



# MEMOIR '44

## WINTER WARS



## THE ARDENNES OFFENSIVE

DAYS OF  
WONDER

*Richard Borg*



## PRÓLOGO

Al igual que te vendría bien tu ración de campaña si tuvieras que embarcarte en una de las más gélidos y crudos combates de la Guerra, tras 5 años de agotadoras batallas, hemos completado esta expansión con todo lo necesario para combatir en un ambiente cubierto de nieve.

¡Pero júzgalo tú mismo, soldado! Dentro de esta caja encontrarás:

- 4 planchas de fichas llenas de terreno de todo tipo cubiertas de nieve.
- 20 cartas de Combate Invernal, similares en concepto a las cartas de Combate Urbano introducidas en el Battle Map Volumen 3 – “Sword of Stalingrad”
- 80 cartas de Mando nuevas, diseñadas específicamente para las batallas Breakthrough
- Nuevas reglas de Combate Invernal
- Nuevas Tropas, incluyendo los nuevos Cazacarros y los Cañones Anticarro Pesados y las versiones de Guerra Tardía del Cañón Anti-Tanque, Mortero y Ametralladora.

Todos serán críticos en el combate (¡y en la Victoria!) de los diez escenarios que este libretto contiene, todos centrados en aquellas 2 semanas cruciales de las Navidades de 1944 en las Ardenas. Los seis primeros escenarios incluidos son todos de formato estándar, jugables con un solo juego base y esta expansión (aunque un tablero Desierto/Invierno añadirá un bonito toque estético a tu campo de batalla). Los cuatro escenarios siguientes son gigantescas interpretaciones de la Batalla de las Ardenas. Estos últimos necesitarán de una sola copia del ya disponible Frente Oriental y el kit de tableros de Breakthrough, además de la expansión ya mencionada.

¡Esperamos que disfrutes tanto como nosotros y os deseamos a todos unas maravillosas, reñidas, Navidades de 1944!

*Richard Borg*

¡Diviértete y disfruta!

por **el Estado Mayor**  
de **Days of Wonder**

## TABLA DE CONTENIDOS

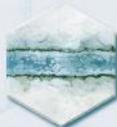
<b>I. FICHAS DE TERRENO</b> .....	<b>3</b>
Río Helado.....	3
Iglesia Invernal.....	3
Bosque Invernal.....	3
Cofina Invernal .....	3
Pueblo Invernal .....	3
Vías de Ferrocarril en Invierno .....	3
Carreteras en Invierno .....	3
<b>II. NUEVAS REGLAS</b> .....	<b>4</b>
Condiciones de Victoria.....	4
Reglas de Invierno.....	4
Clima Invernal.....	4
Visibilidad Reducida.....	4
Cartas de Combate Invernal.....	5
Cartas de Mando Breakthrough.....	6
<b>III. NUEVAS MEDALLAS &amp; MARCADORES</b> .....	<b>7</b>
Marcadores de Salida.....	7
Camuflaje.....	7
Campos Minados.....	7
<b>IV. NUEVAS FICHAS &amp; OBSTACULOS</b> .....	<b>8</b>
Bloqueo de Carretera Invernal.....	8
Puente Ferroviario Invernal.....	8
Puente Flotante Invernal.....	8
Puente Invernal/ Bunker de Campo Invernal.....	8
<b>V. NUEVAS TROPAS</b> .....	<b>8</b>
Cazacarros.....	8
Cañón Anticarro Pesado.....	8
Armamento Especial Guerra Tardía .....	9
Arma Antitanque/ Ametralladora/ Mortero.....	9
Ingenieros de Combate.....	9
Semiorugas.....	10
Artillería Autopropulsada.....	11
504 <sup>th</sup> PIR.....	11
Coche Patrulla de Largo Alcance .....	11

