

DODGE WC-63

CAMIONES DE SUMINISTRO – REGLAS DETALLADAS



Camiones de Suministro – Unidad

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

Camiones de Suministro – Blanco

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

Camiones de Suministro – Medallas

Una unidad de camiones de suministro 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 camión de suministro 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 camión de suministro 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.

Camiones de Suministro – Movimiento

Una unidad de camiones de suministro que ha recibido una orden puede mover hasta 2 hexágonos. Una unidad de camión de suministro que reciba una orden y comience en un hexágono de camino, mueve a lo largo del mismo y termina su movimiento en un hexágono de camino, puede mover adicionalmente 2 hexágonos este turno, para un total de 4 hexágonos en el camino.

Camiones de Suministro – Combate

Una unidad de camiones de suministro nunca puede combatir. En cambio, 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 infranqueable para las unidades de Coches Patrulla.

Además:

- ◆ **Océanos** – los Coches Patrulla no pueden retroceder hacia hexágonos de océano, excepto cuando estén en una Lancha de Desembarco.
- ◆ **Acantilados terrestres & Marinos** – los Coches Patrulla no pueden ascender/descender un acantilado desde/hacia la playa, océanos u orillas.
- ◆ **Alambrada** – los Coches Patrulla no pueden retirar las alambradas.
- ◆ **Puentes Ferroviarios & Líneas Férreas:** los Coches Patrulla entrando en una línea ferroviaria o puente ferroviario deben parar.

Camiones de Suministro – Reaprovisionamiento

Cuando un camión de reaprovisionamiento 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.



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 camiones de suministro 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 camiones de suministro retirada por el jugador de su unidad de camiones de suministro, 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 camiones de suministro durante esta fase, pero ninguna de las unidades que están siendo reaprovisionadas puede combatir este turno.

Las figuras de camiones de suministro 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 Infantería** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir una orden con esta Carta de Mando y mover hasta 4 hexágonos.
- ◆ **¡Moveos!** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir una orden usando esta Carta de Mando.
- ◆ **Emboscada, Combate Cercano, Intercambio de disparos** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir órdenes con estas Cartas de Mando.
- ◆ **Tras las Líneas Enemigas, Atrincherarse, Sanitarios & Mecánicos** – las unidades de Coches Patrulla no pueden recibir órdenes usando ninguna de estas Cartas de Mando.
- ◆ **La Hora de la Verdad** – una unidad de Coches Patrulla puede recibir una orden con esta Carta de Mando cuando se obtenga un símbolo de Infantería o una Estrella en la tirada. Las unidades ordenadas combatirán con 1 dado adicional.

CONSIDERACIONES A LAS ACCIONES

- ◆ **Balsas y botes hinchables** – una unidad de Coches Patrulla no puede ser transportada por Balsas o Botes hinchables.
- ◆ **Líder Heroico** – el Líder Heroico puede ser añadido a una unidad de Coches Patrulla.
- ◆ **Recuperación en Hospital, Recuperación en Oasis** – una unidad de Coches Patrulla no puede recuperarse en un Hospital u Oasis.
- ◆ **Refuerzos** – una unidad de Coches Patrulla no puede ser utilizada como Refuerzo.

