

MEMOIR

'44

Richard Borg

OVERLORD

SUPLEMENTO DE JUEGO

DAYS OF
WONDER

POR RICHARD BORG

PRÓLOGO

Este suplemento de Memoir'44 ofrece una experiencia única para que los jugadores tengan la oportunidad de recrear batallas históricas de la 2ª GM a gran escala, con hasta cuatro jugadores por bando.

Este sistema de juego, llamado Memoir'44 Overlord, combina múltiples tableros para formar un solo tablero de gran tamaño. Para jugar se necesita descargar este suplemento gratuito, y al menos dos copias del juego.

Con Memoir '44 Overlord, los jugadores pueden sufrir la experiencia de la frustración que conlleva ser parte de una cadena de mano del estilo de la 2ª GM, y al mismo tiempo, disfrutar de los desafíos de coordinación y cooperación necesarios para obtener la victoria.

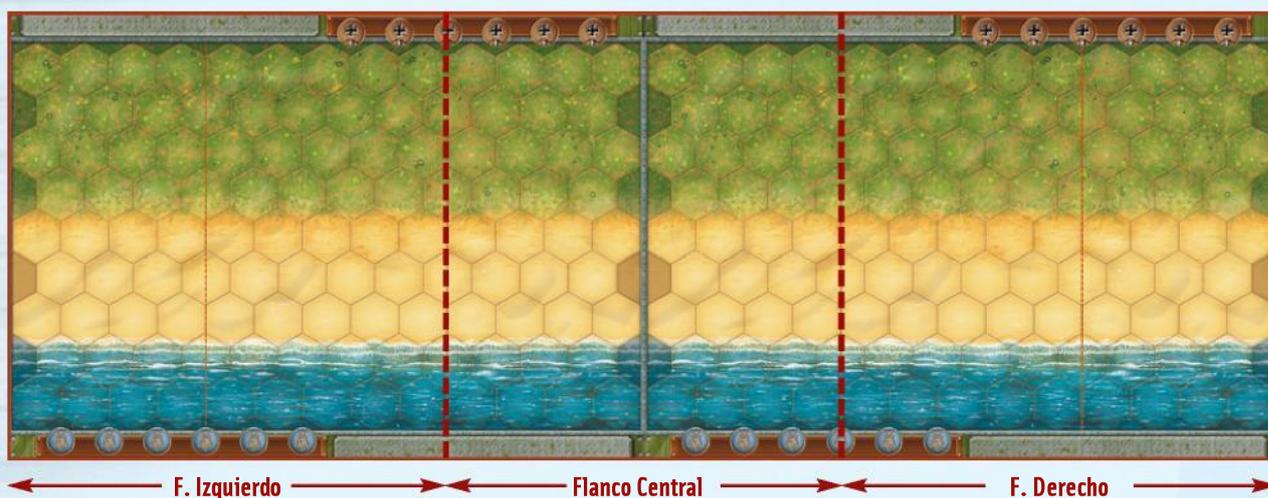
Los escenarios de batalla y mapas están estilizados, pero debido a su mayor escala, se centran con más detalle en las características del terreno que existieron en el campo de batalla original. Esto te permite jugar batallas que están más ajustadas para que coincidan con el despliegue histórico de las fuerzas del Eje y Aliadas que estaban presentes.

La mayoría de reglas de Memoir '44 Overlord son similares a las de su hermano menor, con las excepciones que siguen...

EL CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla está compuesto por dos (o más, si lo requiere el escenario) tableros colocados lado con lado. Juntos, forman filas adicionales de hexágonos en el centro, unidos para crear un solo campo de batalla de 26 hexágonos de ancho por 9 de alto.

Las secciones del tablero se combinan en parejas para crear secciones dobles en la derecha, centro e izquierda respectivamente.



NÚMERO DE JUGADORES

Para sacarle el máximo beneficio a estos escenarios de gran escala, te recomendamos que los juegues con el número de jugadores considerado óptimo, cuatro por bando. Cada bando tiene un Comandante-en-Jefe y tres Generales de Campo. Cada General de Campo manda una sola sección de doble tamaño del mapa combinado, en el flanco derecho, central y en el izquierdo.

Si solo son seis jugadores, juega los escenarios Overlord con tres jugadores por bando: en este caso, el Comandante en Jefe también desempeña funciones de General de Campo del Flanco Central.

Finalmente, si tienes las suficientes agallas, ¡siempre puedes jugar los escenarios Overlord uno contra uno!

PREPARACIÓN

Elige un escenario de Memoir '44 Overlord y selecciona bando. Prepara el tablero según el mapa de batalla. Revisa las instrucciones para ver las reglas especiales y las condiciones de Victoria que se aplican para la batalla. Entrega al *Comandante en Jefe* el número apropiado de cartas de mando como se indique en las instrucciones. *Memoir '44 Overlord* usa dos mazos completos de cartas de Mando, mezcladas juntas.