# I. NUEVAS FICHAS DE TERRENO



## Castillo

- **Movimiento:** Una unidad que entra en un hexágono de Castillo debe parar y no puede mover más en ese turno.
  - **Combate:** Una unidad no puede combatir el turno que entra en un hexágono de Castillo.
- Cuando se combate a una unidad enemiga que se encuentra en un Castillo, la Infantería reduce el número de dados a lanzar en 1, los Blindados reducen el número de dados en 2 y la Artillería no reduce los dados a lanzar. Una unidad de Blindados en un hexágono de Castillo reduciá en 2 el número de dados de Combate a lanzar.
- **Línea de Visión:** Un Castillo bloquea la línea de visión.
  - **Comprobación Aérea:** 2



## Río Helado

Estos hexágonos son similares a aquellos introducidos inicialmente en la expansión del Frente Oriental. El río está helado y puede ser cruzado, sin embargo, en algunas áreas no es grueso ni seguro. En el momento que una unidad se mueva hacia o se retire hacia un hexágono de Río Helado, lanza dos dados. Por cada Estrella obtenida, se pierde 1 figura. No hay otras restricciones al movimiento o combate.



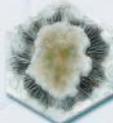
## Iglesia Invernal



Esta Iglesia Invernal es similar al hexágono de Iglesia inicialmente introducido en la expansión del Pack de Terreno. Su apariencia cubierta de nieve es puramente estética.

Una Iglesia Invernal tiene el mismo efecto que un hexágono de Pueblo & Aldea. Además, una unidad que se encuentre en una Iglesia puede ignorar la primera bandera obtenida en su contra.

## Bosque Invernal Colina & Pueblo Invernal



Estos tipos de terreno tienen el mismo efecto que el Bosque, Colina, Pueblos & Aldeas introducidos en el juego base. Su apariencia cubierta de nieve es puramente estética.



## Vías de Ferrocarril Invernal



Las vías de ferrocarril invernal tienen el mismo efecto que los hexágonos de vía introducidos en el Pack de Terreno. Su apariencia cubierta de nieve es puramente estética.



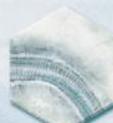
● **Movimiento:** Sin restricciones al movimiento para la Infantería. Los Blindados y Artillería deben parar al entrar en un hexágono de vía de ferrocarril.

● **Combate:** Sin restricciones al combate. Los Blindados pueden Ganar Terreno tras ganar un Combate Cercano y combatir de forma normal de nuevo.

● **Línea de Visión:** Una vía de ferrocarril no bloquea la línea de visión.

● **Comprobación Aérea:** 1

## Carreteras Invernales



Las carreteras invernales tienen el mismo efecto que los hexágonos de carretera introducidos en el Pack de Terreno. Su apariencia cubierta de nieve es puramente estética.

● **Movimiento:** Una unidad ordenada que comienza su movimiento en hexágono de Carretera, se mueve por la carretera y termina su movimiento en un hexágono de Carretera puede mover 1 hexágono adicional ese turno.

● **Combate:** Sin restricciones al combate.

● **Línea de Visión:** Una Carretera no bloquea línea de visión.

● **Comprobación Aérea:** 0



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

Cuando se empleen, estos iconos se refieren a las siguientes expansiones previas de **MEMOIR '44**.



M44  
Básico



TP  
Pack de Terreno



FO  
Frente Oriental



PT  
Teatro Pacífico



DW  
Desierto/ Invierno



MT  
Teatro Mediterr.



AIR  
Pack Aire



MAP  
Battle Maps



WW  
Winter Wars

## II. NUEVAS REGLAS

### Condiciones de Victoria

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

### Reglas de Invierno

Los escenarios que se juegan en los meses de invierno a menudo incluyen las siguientes reglas:



#### Clima Invernal

- El movimiento para Blindados y Vehículos se reduce a 2 hexágonos como máximo a no ser que el movimiento de la unidad ocurra por completo en carretera (pe. la unidad comienza su turno en un hexágono de carretera, solo mueve por carretera y finaliza en un hexágono de carretera), en cuyo caso puede mover 1 hexágono adicional para un máximo de 3.
- Cuando sea aplicable, Ganar Terreno y Arrollamiento de Blindados está aún permitido.
- Ambos bandos Aliados y Eje lanzan solo 1 dado al jugar la carta de Mandote Apoyo Aéreo.



