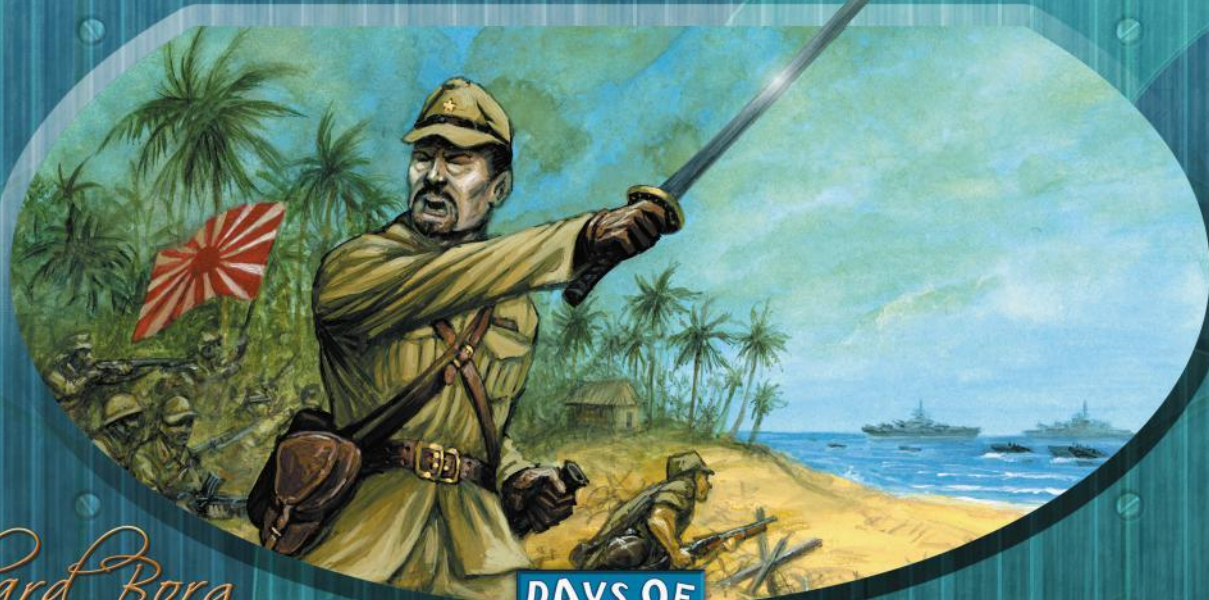


MEMOIR

'44

PACIFIC THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenido a la cuarta expansión para Memoir '44: el Teatro del Pacífico.

Prólogo

Sigue los pasos de los jóvenes Marines vadeando ríos y campos de arrozales del Pacífico reconquistando islas diminutas, playa a playa. O cava gigantescas redes de cavernas en la árida roca volcánica y combate hasta el último hombre para defender el honor de tu Emperador en un verdadero estilo Bushido.

El Teatro del Pacífico es independiente a las anteriores expansiones. Aunque usa unos pocos conceptos introducidos anteriormente (blancos de Cañón de Largo Alcance y los Campos Minados de la expansión Pack de Terreno), está diseñada para ser jugada conjuntamente con el juego original de Memoir '44.

Los escenarios incluidos han sido diseñados para introducirte de forma progresiva las nuevas reglas de combate, y familiarizarte con las tropas, ya sean los Marines "Gung-Ho" o la carga Banzai Japonesa. Desde el desembarco inicial en la playa de Wake Island en la Nochebuena de 1941 al salvaje combate en Okinawa en Mayo de 1945, estás por descubrir un nuevo teatro de operaciones completamente nuevo, y un completo set de nuevos soldados con los que jugar.

Adicionalmente a los 7 nuevos escenarios estándar de 2 jugadores, hemos introducido también uno extra en formato Overlord, para satisfacer hasta 8 fans de Memoir revivir el desembarco en Peleliu. Y Como siempre, asegúrate de visitar nuestro sitio web del juego en www.memoir44.com para escenarios adicionales y presentarte ante la vibrante comunidad de jugadores de Memoir '44 de todo el mundo.

