

# AIR Pack

mightier yet!

REGRAS EM PORTUGUÊS



*Richard Borg*

MEMOIR '44

DAYS OF WONDER



No jogo Memoir 44 padrão, o impacto da aviação no campo de batalha foi limitado a jogada ocasional de uma carta Air Power, cujo o efeito fosse projetar e simular o efeito indireto e a força relativa dos Aliados x Eixos durante os anos mais atrasados da guerra. Com a introdução das Regras aéreas, e o aparecimento de novas unidades de avião de várias nações no campo de batalha, a guerra está a ponto de tomar literalmente uma outra dimensão. As páginas que seguem dizem-lhe como...

## **COMO E QUANDO USAR AS REGRAS AÉREAS**

Todos os cenários incluídos neste livro podem agora ser jogados usando estas regras de acompanhamento.

A menos que especificado de outra maneira no cenário, quando os jogadores concordarem que as regras aéreas tem efeito, cada jogador recebe uma carta Air Sorte em sua mão no início do jogo.

Esta carta é colocada com a face para cima, próxima do jogador e visível a seu inimigo.

A carta não conta como uma das recebidas pelo jogador no início do jogo.

Além disso, se em qualquer momento durante o jogo, a carta Air Sorte é comprada do baralho (depois que tinha sido jogada, rejeitada e re-embaralhada, ou porque foi embaralhada diretamente no começo do jogo), esta é imediatamente colocada com a face para cima ao lado do jogador que a possui, e este jogador imediatamente compra outra carta de comando.

Em alguns cenários as Regras aéreas são agora obrigatórias, antes opcional (isto é, os cenários devem ser jogados usando estas regras), e as condições de início para cada jogador podem ser diferentes:

Um lado pode receber ambas as cartas Air Sorte, deixando claro sua superioridade no ar.

As cartas Air Sorte podem ser embaralhadas ao invés de serem distribuídas no começo do jogo. As condições serão especificadas em cada cenário, conforme as regras especiais em cada seção.

## **JOGANDO UMA CARTA AIR SORTE**

Quando as regras aéreas tem efeito, uma carta Air Sorte pode ser jogada durante o turno do jogador, como se fosse uma carta qualquer de comando de sua posse.

A carta Air Sorte é usada para utilizar um avião de sua nacionalidade (ou como dito no cenário) no campo de batalha; o avião entra no campo de batalha, transportado por via aérea, em qualquer lugar no hex da borda do tabuleiro a sua escolha. Os hex da borda são todos (menos os do meio) hex cheios que limitam o jogo inteiro dos quatro lados do tabuleiro.

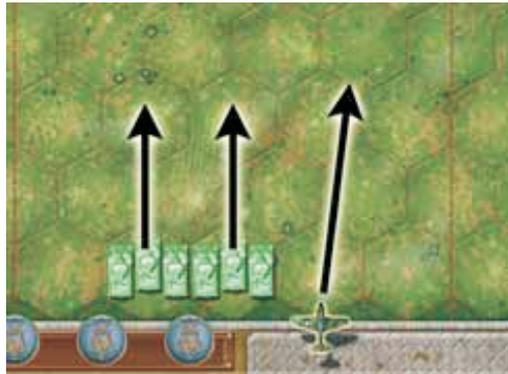
Este avião transportado por via aérea é considerado como uma unidade e segue a mesma sequência das fases (ordens, movimento, ação de batalha aérea) como todas unidades restantes no jogo.

Ao contrário das outras cartas de comando, nenhuma outra carta de comando é extraída para substituir a carta Air Sorte.

Entretanto, se seu inimigo utilizar uma carta Counter-Attack, você extrai uma nova carta de recolocação.

Ao contrário de outras cartas de comando, a Air Sorte pode ser jogada conjuntamente com outra carta de seção. Neste caso, atua como um modificador a carta da seção, deixando o jogador usar uma ordem da carta Air Sorte na seção correspondente quando simultaneamente emite as ordens restantes a outras unidades na terra!

No fim do turno, a carta de seção é substituída normalmente, mas nenhuma carta é extraída para substituir a carta Air Sorte, jogada junto com ela.



A nova Air Sorte jogou junto com um Ataque de Centro



Quando seu inimigo joga uma carta Counter-Attack, o efeito dela é somente sobre a carta seção, e não sobre a carta Air Sorte jogada junto com ela.

