

BLITZ RULES  
SIMPLIFIED  
CAMPAIGN RULES

MEMOIR

'44™

*Richard Borg*

REGLAS BLITZ  
REGLAS DE CAMPAÑA  
SIMPLIFICADAS

DAYS OF  
WONDER

## REGLAS RELÁMPAGO



Los escenarios que transcurren durante los primeros años de la 2a GM a menudo emplean las Reglas Relámpago.

- ◆ El jugador del Eje puede jugar una carta de '*Reconocimiento*' como una carta Táctica de Apoyo Aéreo en esa sección (al menos uno de los hexágonos objetivo debe estar en la sección): apunta a un grupo de 4 o menos unidades enemigas adyacentes entre ellas. Lanza 1 dado de combate por hexágono (Ataque aéreo del Eje).
- ◆ El movimiento para los blindados se modifica como sigue: una unidad blindada ordenada del Eje puede mover hasta 3 hexágonos y combatir, mientras que una unidad ordenada blindada Aliada solo puede mover hasta 2 hexágonos y combatir.

## REGLAS DE CAMPAÑA SIMPLIFICADAS



Enfrentarte en una serie de batallas que conforman una campaña completa es una excitante forma de ampliar tu experiencia en Memoir'44.

Estas simples reglas de campaña te permitirán vincular los resultados de una batalla con la siguiente. Otro beneficio de este simple método es que cualesquiera escenarios de Memoir pueden ser unidos y jugados como una serie de batallas de una campaña.

Monta el escenario. Antes de repartir las cartas de Mando, cada jugador lanza un número de dados igual al número de medallas que han capturado en el escenario previo de la campaña. Además, como bonificación por la victoria, el ganador de un escenario lanza 1 dado adicional por cada victoria obtenida en la campaña. Por ejemplo, si ha ganado 2 escenarios, lanza 2 dados adicionales. Si el resultado fuera 2 escenarios a 1, entonces un jugador lanzaría 2 dados de victoria adicionales y el otro 1. Cada dado de estas tiradas antes de la batalla tendrá el siguiente efecto en las condiciones iniciales del escenario.

Si todas las figuras de una figura del oponente son eliminadas antes de comenzar la batalla, ganas una Medalla.

## Resultados tirada:



Tu oponente debe retirar una figura de infantería de una de sus unidades de infantería.



Tu oponente debe retirar una figura de tanque de una de sus unidades de blindados.



Retiras una figura de cualquier unidad enemiga



Reduce el número de cartas de Mando que tu oponente tiene al comienzo de la batalla en 1. Sin embargo su mano inicial debe ser al menos siempre 1 carta. Cogerá dos cartas tras cada turno, hasta que el número de cartas de mando que tenga sea igual al indicado en las instrucciones del escenario.



Tu oponente debe retirar una unidad un hexágono. Las unidades en el borde del tablero, si son forzadas a retroceder, pierden 1 figura en lugar de retirarse.

## EXPANSION/EXTENTION #2

# FRENTE ORIENTAL

Discover the snowy battlefields of the Eastern Front. Includes new terrains hexes, rules and 8 scenarios.

Descubre los nevados campos de batalla del Frente oriental. Incluye nuevos hexágonos de terreno, reglas y 8 escenarios.



Includes a full army with T-34 tanks, Soviet soldiers and ZIS-3 guns.

Incluye un ejército completo: tanques T-34, soldados soviéticos y artillería ZIS-3.



## EXPANSION/EXTENTION #1

# PACK DE TERRENO

Play to the next level with this pack full of new terrain hexes, obstacles and badges. Includes 4 scenarios.

Juega a un nivel superior con este pack repleto de nuevos hexágonos de terreno, obstáculos e insignias. Incluye 4 escenarios.