Y sobre todo diviértete.

Richard Borg

Y el pelotón de Days of Wonder



PACIFIC THEATER

2

TABLA DE CONTENIDOS

I. NUEVAS FICHAS DE TERRENO 4	¡Gung Ho!.....7	Artillería Largo Alcance..... 11
Aeródromos.....4	Reglas Ataque Nocturno.....8	
Playas4		
Cuevas en Colina/Montañas.....4	III. NUEVAS MEDALLAS & FICHAS 8	VI. ACCESO WEB 11
Colinas.....4	Medalla Japonesa..... 8	
Hospital5	Fichas Estrella Combate..... 8	
PM - Tiendas Suministro.....5	Camuflaje 8	
Junglas.....5	Campos Minados..... 8	
Campo Trabajo.....5		
Montañas5	IV. NUEVOS OBSTACULOS & BUQUES 9	
Aldeas del Pacífico.....5	Bunker de Campo.....9	
Muelle.....6	Puentes Colgantes.....9	
Arrozal & Estanque Peces6	Destructores.....9	
Desembocadura & Afluentes.Ríos...6	Portaaviones10	
Trincheras.....6		
	V. NUEVAS INSIGNIAS & UNIDADES 10	APÉNDICE – NUEVAS FIGURAS 28
II. NUEVAS REGLAS 7	Chindits 10	Infantería Japonesa28
Reglas de Mando Japonesas.....7	Giretsu Japonés 10	Tanque Ligero Tipo 95 Ha-Go.....28
Concepto Yamato Damashi.....7	Ingenieros Británico, Japonés y US 10	Cañón AA Tipo 88 75 mm.....28
Doctrina Seishin Kyoiku.....7	Marines US..... 10	
Grito Guerra Banzai.....7	Artillería Autopropulsada..... 11	
Reglas de Mando Marines US.....7	Tanques Lanzallamas..... 11	

REFERENCIAS A PAGINAS

Un número de página escrito así: **M44** p.7 indica la página 7 del manual original de reglas de **MEMOIR '44**.

Un número de página escrito así: p.9 indica página 9 dentro de este libreto.



Este icono indica que estamos introduciendo una nueva regla en **MEMOIR '44**.



Pack Terreno

Este icono indica que una regla ya ha sido introducida en una expansión anterior de **MEMOIR '44**.



Frente Oriental

I. NUEVAS LOSETAS DE TERRENO & LUGARES CONOCIDOS

Bases Aéreas



Mismo efecto que un hexágono de Aeródromo (TP p. 9)



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

- **Reglas Especiales:** Si dispones del Air Pack de Memoir'44 y el escenario indica que las Reglas del Aire son opcionales, puedes hacer Salidas Aéreas y aterrizar sobre hexágonos de Aeródromo que estén bajo tu control.

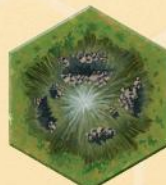
Para más detalle, refiérase a las reglas de Salida Aérea en el libretto del Pack del Aire de Memoir'44.



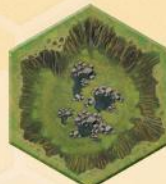
Playas

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

Cuevas en Montañas & Cuevas en Colinas



Cuevas en Montaña

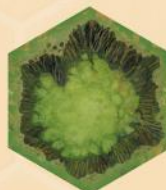


Cuevas en Colina

- **Movimiento:** Solo las unidades de Infantería Japonesa puede reclamar una Cueva como posición defensiva. Las Cuevas son terreno infranqueable para Blindados y Artillería. No existen restricciones de movimiento para la Infantería.
- **Combate:** Cuando se combate a una unidad enemiga que se encuentra en una Cueva, Infantería y Blindados reducen el número de dados de Combate a lanzar en 2 y la Artillería no sufre reducción. Una unidad Japonesa en Cueva debe ignorar todas las banderas obtenidas en su contra.
- **Línea de Visión:** un hexágono de Cueva tiene los mismos efectos en la línea de visión que el terreno que la contiene.
- **Reglas Especiales:** Solo la Infantería Japonesa puede usar una red de Cuevas para moverse desde cualquier hexágono de Cueva hacia cualquier otro hexágono de Cueva no ocupado como su movimiento completo para el turno. La unidad todavía puede combatir.