#### Visibilidad Reducida

Los escenarios que ocurren en nieve, niebla, poca luz, oscuridad y fuerte lluvia a menudo emplean las reglas de Visibilidad Reducida.

- Los símbolos obtenidos en la tirada que coinciden con una unidad solo obtienen impacto al combatir en Combate Cercano, desde un hexágono adyacente.
- Las Granadas obtenidas siguen haciendo impacto.
- Las Banderas obtenidas siguen produciendo retirada.
- Con unidades Especiales, las cartas de Mando o Combate obtienen impacto con Estrella, siguen haciendo impacto.
- La carta de Mando Cortina de Fuego se juega de forma normal, obteniendo los símbolos de unidad impactos.

## Cartas de Combate Invernal



Las cartas de Combate Invernal están diseñadas para hacer más interesante los escenarios de Memoir'44al introducir las terribles condiciones del combate invernal cuando sea aplicable.



Las cartas de Combate no son como las cartas de Mando normales; más bien se juegan junto con, o además de cualquier carta de Mando jugada durante tu turno o el de tu oponente; ¡su uso ayuda a representar el intenso frío del combate invernal!

Cuando las reglas de cartas de Combate Invernal están en vigor, mezcla el mazo de Combate invernal y entrega 2 cartas a cada jugador antes de comenzar el combate. O entrega 1 carta a cada General de Campo, si estás jugando al modo Overlord. Coloca el resto de cartas de Combate en un mazo junto al de las cartas de Mando, al alcance de los jugadores.

### Reglas y Cartas de Combate Invernal



Las cartas de Combate pueden ser jugadas en cualquier turno, adicionalmente a la carta de Mando, pero debe respetar las siguientes reglas:

Las cartas de Combate son normalmente jugadas junto con unidades ordenadas por una Carta de Mando, para mejorar las acciones de estas unidades. Cuando no sea este el caso, una frase en la parte inferior de la carta detalla cuando se usa la carta.

- Las cartas de Combate que incrementan el número de dados de Combate a lanzar son acumulativos, cuando se usa en las mismas unidades ordenadas.



<Juega esta carta antes de ordenar cualquier unidad.

... Juega esta carta como reacción a la acción de tu oponente >



- No hay límite en el número de cartas de Combate que un jugador puede tener en la mano o en el número de cartas de Combate que un jugador puede jugar durante su turno, o durante el de su oponente.
- Un jugador solo puede coger una nueva carta de Combate del mazo al final del turno en el que haya jugado una carta de Mando Recon (Reconocimiento) – ¡pero no una carta de Mando Recon in Force (Tropa de Reconocimiento) ni cualquier otra!
- Una vez jugada, las cartas de Combate se descartan junto al mazo de cartas de Combate.
- Si en algún momento se acaba el mazo, mezcla las cartas de Combate para formar un nuevo mazo.
- Cuando se juega la carta de Mando Their Finest Hour (La Hora de la Verdad), mezcla las cartas descartadas y las restantes del mazo de Combate para formar un nuevo montón.

Cuando una carta de Combate emplea el término "Building" (Edificio), esto incluye todos los pueblos, aldeas y cualquier lugar significativo construido por el hombre o construcciones urbanas (estación de tren, ruinas de ciudad, etc...).

Cuando una carta de Combate emplea el término "Spare Figures", (Figuras Disponibles), estas figuras deben provenir bien de aquellas que inicialmente no fueron desplegadas al comienzo de la batalla o de aquellas perdidas en combate.

Si una carta usa el término unidad "Full strength" (Fuerza Completa), entonces esta carta no puede ser jugada a no ser que haya suficientes figuras disponibles para poder desplegar una unidad como unidad completa (p.e. con el mismo número de figuras que la unidad hubiera tenido si fuese desplegada al comienzo de la batalla).

En modo Overlord, un General de Campo solo puede usar una carta de Combate en una unidad ordenada por él. Las cartas de Combate que se usan contra unidades enemigas, deben ser jugadas sobre unidades enemigas que están llevando acciones contra una de tus unidades o contra unidades enemigas que empiezan o terminan en la sección bajo tu mando del campo de batalla.

