoneta.



### Ejército Francés

(Naciones 7 – Ejército Francés)



Las figuras de Infantería Francesa (1940) representan la Infantería Francesa imbuidas en el espíritu de la "Furia Francesa". Las unidades de Infantería Francesa tienen 4 figuras. Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca 4 figuras de Infantería Francesa en cada hexágono del escenario que contenga una unidad de Infantería Francesa.

### Furia Francesa

Cuando la regla "Furia Francesa" se encuentre en vigor, cualquier unidad de Infantería Francesa que elimine con éxito una unidad enemiga o la obligue a retroceder tras un Combate Cercano puede, o bien *Ganar Terreno* y no atacar, o bien mantener la posición y efectuar un segundo Combate Cercano contra otra unidad enemiga adyacente. Este segundo Combate Cercano se realiza con solo 1 dado, ignorando cualquier reducción al combate por terreno. La Infantería Francesa puede *Ganar Terreno* en este segundo ataque, si es posible, pero no puede hacer más de un Combate Cercano "Furia Francesa" en este turno. La Furia Francesa solo se aplica a unidades de Infantería estándar, nunca a tropas especializadas (Fuerzas Especiales, Ingenieros de Combate, unidades equipadas con Armamento Especial – SWA, etc.)

## ITALIA

Muy poco equipados de forma crónica, el Ejército Real Italiano sufrió muchísimo debido a su deficiente equipamiento – un contratiempo que se acentuó debido a la falta de profesionalidad de su Alto Mando. Los informes sobre el valor militar italiano a menudo serían desechados y rápidamente ridiculizados; pero una lectura cuidadosa de la historia a través de los ojos e informes de sus aliados más cercanos, los oficiales de estado mayor de los Afrikakorps, nos revela una historia muy diferente.



### Reglas de Mando del Ejército Real Italiano

(Naciones 6 – Ejército Real Italiano)



### Alto Mando Italiano

Cuando las reglas del Alto Mando Italiano estén en vigor su ejército comienza la batalla con 6 Cartas de Mando en la mano. Cada vez que pierda una unidad, una Carta de Mando del jugador italiano es seleccionada al azar por su oponente y descartada. Sin embargo, el número de Cartas de Mando en la mano del jugador italiano no puede ser reducida por debajo de tres.

### Divisiones Motorizadas

Si bien cortas de suministro, los vehículos motorizados italianos tendían a ser mejores que la media: ¡el propio Mariscal de Campo Bernard Montgomery hizo uso de algunos durante sus campañas en el Norte de África! En Memoir'44, todas las unidades terrestres italianas pueden retroceder 1, 2 o 3 hexágonos por cada bandera obtenida en su contra, para combatir otro día.

### Valentía de la Artillería

Las unidades de Artillería Italianas exhibieron un valor destacable durante toda la guerra – ¡durante las campañas del Desierto, algunas de ellas seguían disparando sus obsoletas armas contra el enemigo hasta que eran literalmente arrolladas!

En Memoir'44, todas las unidades de Artillería Italiana pueden ignorar la 1ª Bandera lanzadas contra ellas.



### Artillería Italiana



Las figuras de Artillería Italiana representan las unidades de Artillería Italiana exhibiendo un valor destacable. Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca 2 figuras de Artillería Italiana en cada

hexágono del escenario que contenga un símbolo de Artillería con la insignia de Artillería Italiana.

## POLONIA

Polonia fue el primer país invadido por las tropas Alemanas al comienzo de la Segunda Guerra Mundial. El ejército Polaco se defendió valientemente, protagonizando algunas de las últimas cargas de caballería en la historia como la carga de jinetes Polacos contra el personal Alemán montado sobre vehículos blindados equipados con ametralladoras en el amanecer del 1 de septiembre de 1939. Dieciséis días más tarde, los Soviéticos rompieron su pacto de no agresión, forzando a la aislada capital Polaca a rendirse el 28 de septiembre de 1939.