La Infantería Aliada puede intentar sellar una Cueva moviéndose sobre ella. Siempre que no haya una unidad enemiga adyacente a dicho hexágono de Cueva, la Infantería Aliada puede lanzar sus dados en Combate Cercano en lugar de combatir. Si consigue una estrella, la Cueva es sellada satisfactoriamente: voltea el hexágono de Caverna para mostrar la otra cara de terreno.



Colinas

Mismo efecto que las Colinas (M44 p. 14)



Hospital, PM-Tiendas de Suministro

- **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento.
- **Combate:** Sin restricciones al combate.
- **Línea de Visión:** Hospitales y PM-Tiendas de Suministro bloquean la línea de visión.

Reglas Especiales:



Hospital: Una unidad ordenada de infantería en un hexágono de Hospital puede recuperar figuras perdidas, siempre que no haya unidades enemigas en hexágonos adyacentes, aplicando el mismo método que para la carta de Mando de Sanitarios & Mecánicos, pero lanzando 6 dados en su lugar. La unidad no puede mover ni combatir durante este turno, incluso si es curada.

Tienda de Suministro: Si una unidad enemiga captura tu PM-Tienda de Suministro, tu oponente elige una de tus cartas de Mando al azar para descartarla. Hasta que no vuelvas a retomar el hexágono de Tienda de Suministro, debes jugar con una carta menos en tu mano. Cuando recuperes el hexágono, coge inmediatamente una carta adicional de Mando para recuperar tu mano hasta su cantidad original.



Jungla (Selva)



- **Movimiento:** Una unidad que entra en un hexágono de Jungla debe parar. La unidad puede Ganar Terreno tras realizar con éxito un Combate Cercano.
- **Combate:** Una unidad de Infantería o Blindados que mueve hacia una Jungla desde un hexágono adyacente puede combatir. Una unidad Blindada que realiza con éxito un Combate Cercano puede Ganar Terreno y hacer Arrollamiento de Blindados. Cuando se combate a un enemigo que se encuentra en un hexágono de Jungla, la Infantería reduce en 1 los dados de Combate a lanzar, los Blindados reducen en 2. Los dados de Combate de la Artillería no se reducen.

- **Línea de visión:** La Jungla bloquea la línea de visión.



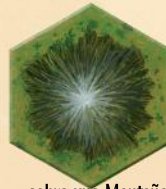
Campo de Trabajo

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

Montañas



Mismo efecto que los hexágonos de Montaña (TP p. 5)



- **Movimiento:** Solo una unidad de Infantería puede mover desde una Colina hacia un hexágono de Montaña adyacente, o bajar desde una Montaña hacia un hexágono de Colina adyacente. La Infantería también puede mover desde un hexágono de Montaña hacia otro de Montaña adyacente. El movimiento de Infantería desde otro tipo de terreno o desde un hexágono de campo abierto no es posible. Las Montañas son infranqueables para las unidades Blindadas y de Artillería.
- **Combate:** Cuando se combate a una unidad enemiga que está sobre una Montaña, la Infantería y los Blindados reducen en 2 el número de dados de Combate a lanzar, mientras que los de unidades de Artillería no se reducen. Cuando se combate a una unidad enemiga que se encuentra a la misma altura no hay reducción a los dados de Combate a menos que el blanco esté en un grupo de Montañas diferente (pe. Hexágonos de Montaña no conectados). Una unidad ordenada de Artillería que se encuentre sobre una Montaña puede combatir enemigos a una distancia de 7 o menos hexágonos de distancia a 3,3,2,2,1,1, y 1.