### Bitter Resistance (Resistencia Implacable)



Cuando una carta de Combate incluye el símbolo de Resistencia Implacable, puedes jugar la carta tal y como está escrita o como una acción de Resistencia Implacable.

**Acción de Resistencia Implacable:** la unidad que usa la Resistencia Implacable puede ignorar una bandera obtenida en contra.

La mejor opción, si puede aplicarse, será normalmente la indicada en el texto de la carta. Pero no tienes por qué jugar esta opción si no quieres, incluso si tienes las unidades adecuadas disponibles para ello. Siempre puedes elegir jugar la carta como una acción de Resistencia Implacable.

## Cartas de Mando Breakthrough



Tu nuevo mazo de cartas de Mando Breakthrough tiene 80 cartas. Este mazo está diseñado para complementar y mejorar las batallas Breakthrough, incluyendo aquellas que aparecen en esta expansión y todos los escenarios previamente lanzados.

Estas cartas fueron cuidadosamente diseñadas para que el reverso coincida con el del mazo de cartas de Mando estándar, de forma que puedas usar alguna de ellas en los escenarios estándar que quieras. ¡Tan solo ten en cuenta que haciéndolo aumentará la movilidad y letalidad de tus tropas y la de tu oponente!

## Cartas Tácticas

El número de cartas Tácticas ha aumentado hasta 28 en el nuevo mazo Breakthrough. Muchas de las cartas Tácticas son ya familiares y se juegan de forma normal, incluyendo:

- ◆ **Armor Assault (Asalto de Blindados)** (3 cartas)
- ◆ **Counter-Attack (Contraataque)** (3 cartas)
- ◆ **Direct From HQ (Orden Directa del CG)** (3 cartas)
- ◆ **Infantry Assault (Asalto de Infantería)** (2 cartas)
- ◆ **Move Out (¡Moveos!)** (3 cartas)
- ◆ **Ambush (Emboscada)** (2 cartas)
- ◆ **Artillery Bombard (Bombardeo de Artillería)** (2 cartas)
- ◆ **Close Assault (Combate Cercano)** (1 carta)
- ◆ **Firefight (Intercambio de disparos)** (2 cartas)
- ◆ **Their Finest Hour (La Hora de la Verdad)** (2 cartas)

Las siguientes cartas Tácticas han sido modificadas:



◆ **Air Power (Apoyo Aéreo)** (1 carta)  
Ambos bandos, Eje y Aliados, lanzarán 2 dados al jugar la carta de Apoyo Aéreo.



◆ **Behind Enemy Lines (Tras las líneas enemigas)** (1 carta)  
Aunque las restricciones al movimiento por Terreno no se aplican, las restricciones al combate por Terreno siguen aplicándose, como en la versión de esta carta introducida en el Battle Map Sword of Stalingrad.



◆ **Medics & Mechanics (Sanitarios & Mecánicos)** (1 carta)  
La carta permite ahora que múltiples unidades del campo de batalla recuperen figuras de forma simultánea.

## Cartas de Sección

El número de cartas de Sección se ha incrementado a 52 en el nuevo mazo Breakthrough. Muchas de las cartas de Sección serán ya familiares y se juegan de forma normal, incluyendo:

- ◆ **General Advance (Avance General)** (2 cartas)



◆ **Barrage (Cortina de Fuego)** (1 carta)  
El símbolo Estrella se añade a la lista de símbolos que hacen impacto al hacer la Cortina de Fuego.



◆ **Dig-In (Atrincherarse)** (1 carta)  
Las unidades de Artillería ahora pueden atrincherarse así como la Infantería.