TURNOS DE JUEGO

El bando indicado en las instrucciones comienza primero. Los bandos posteriormente hacen turnos de forma alternativa. Un turno de Memoir '44 Overlord consiste en la siguiente secuencia:

1 — El Comandante en Jefe selecciona 1, 2 o 3 cartas de Mando de su mano (véase sección sobre cartas de Mando más abajo, página 4) y las entrega a sus Generales de Campo. Puede darle una carta a cada uno de sus Generales de Campo, o entregar dos cartas a uno de ellos y otra a otro General de Campo y ninguna al resto, etc.

Las cartas de Sección que indican un flanco específico deben ser entregadas al General de Campo apropiado. Por ejemplo, una carta Batida en el flanco derecho debe ser solo entregada al General de Campo del flanco derecho.

Cuando se entregan las cartas de Mando, el *Comandante en Jefe* puede hablar en detalle sobre la situación actual de la batalla, sobre tácticas y futuras estrategias con uno (y solo uno) de sus Generales de Campo, pero no puede mostrar – no debe indicar – que cartas de Mando tiene en la mano.

Una vez finalizada la discusión, el General de Campo ejecuta la carta de Mando. Sin embargo, no tiene que seguir las instrucciones o deseos de su Comandante en Jefe.

El resto de Generales de Campo reciben sus órdenes por cable o mensajero; el Comandante en Jefe no puede hablar con estos Generales de Campo. Simplemente les entrega la(s) carta(s) de Mando de su elección, esperando lo mejor.

Para mantener el ritmo de juego ágil, primero pásales la carta a aquellos Generales de Campo que la reciben vía mensajero, y luego entrega en mano las ordenes al General de Campo de tu elección y discute la estrategia.

Los Generales de Campo pueden discutir tácticas entre ellos en cualquier momento, pero el Comandante en Jefe debe limitar sus consideraciones al momento que está visitando el frente.

2 — Un General de Campo debe jugar las cartas que recibe boca arriba, en la sección donde esta ordenando tropas. Si recibe dos cartas, debe jugar una en cada una de sus secciones.

Del mismo modo que en el juego estándar de Memoir '44, todo el movimiento de unidades debe ser completado antes de combatir. Los Generales de Campo deberían asegurarse que el movimiento se complete en todas las secciones del campo de batalla antes de comenzar los ataques. Una unidad solo puede ser ordenada una sola vez en un turno. Una unidad en una sección puede cruzar hacia otra sección bajo el mando de otro General de Campo, pero no puede ser ordenada inmediatamente otra vez en esta nueva sección.

3- Si un General de Campo no recibe carta de su Comandante en Jefe durante un turno puede decidir actuar por propia iniciativa.

Un General de Campo actuando por iniciativa propia lanza un dado, con el siguiente efecto:



INFANTERÍA • 1 unidad de Infantería de tu elección es ordenada.



BLINDADO • 1 unidad de Blindados a tu elección es ordenada.



ESTRELLA • 1 unidad a tu elección (Infantería, Blindada o Artillería) es ordenada.



BANDERA • 1 unidad de tu elección debe retirarse 1 hexágono. La unidad no puede combatir.



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

Si el símbolo obtenido en la tirada no se corresponde con ninguna de las unidades bajo el mando del General de Campo que está tomando la iniciativa, no se ordena unidad alguna. La tirada no tiene efecto.

4- Una vez todas las acciones de las cartas de Mando se han completado (movimiento y combate), los Generales de Campo devuelven las cartas empleadas a su Comandante en Jefe. Este las descarta, y toma *dos nuevas cartas de Mando*, independientemente del número de cartas que entregó y se jugaron en el turno.

Cuando se cogen cartas nuevas, el Comandante en Jefe *nunca puede tener en su mano* más cartas de las indicadas por las instrucciones del escenario.

Un Comandante en Jefe nunca puede dar todas las cartas de su mano en un turno. Debe quedarse con al menos una en su poder, de forma que al terminar el turno, tras coger las dos nuevas cartas, tenga al menos tres en su mano.

CARTAS DE MANDO

El Comandante en Jefe solo puede entregar dos cartas a un General de Campo si ambas son cartas de Sección. No puede entregar a un mismo General de Campo una carta de Sección y otra Táctica, o dos Tácticas.

CARTAS DE SECCIÓN

Las cartas de Sección se dan a los Generales de Campo y se usan como en el juego estándar de Memoir '44, a excepción de:

Las cartas de Sección que indican un flanco específico deben ser entregadas al correspondiente General de Campo. Por ejemplo, una Batida (Probe) en el flanco derecho solo puede ser dada al General de Campo mandando el flanco derecho del campo de batalla.

Un General de Campo que reciba dos cartas de Sección debe jugar una en cada sección bajo su mando durante su turno. Una carta de Sección jugada debe siempre permanecer boca arriba, junto a la sección en la que se juega.