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



Aldeas del Pacifico

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

Muelle



- **Movimiento:** Una unidad solo puede mover hacia un hexágono de Muelle desde un hexágono de Tierra/Playa. Una unidad no puede mover hacia un hexágono de Muelle desde uno de Océano.
- **Combate:** Sin restricciones al combate.
- **Línea de Visión:** Un Muelle no bloquea la línea de visión.

Campos de Arroz



Mismo efecto que los terrenos pantanosos (**TP** p. 4)



- **Movimiento:** Una unidad de Infantería o Blindados que mueve hacia un hexágono de Arrozal debe parar y no puede mover más en ese turno. Una unidad que abandona un hexágono de Arrozal solo puede moverse hacia un hexágono adyacente. Una unidad de Artillería no puede entrar en un hexágono de Arrozal.
- **Combate:** Una unidad de Infantería en un hexágono de Arrozal no tiene restricciones al combate. Una unidad Blindada no puede combatir el turno que entra o deja un hexágono de Arrozal. Una unidad Blindada que realiza con éxito un Combate Cercano contra una unidad que está en un Arrozal puede Ganar Terreno pero no hacer Arrollamiento de Blindados.
- **Línea de Visión:** Un Arrozal no bloquea la línea de visión.

Estanques de Peces

- Los Estanques usan los mismos hexágonos y tiene el mismo efecto que los Arrozales.
- A excepción de que ninguna unidad, ni siquiera la Infantería, puede combatir el turno que entra en un hexágono de Estanque.
- Ganar Terreno, y cualquier otro movimiento y combate, permanece igual a lo descrito para los Arrozales.



Desembocadura de Río & Afluente



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



Arroyos Vadeables

Las reglas especiales del escenario indicarán cuando un Río es vadeable.

- **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono o Río que es vadeable, pero debe detenerse. La unidad puede Ganar Terreno tras un Combate Cercano exitoso.
- **Combate:** Sin restricciones al combate.
- **Línea de Visión:** Una Arroyo Vadeable no bloquea la línea de visión.

Trinchera



Mismo efecto que las Trincheras (**IE** p. 2)



- **Movimiento:** Una unidad de Infantería o Blindados que entra en un hexágono de Trinchera debe parar y no puede mover más en ese turno. Una Trinchera es infranqueable para la Artillería.
- **Combate:** Una unidad Blindada en Trinchera no puede combatir. Cuando combate contra una unidad enemiga que está en un hexágono de Trinchera, la Infantería y los Blindados reducen en 1 el número de dados de Combate a lanzar. Una unidad de Infantería en Trinchera puede ignorar la primera bandera obtenida en su contra.
- **Línea de Visión:** Las Trincheras no bloquean la línea de visión.



II. NUEVAS REGLAS



Reglas de Mando del Ejército Imperial Japonés.

Basado en la longeva tradición de siglos del Bushido ("El camino del Guerrero"), el Ejército Imperial Japonés rápidamente se hizo conocido por su fanatismo y ferocidad durante la 2ª GM. Se esperaba que los soldados combatieran con estoicismo y eligieran la muerte al deshonor en su servicio al Emperador.

En los escenarios del Teatro del Pacífico de Memoir '44, las unidades de Infantería Japonesas se benefician de las siguientes capacidades:

◆ Concepto Yamato Damashi

Un gran respeto por el "Alma del Japón Ancestral" ayudó a los soldados de infantería Japoneses a vivir bajo un estricto código de conducta: jamás ser capturado, nunca derrumbarse y nunca rendirse.

Las unidades de infantería Japonesas deben siempre ignorar la 1ª bandera obtenida en contra. Cuando se encuentre en un terreno u obstáculo que ya ignora una bandera, las unidades de Infantería Japonesas deben ignorar las primeras 2 banderas obtenidas en su contra en cualquier tirada. Finalmente la infantería Japonesa que se encuentre en cuevas debe ignorar todas las banderas obtenidas en su contra.

◆ Doctrina Seishin Kyoiku

Concebida por el teólogo del Ejército Sadao Araki como una adaptación moderna del Código Bushido, la Doctrina Seishin Kyoiku proporcionaba a los soldados de Infantería Imperiales el "Espíritu Intangible" que necesitaban para servir al Emperador en combate.

