

• SEMIORUGAS •



Semiorugas – Unidad

El número de figuras de semioruga para desplegar en una unidad de semiorugas se indica en un pequeño círculo amarillo situado en la esquina inferior derecha del icono de Semiorugas. Este número puede variar de 1 a 3 figuras. Por ejemplo, en el mapa de batalla de "Tobruk", hay tres unidades de semiorugas, cada una de las cuales contiene 2 figuras de semioruga.

Semiorugas – Blanco

Una unidad de semiorugas es tratada como los blindados al ser blanco en la batalla. El atacante logra un impacto por cada símbolo de Blindado o granada sacado en los dados contra la unidad de semiorugas.

Semiorugas – Medallas

Una unidad de semiorugas alcanzada por el fuego enemigo y destruida no otorga necesariamente una medalla al oponente, a diferencia de otras unidades en el juego.

Para llevar un registro de esto, se recomienda colocar cada figura de semioruga eliminada en una casilla de medalla, hasta que se recojan tres figuras, momento en el que se pueden sustituir las figuras por una ficha de medalla.

Las figuras de semiorugas retiradas del tablero como resultado del reaprovisionamiento de tus tropas (véase Reaprovisionamiento, más abajo) nunca cuentan para medalla, sino que estas figuras son simplemente retiradas del tablero, una vez utilizadas.

Semiorugas – Movimiento y Combate

Una unidad de semiorugas que ha recibido una orden puede mover hasta 2 hexágonos y combatir contra cualquier unidad enemiga que esté a 2 hexágonos o menos de distancia. Combate con 2 dados. En un combate cercano con éxito, puede **ganar terreno** pero no puede hacer **arrollamiento de blindados**. En lugar de combatir, puede reaprovisionar otra unidad (véase 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.
- ◆ *Puentes de Ferrocarril & Vías de Ferrocarril*: los Semiorugas que se mueven a una vía de ferrocarril o a un puente de ferrocarril deben parar.

Semiorugas – Reaprovisionamiento

Cuando un semioruga está adyacente a una unidad de tierra amiga que está debilitada, es decir que ya no tiene todas las figuras que tenía al comienzo del escenario, puede reaprovisionar esa unidad de tierra en lugar de combatir.

Las unidades que, por lo tanto, pueden ser reaprovisionadas incluyen la infantería, los blindados, la artillería y las unidades de caballería, entre otras.



Sin embargo, las unidades que están formadas por una sola figura (por ejemplo, francotiradores, aeroplanos en tierra, etc...), trenes y lanchas de desembarco no pueden ser reaprovisionadas.

Una unidad de semiorugas puede mover antes de que reaprovisione una unidad debilitada y una unidad debilitada puede mover antes de que sea 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 del 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 de tierra amiga debilitada que esté adyacente. Una unidad

reaprovisionada no puede conseguir más figuras de las que tenía al comienzo del juego.

Más de una unidad debilitada adyacente puede ser reaprovisionada por la misma unidad de semiorugas durante esta fase, pero ninguna de las unidades que están siendo reaprovisionadas ni la unidad de semiorugas puede combatir este turno.

Las figuras de semioruga que se utilizan para reaprovisionar una unidad amiga adyacente se retiran del juego, y nunca cuentan como medalla para el oponente.

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.