- Reconocimiento:** *Ordena 1 unidad en 1 sección a elección del General de Campo que recibe la carta.* El General de Campo que reciba una carta Reconocimiento ordena una unidad a su elección, en una sola sección bajo su mando.
 Cuando se descarte una o más cartas Reconocimiento, el Comandante en Jefe coge tres cartas en lugar de las dos que normalmente se cogen, al final del turno. Estas tres cartas se las queda, ninguna de ellas se descarta.
 Si al coger tres cartas diera al Comandante en Jefe más cartas en su mano de las que se permiten en las instrucciones del escenario, reducir el número de cartas a tomar de forma consecuyente.
- Batida, Ataque, Asalto:** *Ordena 2, 3, Todas las unidades en 1 sección a elección del General de Campo que recibe la carta.*
 Las cartas de Sección Batida, Ataque y Asalto se juegan de forma normal, en una sola sección bajo el mando del General de Campo que reciba la carta.



- Tropa de Reconocimiento:** *Ordena a 1 unidad en cada una de las secciones bajo mando del General de Campo que recibe la carta (pe. Un total de 2 unidades cuando se juega en un escenario de tablero doble).*
 Un General de Campo que recibe una carta Tropa de Reconocimiento no puede recibir otra carta de Mando en ese mismo turno.
- Avance General:** *Ordena 2 unidades en cada una de las secciones bajo mando del General de Campo que recibe la carta (pe. Un total de 4 unidades cuando se juega en un escenario de tablero doble).*
 Un General de Campo que reciba una carta de Avance General no puede recibir otra carta de Mando en ese mismo turno.
- Movimiento en Pinza:** *Ordena 2 unidades en una de las secciones bajo mando del General de Campo que recibe la carta.*

La carta de Movimiento en Pinza debe ser entregada a uno de los dos Generales de Campo que se sientan en los laterales del tablero (derecho o centro), nunca al General de Campo que manda el centro.

Un General de Campo que reciba la carta de Movimiento en Pinza no puede recibir otra carta de Mando en ese mismo turno.

CARTAS TÁCTICAS

Las cartas Tácticas se entregan a los Generales de Campo y se usan como en el juego estándar de Memoir '44, con las siguientes excepciones:

Un General de Campo que recibe una carta Táctica no puede recibir o jugar otra carta de Mando durante ese mismo turno.

Cuando una carta Táctica se refiera a un número específico de unidades (pe. Asalto de Blindados) o todas las unidades de un tipo dado (pe. Bombardeo Artillería), estas unidades pueden ser elegidas de una o ambas secciones bajo mando del General de Campo que recibe la carta.

● Apoyo Aéreo:

La carta de Apoyo Aéreo no se entrega ningún General de Campo; la juega el propio Comandante en Jefe.

● Emboscada:

La carta de Emboscada requiere que el Comandante en Jefe mantenga un seguimiento exhaustivo del campo de batalla. La carta se entrega a un General de Campo cuando su oponente declara un Combate Cercano. El Comandante en Jefe toma otra para reemplazar la carta tras completar la emboscada.

● Cortina de Fuego (Barrage):

La carta de Cortina de Fuego no se entrega a ningún General de Campo; la juega el propio Comandante en Jefe.

● Contraataque:

La carta de Contraataque requiere que el Comandante en Jefe mantenga un seguimiento exhaustivo de las secciones en las que sus oponentes están jugando cartas de Mando. Debido a esto, es crucial que las cartas de Sección o Tácticas relevantes de una sección específica deben ser puestas boca arriba junto a la sección en la que se juegan durante la partida.

Cuando un General de Campo recibe una carta de Contraataque, debe ordenar a sus unidades en la sección directamente opuesta a la que su oponente jugó usando una carta de sección o táctica.

El Comandante en Jefe puede también jugar un Contraataque directamente el mismo, como reacción a un Apoyo Aéreo o a una Descarga de Artillería jugada por su Comandante en Jefe oponente. En este caso, el contraataque, usando la misma táctica, puede ser en cualquier sección del campo de batalla.

● Asalto de Infantería

El General de Campo que reciba la carta puede ordenar todas las unidades de Infantería de una de sus secciones, no de ambas.

● Sanitarios & Mecánicos

El General de Campo elige que unidad quiere curar o reparar, y lanza 4 dados de combate. La carta se juega de forma normal: por cada estrella o símbolo de unidad que coincida con la unidad elegida, una figura perdida vuelve a filas. Una unidad no puede ganar más figuras de las que inicialmente tenía. Si la unidad recupera al menos una figura, también puede ser ordenada.

● La Hora de la Verdad

La carta de "La Hora de la Verdad" no se entrega a ningún General de Campo; la juega el propio Comandante en Jefe. Durante este turno no se puede jugar ninguna otra carta.

Cada General de Campo lanza 4 dados de combate. Por cada símbolo de unidad obtenido, una unidad de ese tipo es ordenada. Por cada estrella obtenida, una unidad a elección del General de Campo es ordenada. Las unidades ordenadas combaten como un dado adicional. Los Generales de Campo solo pueden ordenar unidades que están bajo su mando directo. Al finalizar el turno, se barajan el mazo de Descartes y la pila de cartas de Mando juntas.