Las unidades de Infantería Japonesa con todas sus figuras en Combate Cercano combaten con 1 dado de Combate adicional. Esta bonificación solo es aplicable cuando la unidad esta en combate cercano y cuenta con todas sus figuras (normalmente 4) intactas.

◆ Grito de Guerra Banzai

Un signo de respeto hacia el Emperador, Banzai emergió como el grito de guerra preferido por los soldados Japoneses durante la 2ª GM.

Una unidad de Infantería Japonesa ordenada puede mover 2 hexágonos y combatir cuando efectúe un Combate Cercano sobre una unidad enemiga. Las restricciones al movimiento y al combate por terreno siguen aplicándose. Una unidad de Infantería Japonesa ordenada por una carta de Asalto de Infantería puede mover 2 hexágonos y combatir en una carga Banzai, pero no puede mover 3 hexágonos y combatir.



Reglas de Mando del Cuerpo de Marines US

¡Gung-Ho! – Una declaración de entusiasmo originalmente usada por el 8º Ejército Comunista Chino durante la 2ª GM. ¡Gung-Ho! Fue introducido por primera vez en el Cuerpo de Marines por el pupilo de Franklin Delano Roosevelt, Mayor Evans F. Carlson, líder del famoso 2º Batallón Marine Raider. Pronto a partir de entonces, la expresión se divulgó para convertirse en el grito de Guerra de todos los Marines en el Teatro del Pacífico.

En todos los escenarios del Teatro del Pacífico de Memoir '44, los Marines US son ¡Gung-Ho! Se benefician de la siguiente mejora en la capacidad de Mando:

- Siempre que se use una carta de Sección, el jugador de los Marines puede activar 1 unidad más de las indicadas en su carta. Si la carta muestra más de una sección a activar, el jugador debe elegir en cuál de las secciones activa la unidad adicional.
- Además, todas las cartas Tácticas que normalmente activan 4 unidades, activan 5 en su lugar, y aquellas que activan 1 activan 2.
- Otras cartas Tácticas – Apoyo Aéreo, Bombardeo de Artillería, Cortina de Fuego, Combate Cercano, Asalto de Infantería y La Hora de la Verdad permanecen sin cambios.
- Cuando el jugador de los Marine US contraataca una carta de Mando Japonesa, el jugador de los Marine activa 1 unidad más de las que activo su oponente Japonés. En el caso opuesto, cuando el jugador Japonés contraataca la carta de Mando de los Marine US, solo activa el número de unidades indicado en la carta que es contraatacada.

Ataques Nocturnos



En algunos casos (indicado en las notas del escenario), el combate ocurre de noche en condiciones de baja visibilidad.

Sitúa la Tabla de Visibilidad Nocturna junto al tablero. Coloca una sola ficha de Estrella de Combate en la primera posición de la tabla, marcada con un 1. La visibilidad en el tablero se limita a 1 hexágono.

Durante ese tiempo, el combate se limita a Combate cercano entre unidades enemigas en hexágonos adyacentes.

Al comienzo de cada turno, el jugador Aliado lanza 4 dados. Por cada Estrella obtenida, mueve hacia arriba 1 posición la Estrella de Combate en la tabla de Visibilidad Nocturna. La visibilidad y el alcance mejoran al número de hexágonos indicados en la tabla. Todas las unidades, incluyendo la Artillería están sujetas a esta limitación de alcance.

Cuando la ficha Estrella de Combate alcance luz plena (el alcance es ahora 6 hexágonos) aparta la tabla y la ficha. Se restablece la visibilidad normal, con alcances normales en vigor. Hasta que no se alcanza la plena luz del día, las cartas tácticas de Apoyo Aéreo y Cortina de Fuego solo pueden ser usadas para ordenar a 1 unidad a elección del jugador.



III. NUEVAS MEDALLAS & FICHAS ESTRELLAS COMBATE

Medalla Japonesa

Medalla Japonesa: La Orden del Milano Dorado.



