



• CARTAS DE COMBATE •

Las cartas de Combate presentadas con este mazo están diseñadas para ayudar a animar los escenarios de Memoir'44 mediante la introducción de la heroica lucha callejera y el combate urbano donde sea aplicable. Las cartas de Combate no son como las cartas de Mando estándar; en su lugar se juegan de forma conjunta con éstas, o adicionalmente a otra carta de Mando jugada durante tu turno o el de tu oponente; ¡su uso ayuda a representar la intensidad – y lo mortífero – de los enfrentamientos callejeros!

Cuando las reglas de Combate están en vigor, baraja el mazo de Combate y entrega dos cartas a cada jugador antes del comienzo de una batalla estándar. O entrega 1 carta a cada General de Campo, cuando estés jugando el 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 de Combate

Las cartas de Combate pueden jugarse durante cualquier turno, junto a una carta de Mando, pero debe respetar las siguientes reglas:

- ◆ Las cartas de Combate normalmente se usan conjuntamente con la(s) unidad(es) ordenadas por una carta de Mando, para mejorar la acción de las unidades. Cuando no es ese el caso, una sentencia aparecerá en la parte inferior de la carta especificando cuando se usa dicha carta.



< Juega esta carta antes de dar órdenes a cualquier unidad.

Juega esta carta como respuesta a una acción de tu oponente >



- ◆ Las cartas de Combate que incrementan el número de dados de Batalla lanzados son acumulables, cuando se juega sobre las unidades ya ordenadas.
- ◆ No hay límite al número de cartas de Combate que un jugador puede tener o al número de cartas de Combate que un jugador puede usar durante su turno, o el del oponente.
- ◆ Un jugador solo puede coger una carta de Combate del mazo al finalizar un turno en el que haya jugado una carta de Mando *Reconocimiento (Recon 1)* – ¡pero no una carta *Tropa de Reconocimiento (Recon in Force)* o cualquier otra carta de Mando!
- ◆ Una vez jugada, las cartas de Combate se descartan junto al mazo de cartas de Combate.
- ◆ Si alguna vez se agota el mazo de Combate, baraja las descartadas para formar un nuevo montón.
- ◆ Cuando se juegue la carta *La hora de la verdad*, baraja las cartas de Combates usadas con las restantes no usadas para formar un mazo nuevo.

Cuando una carta de combate emplea el término *Edificio*, este incluye todos los

pueblos, villas y cualquier edificio construido por el hombre (estación de tren, ruinas, etc.)

Cuando una carta de Combate emplea el término *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 *Fuerza Completa*, entonces esta carta no puede ser jugada a no ser que haya suficientes figuras disponibles para ser desplegadas como unidad completa (pe. con el mismo número de figuras que la unidad hubiera tenido si fuese desplegada al inicio de la batalla)

Lucha Callejera



Cuando una carta de Combate disponga del símbolo *Lucha Callejera*, puedes jugar la carta tal y como está escrita O como una acción de *Lucha Callejera*.

Acción Lucha Callejera: una unidad ordenada en o junto a un hexágono tipo Edificio puede hacer Combate Cercano con 1 dado adicional.

La mejor opción, si puede aplicarse, normalmente será la indicada en el texto de la carta de Combate. Pero no tienes por qué jugar esta opción si no quieres, incluso si tienes las unidades adecuadas disponibles para ello. Siempre tienes la opción de jugar la carta como una Lucha Callejera en su lugar (asumiendo que cumples con las condiciones para una *Lucha Callejera*).

Unas pocas cartas de Combate son específicas de un bando (Eje o Aliados). Cuando las coja un Comandante del bando contrario, solo pueden jugarse como *Lucha Callejera*.

----- Recordatorio -----

Overlord en el Frente Oriental

El Comandante en Jefe Soviético no puede jugar cartas de Mando ni entregar órdenes a sus Generales de Campo directamente de su mano. En su lugar, debe colocar las cartas de Mando bajo la ficha del Comisario antes de su turno.

Al comienzo del juego, el Comandante en Jefe Soviético debe colocar hasta 3 cartas de Mando bajo la ficha del Comisario, debiendo repetir este proceso y colocar nuevas cartas de Mando bajo el chip en preparación para el siguiente turno. En ningún caso puede colocar o tener más de 3 cartas bajo la ficha.

Al contrario de un escenario estándar del Frente Oriental, en el modo Overlord las cartas *Reconocimiento 1 (Recon 1)* no pueden ser jugadas directamente por el Comandante en Jefe Soviético. En su lugar, se colocan bajo la ficha del Comisario.

La *Misión Aérea* (si las Reglas del Aire están en vigor) y las cartas *Contraataque* son excepciones; pueden ser jugadas de forma normal, la carta *Misión Aérea* visible sobre la mesa y el *Contraataque* directamente de la mano del Comandante en Jefe Soviético, ¡pero solo si al jugar esta(s) carta(s) Y las cartas de Mando ya colocadas bajo la ficha del Comisario durante el turno anterior no exceden del máximo de 3 permitido por turno!

La carta *Emboscada* es una excepción igualmente: puede ser entregada a un General de Campo y jugada de forma inmediata incluso si ya hay 3 cartas bajo el chip del comisario (ya que la carta *Emboscada* no se juega durante tu turno).

Las cartas equivalentes a la *Misión Aérea*, como el *Apoyo Aéreo* si las reglas del Aire están en vigor, y las cartas *Contraataques* también pueden situarse y ser jugadas desde debajo del chip del Comisario, si así lo desea el Comandante en Jefe Soviético, pero el límite de 3 cartas de Mando bajo el chip y el máximo de 3 cartas a ser jugadas en el turno debe ser respetado.

Todas las limitaciones relacionadas con el uso de cartas de Mando por los Generales de Campo (no más de 2 cartas de Sección al mismo General de Campo, no más de una carta Táctica al mismo General de Campo, etc.) siguen estando en vigor durante toda la partida.