- ◆ **Pincer Move (Movimiento en Pinza)** (2 cartas)
- ◆ **Recon In Force (Tropa de Reconocimiento)** (4 cartas)
- ◆ **Assault on the Left Flank (Asalto en el Flanco Izquierdo)** (3 cartas)
- ◆ **Assault in the Center (Asalto en el Centro)** (3 cartas)
- ◆ **Assault on the Right Flank (Asalto en el Flanco Derecho)** (3 cartas)

Las siguientes cartas de Sección han sido modificadas. Además de ordenar el número de unidades que se indica en la carta de Sección para mover y/o combatir de forma normal, estas cartas también ordenan un número de unidades On the Move ("En Marcha"). Las unidades "En Marcha" pueden ser de CUALQUIER sección del campo de batalla. Mueven de forma normal, pero no pueden combatir este turno.

- ◆ **Recon + 2 (Reconocimiento + 2)**



- Reconocimiento Flanco Izquierdo + 2 En Marcha (2 cartas)
- Reconocimiento Centro + 2 En Marcha (2 cartas)
- Reconocimiento Flanco Derecho + 2 En Marcha - (2 cartas)

- ◆ **Probe + 2 (Batida + 2)**



- Batida Flanco Izquierdo + 2 En Marcha - (5 cartas)
- Batida Centro + 2 En Marcha - (6 cartas)
- Batida Flanco Derecho + 2 En Marcha - (5 cartas)

- **Attack + 1 (Ataque + 1)**



- Ataque Flanco Izquierdo + 1 En Marcha - (4 cartas)
- Ataque Centro + 1 En Marcha - (5 cartas)
- Ataque Flanco Derecho + 1 En Marcha - (4 cartas)

## III. NUEVAS MEDALLAS & MARCADORES

### 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 del jugador 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 eliminada del juego, y una de sus figuras se coloca en el medallero del jugador.



### Camuflaje

Cuando se indique en las notas del escenario o al jugar una carta de Combate Invernal, puede emplearse una ficha de Camuflaje para marcar unidades que se encuentran camufladas.

Se pueden emplear también fichas Estrellas de Combate para marcar unidades camufladas cuando no tengas fichas de Camuflaje suficientes.

Solo puedes combatir una unidad enemiga camuflada en Combate Cercano, pe. cuando estés atacando desde un hexágono adyacente.

Si una unidad camuflada mueve, se retira o combate, pierde su camuflaje; elimina su ficha de Camuflaje.



### Campos Minados



Las Notas del escenario indicarán que bando despliega los Campos Minados. Debido a la época, la mayoría de campos minados en invierno eran desplegados rápidamente, razón por lo que las fichas de campos minados tengan números tan bajos.

Los Campos Minados se colocan al mismo tiempo que los hexágonos de terreno. Antes de colocar ningún Campo Minado, coge todas las

fichas con el cartel de mina boca 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 todas las fichas no usadas a la caja, con su número oculto a la vista de los jugadores.

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

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 continua activo, con su valor numérico boca arriba y visible a ambos jugadores.

Si la unidad que entra en 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 OBSTÁCULOS & FICHAS

### Bloqueo de Carretera Invernal



Estos Bloqueos de Carretera Invernales son similares a aquellos Bloqueos de Carretera introducidos inicialmente en el Pack del Terreno (Terrain Pack).

- **Movimiento:** Solo una unidad de Infantería puede entrar en un hexágono de Bloqueo de Carretera. La unidad de Infantería que entre debe parar y no puede mover más en ese turno.
- **Combate:** Una unidad en un Bloqueo de Carretera está protegida por todos los flancos. Un bloqueo de carretera reduce el número de dados lanzados en 1 cuando se es atacado por Infantería o Blindados. La Artillería no reduce dados. Una unidad sobre un Bloqueo de Carretera puede ignorar la 1ª bandera obtenida en su contra.
- **Línea de Visión:** Un Bloqueo de Carretera no bloquea la línea de visión.

### Puente de Ferrocarril Invernal



Similar al Puente de Ferrocarril introducido en la expansión del Pack de Terreno (Terrain Pack).

- **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono de Río cuando sobre el hexágono haya un puente de ferrocarril. Sin restricciones al movimiento de la Infantería. Unidades Blindadas y de Artillería deben parar al entrar en un hexágono de Puente de Ferrocarril.
- **Combate:** Sin restricciones al combate.
- **Línea de Visión:** Un Puente de Ferrocarril no bloquea la línea de visión.