### Caballería Polaca

(Tropas 8 – Caballería)

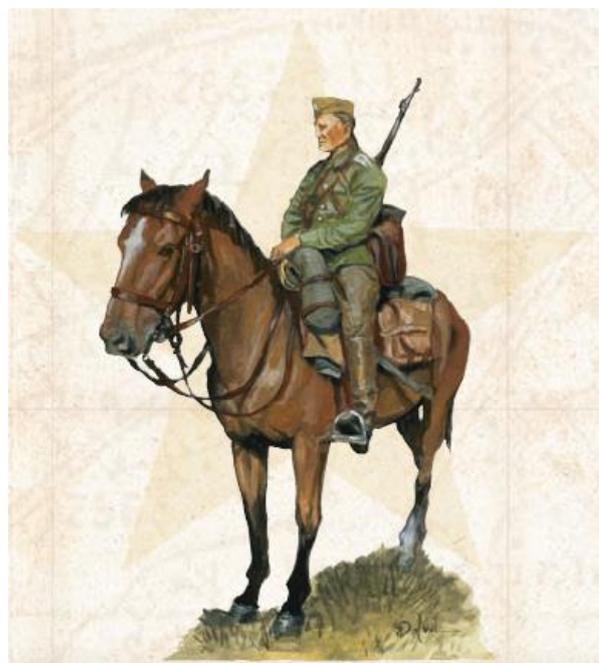


Cuando se indique en las Notas del Escenario, coloca 4 figuras de Caballería en cada hexágono del escenario que contenga un símbolo de Infantería con una insignia de Caballería.

Una unidad de Caballería es tratada como la Infantería para recibir órdenes y como los Blindados para el movimiento y el Combate.

### Una unidad de Caballería que recibe una orden:

- ◆ Puede mover hasta 3 hexágonos y combatir.
- ◆ Puede combatir cualquier blanco enemigo situado a 2 o menos hexágonos de distancia. Lanza 2 dados en Combate Cercano y 1 dado contra un objetivo a 2 hexágonos.
- ◆ Puede, al ganar un Combate Cercano, Ganar Terreno y combatir de nuevo, usando las mismas reglas que el Arrollamiento de Blindados.



# VIII. CONDICIONES DE VICTORIA



## Medallas por Objetivo

Los siguientes términos son empleados en Memoir'44 para describir nuevas condiciones de Victoria y algunas otras más comunes:

### Medalla por Objetivo Temporal

La medalla en este hexágono objetivo es capturada y mantenida siempre que una unidad del bando apropiado mantenga el hexágono. Si la unidad deja el hexágono por cualquier motivo (movimiento, retirada o eliminación), la medalla se pierde de forma inmediata y se coloca de nuevo en juego en su posición original sobre el hexágono objetivo.

### Medalla por Objetivo de Mayoría Temporal

La medalla para este grupo de hexágonos objetivo va para el bando que tiene unidades con mayoría absoluta en estos hexágonos. La medalla se mantiene siempre que el bando retenga la mayoría absoluta. La medalla se pierde de forma inmediata y se coloca de nuevo en juego cuando un bando deja de tener dicha mayoría absoluta.

### Medalla por Objetivo de Mayoría Temporal (Comienzo de Turno)

La medalla para este grupo de hexágonos objetivo va para el bando que tiene unidades con mayoría absoluta en estos hexágonos al comienzo de su turno. La medalla se mantiene durante el turno siempre que el bando tenga mayoría absoluta al comienzo del turno. La medalla se pierde de forma inmediata y se coloca de nuevo en juego cuando un bando deja de tener dicha mayoría absoluta al comienzo de turno.

### Medalla por Objetivo Permanente

La medalla en este hexágono objetivo es capturada y ganada permanentemente cuando el bando apropiado entra en este hexágono. La medalla no es devuelta ni puesta de nuevo en juego, incluso si la unidad abandona posteriormente dicho hexágono.

### Medalla por Objetivo Permanente (Comienzo de Turno)

La medalla en este hexágono objetivo es capturada y ganada permanentemente cuando el bando apropiado ocupa el hexágono al comienzo de su turno. La medalla no es devuelta ni puesta de nuevo en juego, incluso si la unidad abandona posteriormente dicho hexágono.