Creada por el Emperador Meiji en 1889, la Orden del Milano Dorado consistía en siete clases. Solo 41 de 1ª clase y 201 de 2ª clase fueron concedidas. La Orden del Azor Dorado fue abolida por el gobierno de ocupación estadounidense en Japón en 1947.

Fichas Estrella de Combate

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



Recuerda que las reglas que estas fichas introducen no son definitivas ni permanentes, más bien son adiciones específicas al escenario, detalladas en la sección de Reglas Especiales de cada escenario.

Camuflaje



Cuando se indique en las instrucciones del escenario, una ficha de Estrella de Combate puede ser empleada para marcar unidades camufladas.

Solo puede atacarse a una unidad camuflada enemiga en un Combate Cercano (hexágono adyacente).

Si una unidad camuflada se mueve o combate, pierde su camuflaje y debe quitar su Estrella de Combate.

Campos Minados



Las Notas del escenario indican que bando desplegará los Campos Minados.



Los Campos Minados se colocan al mismo tiempo que los hexágonos de terreno. Antes de colocar ningún Campo Minado, coge todas las fichas de minas con el cartel de mina hacia arriba. Mezcla las fichas. Ahora coloca una ficha de Campo Minado, elegida al azar, boca arriba (número oculto) en cada hexágono de Campo Minado indicado en el escenario. Devuelve las fichas no usadas a la caja, con su número oculto a la vista del jugador.



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



PACIFIC THEATER

8

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

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

Nota: Conforme a las reglas generales de retirada, un Campo Minado no tiene efecto alguno en retirada. Por lo tanto, una unidad en retirada puede mover a través de un Campo Minado sin detenerse. Las unidades en retirada que se mueven hacia o a través de un Campo Minado no lanzan dados para comprobar si hay daño.

IV. NUEVOS OBSTACULOS & BUQUES DE GUERRA

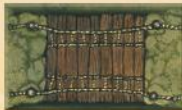
Bunker de Campo



Mismo efecto que un Bunker (M44 p. 16)

Además, ambos bandos pueden usarlo como posición defensiva.

Puentes Colgantes



Mismo efecto que un puente (M44 p. 15)

Buques de Guerra - destructores



Flotillas completas de buques de guerra vagaron por el Pacífico ofreciendo el crucial fuego naval de apoyo a grandes distancias a los convoyes de las fuerzas anfibas de desembarco.

Un Buque de Guerra puede mover 1 o 2 hexágonos en Océano, pero nunca puede mover hacia hexágonos de mar adyacentes a hexágonos de Playas.



Un Buque de Guerra proporciona fuego naval de apoyo a larga distancia, disparando a una distancia de ocho hexágonos a 3,3,2,2, 1,1,1,1 respectivamente.



Cuando se indique en las Notas y en la preparación del escenario, coloca un Buque de Guerra en el tablero, y tres marcadores Punto de Mira junto a él.

Cuando un Buque de Guerra consigue un impacto sobre un blanco enemigo, si la unidad no es eliminada ni forzada a retroceder, coloca un marcador Punto de Mira sobre su hexágono. El Buque de Guerra ha centrado el tiro sobre su objetivo y combatirá con +1 dado de Combate a partir de entonces. Ten en cuenta que los marcadores Punto de Mira no son acumulables.

Si el blanco se mueve o es eliminado, el beneficio de haber centrado el objetivo se pierde y el marcador Punto de Mira se elimina y se devuelve junto al Buque de Guerra.

Un Buque de Guerra puede ser disparado durante el combate. Se consigue un impacto por cada Granada obtenida en su contra. Coloca una Estrella de Combate junto al Buque de Guerra para llevar un seguimiento del daño infligido. Cuando se consigue el 3er impacto sobre el buque, elimina el Buque de Guerra del tablero y dáselo a tu oponente para que lo coloque en el medallero. Cuenta como 1 punto de Victoria.

Un Buque de Guerra puede ignorar la primera Bandera obtenida en su contra. Si un Buque de Guerra debe retirarse, retrocede 1 hexágono de Océano por cada bandera obtenida. Si no puede retroceder, en su lugar añade un marcador de daño Estrella de Combate.