### Puente Flotante Invernal



Similar al Puente Flotante introducido inicialmente en la expansión del Pack de Terreno (Terrain Pack).

Los Puentes Flotantes pueden ser empleados solo en los escenarios en los que se mencione, en las condiciones que se describan en la sección de Reglas Especiales. Para construir un Puente Flotante sobre un río, juega una carta de Mando Ataque, y en lugar de ordenar 3 unidades en la sección, coloca el Puente Flotante sobre cualquier hexágono de río en la sección.

- **Movimiento:** Una unidad puede entrar en un hexágono de Río cuando dicho hexágono tenga un Puente Flotante sin restricciones al movimiento.
- **Combate:** Sin restricciones al combate.
- **Línea de Visión:** Un Puente Flotante no bloquea la línea de visión.

### Puente Invernal & Bunker de Campo Invernal



Estas fichas son similares al Puente y al Bunker de Campo introducidas inicialmente en el juego base y en la expansión del Frente Oriental (Eastern Front), y se han incluido aquí para ser usados en tus propios escenarios.

## V. NUEVAS UNIDADES E INSIGNIAS

### Cazacarros



Cuando se indique en las instrucciones del escenario, coloca una insignia de Cazacarros en el hexágono con la unidad Blindada. Una unidad de Cazacarros es tratada como los Blindados a todos los efectos, a no ser que se indique de otra manera.

Las unidades Alemanas y Rusas de Cazacarros comienzan con 4 figuras, como indica el 4 en un círculo amarillo junto al símbolo de unidad. Todas las demás unidades Cazacarros comienzan con 3 figuras de Blindados por defecto.

Una unidad ordenada de Cazacarros puede mover hasta 2 hexágonos y combatir. Una unidad de Cazacarros puede combatir una unidad enemiga a 4 o menos hexágonos de distancia, con 2 dados.

Cuando un Cazacarros combata una unidad enemiga de Blindados o Vehículos, todas las Estrellas obtenidas hacen impacto. Desafortunadamente, también son más vulnerables al fuego enemigo, debido a su blindaje más ligero. Cualquier unidad que no sea Infantería combatiendo un Cazacarros obtendrá un impacto con cualquier Estrella que obtenga.

Un Cazacarros que no mueve durante el turno que combate ignora todas las protecciones del terreno de su blanco (y cualquier restricción de combate por terreno sobre sí mismo, si combate desde un hexágono de Pueblo & Aldea).

Un Cazacarros que tiene éxito en un Combate Cercano puede Ganar Terreno, pero no hacer Arrollamiento de Blindados.

Un Cazacarros debe tener línea de visión a su objetivo.

Un Cazacarros puede retirarse hasta 2 hexágonos por bandera obtenida en su contra.

### Cañón Anticarro Pesado



Cuando se indique en las Notas del escenario, coloca una insignia de Cañón Anticarro Pesado en el hexágono con la unidad de Artillería. En algunos escenarios, los cañones anticarro pesados son nombrados con Flak 88, por ello el diseño de la insignia. Una unidad de Cañón Anticarro Pesado es tratada como la Artillería a todos los efectos, a menos que se indique lo contrario. Se ordena con las mismas cartas Tácticas, hace impacto con las mismas tiradas y nunca puede Ganar Terreno.

Una unidad ordenada de Cañón Anticarro Pesado puede mover 1 hexágono o combatir.

Una unidad ordenada de Cañón Anticarro Pesado puede combatir cualquier unidad enemiga a 4 o menos hexágonos de distancia, combatiendo con 2 dados.

Si el Cañón Anticarro Pesado combate una unidad Blindada o Vehículo enemigo, todas las Estrellas obtenidas hacen impacto. Los Cañones Anticarro Pesados ignoran todas las restricciones al combate por terreno.

A diferencia de las unidades de Artillería, los Cañones Anticarro Pesados deben tener línea de visión a su objetivo.