### Medalla por Objetivo de Última Ocupación

La medalla en este hexágono objetivo es capturada y ganada en el momento en que una unidad de cualquier bando ocupa el hexágono. La unidad puede dejar el hexágono, pero la medalla sigue manteniéndola siempre que una unidad enemiga no ocupe el hexágono objetivo.

### Medalla por Objetivo de Control Exclusivo

La medalla para este grupo de hexágonos objetivo va para el bando apropiado cuando tiene al menos una unidad que ocupa cualquiera de estos hexágonos objetivo y el enemigo no ocupa ninguno de los mismos. La medalla se mantiene siempre que la unidad del bando apropiado ocupe una de estos hexágonos y el enemigo no ocupe ninguno de los mismos.

### Medalla por Objetivo de Muerte Súbita

Tan pronto como el bando designado cumpla con las condiciones de Muerte Súbita establecidas, el juego finaliza inmediatamente y gana la partida.

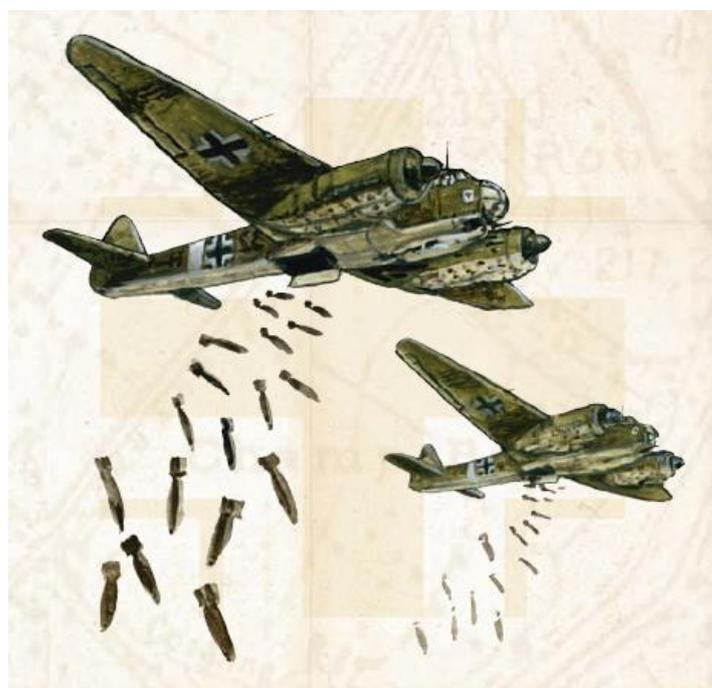


## Marcadores de Salida

Cuando estén colocados en el mapa con sus flechas apuntando en la dirección del jugador, el marcador de Salida designa hexágonos específicos de la línea base a través de los cuales una unidad saliendo del tablero puede ser salvada y ganar una medalla.

Cuando apunten hacia los laterales, un par de marcadores de Salida designan un conjunto de hexágonos de la línea base; este conjunto incluye los dos hexágonos en los que los marcadores de Salida están colocados.

Una unidad que se mueve fuera del tablero a través de un hexágono de salida es eliminado del juego, y una de sus figuras se coloca en el medallero del jugador.



**Nota Importante:** A menos que se indique lo contrario, las Reglas del Aire no están en vigor. Si están en tu mazo, las cartas de Salida Aérea ("Air Sortie") deben ser sacadas del mismo y apartadas. No serán usadas. Además, a no ser que se indique de otra manera, cuando se juegue una carta de Apoyo Aéreo ("Air Power") en cualquiera de los escenarios siguientes, lanza solo 1 dado contra cada unidad, independientemente del bando que seas, incluso si eres del Aliado.



**Copyright 2004-2012 Days of Wonder**

**Todas las imágenes, iconos y gráficos aquí empleados están bajo copyright de Days of Wonder**

Reglas traducidas por J. Devesa "[Almilcar](#)" y revisadas por Jose Ruiz "[jasorel](#)"