Buques de Guerra - Portaaviones



Los Portaaviones fueron usados durante toda la campaña del Pacífico para proyectar el poder aéreo a grandes distancias y para proporcionar apoyo en el mar.



Un Portaaviones se mueve del mismo modo que un Destructor, pe. 1 o 2 hexágonos en Océano, pero nunca puede moverse hacia hexágonos de Océano adyacentes a hexágonos de Playa.

Un Portaaviones puede ser un objetivo de la misma manera que lo es un Destructor.

Un Portaaviones puede ser empleado para proporcionar apoyo aéreo en la mar y como plataforma de Salidas Aéreas cuando se emplee conjuntamente con la expansión que está en preparación del Pack del Aire.

V. NUEVAS INSIGNIAS & UNIDADES

Los Chindits



Creados por el General A. Wavell y el General Ord Wingate, los Chindits fueron una mezcla internacional de Británicos, Gurkhas, Fusileros Birmanos, voluntarios de Hong Kong y soldados de África Occidental reunidos para combatir profundamente tras las líneas enemigas. Conocidos como la 77 Brigada de Infantería y la 3ª División de Infantería Hindú, los Chindits realizaron su primera expedición en las selvas de la ocupada Birmania durante la Operación Longcloth, en Febrero de 1943.

Su nombre vino de una deformación del término Birmano "Chinthe", una criatura mitológica, mitad león, mitad dragón, cuyas estatuas guardan la entrada de los templos Birmanos.



Japoneses de Elite (Giretsu)

Formado por un grupo de élite de paracaidistas de la Armada y del Ejército Japonés, las Fuerzas Especiales "Giretsu" fueron la última respuesta del Ejército Imperial Japonés a los bombardeos de los B-29 sobre las islas japonesas.

Entrenados para misiones sin retorno a las bases de la USAAF en Guam, Saipán y en las Islas Ryukyu, los Giretsu se forjaron un nombre en un desesperado lanzamiento nocturno sobre Okinawa, donde tomaron momentáneamente por la fuerza las pistas de aterrizaje de Yontan y Kadena, y en operaciones similares sobre Iwo Jima, Guam y Saipán.



Ingenieros de Combate Japoneses, Británicos y US



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

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



En Combate Cercano, una unidad de Ingenieros ignora todas las reducciones del terreno al Combate, pe. sus enemigos no están protegidos por el terreno.

Una unidad de Ingenieros que está en un hexágono con alambrada reduce el número de dados que lanza en 1 y también puede eliminar la alambrada en el mismo turno. La unidad de Ingenieros debe poder combatir para eliminar la alambrada. Así, no puede hacer un movimiento de 2 hexágonos y eliminar la alambrada en el mismo turno.

Una unidad de Ingenieros que entra en un hexágono de Campo Minado y puede combatir debe eliminar el Campo Minado en vez de combatir. Si la unidad de Ingenieros entra en el Campo Minado y no puede combatir, el Campo Minado detona. Una unidad de Ingenieros debe poder combatir para eliminar el Campo Minado. No puede hacer un movimiento de 2 hexágonos y eliminar el Campo Minado en el mismo turno.

Si una unidad de Ingenieros es ordenada con una carta de Asalto de Infantería, puede mover 2 hexágonos, combatir y eliminar la alambrada o eliminar el Campo Minado en el mismo turno, pero no puede mover 3 hexágonos y combatir ni eliminar la alambrada o eliminar el Campo Minado.



US Marines

Una fuerza de Asalto Anfibia de primera clase, el Cuerpo de Marines de los EEUU pasó de dos brigadas a seis divisiones y cinco alas aéreas durante la 2ª GM.

Una fuerza central en todo el Teatro del Pacífico, los Marines estuvieron en muchas de las contiendas más feroces contra el Ejército Imperial Japonés, identificando a "El Cuerpo" con las batallas de Guadalcanal, Iwo Jima y Okinawa.



Artillería Autopropulsada



Cuando se indique en las Notas del escenario, coloca una insignia de Artillería Autopropulsada en el hexágono con la unidad de Artillería.