## Armamento Especial - modelos 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.

### Unidad de Infantería con Arma Antitanque



Cada vez que te encuentres con un símbolo de Arma Antitanque al montar un escenario, coloca una insignia de Antitanque sobre la unidad de Infantería

- **Movimiento:** Una unidad de Infantería ordenada con un Arma Antitanque puede mover 1 hexágono y combatir o mover 2 hexágonos y no combatir.
- **Combate:** Cuando mueve, una unidad de Infantería con Arma Antitanque puede combatir cualquier unidad enemiga terrestre a tres o menos hexágonos de distancia, lanzando el mismo número que lanzaría una unidad estándar de Infantería. Si no movió este turno, la Infantería con Arma Antitanque también obtendrá impacto por cada Estrella obtenida contra cualquier Blindado o Vehículo enemigo.

- **Línea de Visión:** Una unidad de Infantería con un Arma Anticarro debe tener línea de visión al blanco, como una unidad estándar de Infantería.

### Unidad de Infantería con Mortero

Cada vez que te encuentres con un símbolo de Mortero al montar un escenario, coloca una insignia de Mortero sobre la unidad de Infantería.



- **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. También ignora las protecciones al combate del terreno de su blanco, en este caso.

- **Línea de Visión:** Al igual que una unidad de Artillería estándar, una unidad de Infantería con Mortero no necesita línea de visión al objetivo.

### Unidad de Infantería con Ametralladora



Cada vez que te encuentres con un símbolo de Ametralladora al montar un escenario, coloca una insignia de Ametralladora sobre la unidad de Infantería.

- **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.

### Ingenieros de Combate

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 al combate por terreno, 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 del hexágono 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 lugar de combatir. Si la unidad de Ingenieros no puede limpiar el Campo Minado, detona.
- Una unidad de Ingenieros que entra en un hexágono con un Bloqueo de Carretera puede eliminar dicho Bloqueo de Carretera en lugar de combatir.

## 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. Si no dispones de las figuras de Semioruga del Battle Map Volumen 4 - Desastre en Dieppe, usa figuras normales de Blindados junto con una insignia de Semioruga para cada unidad Semioruga que tengas que desplegar en el campo de batalla.

### Semiorugas - Blanco

Una unidad de Semioruga es tratada como un Blindado cuando es atacada durante el combate. 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.

## 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.
- **Tras las Líneas Enemigas, Atrincharse, 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.  
*Nota: las cartas Tácticas que ordenan unidades de Infantería (Asalto de Infantería, Moveos) no ordenan Semiorugas.*

## CONSIDERACIONES A LAS ACCIONES

- **Balsas y botes hinchables** – una unidad de Semiorugas no puede ser transportada por Balsas o Botes hinchables.
- **Lider 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.

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).

## 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, Aviones 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 tenía al comenzar el juego.

Mas de una unidad adyacente debilitada puede ser reaprovisionada 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.

## Artillería Auto-propulsada

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

Las unidades de Artillería Autopropulsada tienen dos figuras de artillería y combaten hasta la misma distancia y con la misma potencia de fuego que la artillería estándar. Sin embargo, una unidad de Artillería Autopropulsada puede mover 1 hexágono y combatir, o mover 2 hexágonos y no combatir.

## Regimiento Infantería Paracaidista 504



Conocidos en ocasiones como los "Demonios Blancos"; estos soldados forman uno de los regimientos más famosos de la 82ª División Aerotransportada. El 504 de Infantería Paracaidista participó en muchas de las más famosas batallas de la 2ª GM, comenzando en el Norte de África y continuando en Sicilia, Italia y los Países Bajos, y durante la batalla de las Ardenas, cerca de Bastogne. Juegan como los Rangers US y otras unidades Especiales de Infantería, pudiendo mover 2 hexágonos y combatir.

## Coches Patrulla de Largo Alcance

Hemos incluido in Carta Sumario de los Coches Patrulla de Largo Alcance que fueron introducidos por primera vez en el Battle Map Volumen 4 - Desastre en Dieppe, solo como referencia. Estas unidades no se emplean en ninguno de los escenarios incluidos en esta expansión. Para una versión completa de las reglas sobre el uso en tus propios escenarios, por favor ve al sitio web de Memoir'44 en [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com).