La Artillería Autopropulsada tiene dos figuras de artillería y combaten con el mismo alcance y potencia de fuego que una artillería regular.

Sin embargo, una Artillería Autopropulsada puede mover 1 hexágono y combatir o mover 2 hexágonos y no combatir.

Tanques Lanzallamas



Las unidades blindadas con armas Lanzallamas se mueven y combaten como cualquier unidad Blindada estándar.

Sin embargo, en Combate Cercano, la reducción a los dados de Combate para los Blindados por terreno se limita a un máximo de 1.

Cañones de Largo Alcance & Marcadores Punto de Mira

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 de un escenario, coloca una insignia de Cañón de Largo Alcance y tres marcadores Punto de Mira en el hexágono correspondiente, junto con la unidad de Artillería.



Los Marcadores de Blanco, distinguibles por sus iconos tipo punto de mira, se usan de forma conjunta a las baterías de Cañones de Largo Alcance para designar unidades enemigas sobre las que se ha centrado el tiro.



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 una unidad enemiga y la unidad no es eliminada o forzada a retroceder, coloca un marcador Punto de Mira en el hexágono de la unidad blanco.

Cuando la Artillería de Largo Alcance dispara a una unidad con un marcador Punto de Mira lanza 1 dado adicional (ha encontrado la distancia y ha centrado el objetivo). Los marcadores Punto de Mira no son acumulables.



El marcador Punto de Mira permanece en el hexágono hasta que la unidad se mueva de ese hexágono o sea eliminada. Cuando la unidad se mueve del hexágono, el marcador Punto de Mira se devuelve al hexágono donde está la Artillería de Largo Alcance.

VI. ACCESO WEB

Incluida con esta expansión hay un código único de acceso a la web. Lo encontrarás impreso en una etiqueta pegada dentro de la tapa interior de tu caja de expansión. Por favor, conéctate a www.memoir44.com e introdúcelo siguiendo las mismas instrucciones que seguiste para el primer código de acceso que recibiste con tu juego original de Memoir '44.

Este segundo número te dará automáticamente acceso a la última versión de nuestro editor de Escenarios, que ahora soporta todas las expansiones lanzadas hasta la fecha. Esperamos que lo disfrutes, y esperamos muchas contribuciones tuyas bien meditadas y documentadas.

NUEVAS FIGURAS

El Teatro del Pacífico proporciona un completo ejército Japonés con nuevas figuras



SOLDADO IMPERIAL DEL EJERCITO JAPONÉS

Conocido por su ferocidad y fanatismo, el soldado Japonés se inspiraba fuertemente en el estoicismo y adherencia al Código Bushido de su modelo ancestral, el Samurai. El honor era primordial, y salvaguardar el nombre y las apariencias. La muerte antes que el deshonor era la norma de conducta del soldado de infantería Japonés regular. Unido a este intenso respeto por la tradición, había un incuestionable e inquebrantable respeto por el Emperador, cuya voz no había sido oída por casi ningún Japonés, pero cuyas palabras y existencia eran consideradas de naturaleza divina.



TANQUE LIGERO TIPO 95 HA-GO

El Tipo 95 fue desarrollado como una alternativa al Tipo 89, que no lograba seguir los movimientos de la infantería mecanizada a la que supuestamente debía prestar apoyo. Por este motivo, se le dio el nombre clave Ha-Go o "Segundo carro". Parecido al carro Británico Cruiser, su blindaje muy ligero fue ampliamente considerado como inapropiado para prestar apoyo a la infantería; sin embargo su velocidad y armamento le hicieron ser el más numeroso de entre los tanques Japoneses.



CAÑÓN ANTIAÉREO TIPO 88 75MM

Este cañón antiaéreo, introducido por primera vez 1927, se basaba en el diseño del Vickers, y era ampliamente superior tanto en precisión como en alcance al primer cañón antiaéreo Japonés, el Tipo 11. Sin embargo, pronto fue claramente superado por el rápido progreso del potencial aéreo Aliado.