### JOGANDO UMA EQUIVALENTE A AIR SORTE

Em adição, quando se utiliza as regras aéreas, a carta Air Power venha a ser utilizada como a carta Air Sorte E cartas que são julgadas equivalentes pelo cenário - tais como a carta Recon 1 quando Air Strikes & Blitz estão em efeito - pode ser jogado, opcionalmente pelo jogador, como indicado na carta (por exemplo um 1 Recon) OU como uma carta Air Sorte em seu lugar. Ao contrário da verdadeira carta Air Sorte, estas cartas não são colocadas de face para cima, nem mostradas ao outro jogador de antemão; nunca podem ser jogadas em combinação com uma carta de seção, e são substituídas normalmente no fim do turno.

Se a carta jogada como uma Air Sorte é uma carta Recon 1 (como pode ser, por exemplo do Eixo) estar utilizando as regras Air Strike & Blitz) o jogador deve respeitar as limitações de seção contidas na carta; isto é, a carta somente pode ser jogada para começar uma Air Sorte no devido lado do tabuleiro.



Com as regras Air Strikes e Blitz em efeito para o eixo, a carta Recon 1 pode ser usada para fazer uma Air Sorte. O avião deve fazer sua entrada no campo de batalha através de um hex da borda, conforme destacado acima.

Quando uma carta equivalente a carta Air Sorte, é rebatida pela carta Counter-Attack, esta deve ser utilizada seguindo o modo normal da carta.  
Daqui pra frente, qualquer menção em relação a carta Air Sorte, se referem exclusivamente a ela, e a algum equivalente permitido por regras especiais de um cenário.

## SOMENTE UM AVIÃO POR JOGADOR

Em todo o turno, pode somente haver no máximo um avião no campo de batalha para cada jogador. Se um jogador jogar uma carta Air Sorte (ou o equivalente) quando ele já tem uma unidade do avião no campo de batalha, o seu efeito é de dar uma ordem aérea sem efetuar o tiro Air Check (ver Air Check na página 8). Alternativamente, o jogador pode optar por retirar seu avião do tabuleiro e iniciar uma nova Air Sorte com um novo avião.



Quando uma Air Sorte está em efeito, se nenhum avião específico for atribuído nas regras do cenário, as seguintes diretrizes devem ser usadas para selecionar um tipo de avião

### Scenarios featuring British Forces (and Allied nations not on this list)

- **Spitfire:** entire war, all theaters
- **P40:** August 1941 onward, Mediterranean Theater
- **Corsair:** Carrier-based from June 1943, Pacific Theater

### Scenarios featuring German Forces (and Axis nations not on this list)

- **Storch:** entire war, all theaters
- **Me109:** entire war, all theaters

### Scenarios featuring Japanese Forces

- **Zero:** entire war

### Scenarios featuring Soviet Union Forces

- **Yak-1** (use same model as Yak-9): entire war
- **Yak-7** (use same model as Yak-9): entire war
- **Yak-9:** from October 1942 onward
- **P40:** from January 1942 onward

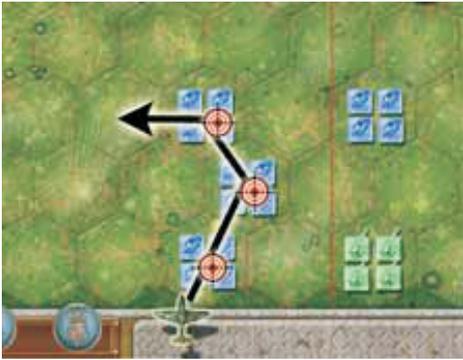
### Scenarios featuring United States Forces

- **P38:** entire war, all theaters
- **P40:** entire war, all theaters
- **Corsair:** ground-based Marine squadrons from January 1943;  
based on carriers from September 1943, Pacific Theater

## ORDENS

Um avião que entre no campo de batalha através de uma carta Air Sorte (ou de alguma carta equivalente definida pelas regras do cenário) são consideradas ordenadas no turno, e não exigem uma outra ordem até o próximo turno. Uma vez no campo de batalha, um avião é ordenado como as outras unidades no jogo, ao custo de 1 ordem da carta ou da carta Direct from HQ. O avião pode igualmente ser ordenado ao custo de 1 ordem se uma estrela é rolada ao jogar a carta Their Finest Hour...

Mantenha o vôo!: Uma vez transportado por via aérea, um avião deve ser ordenado em todos os turnos, durante a fase das ordens; senão deve ser removido do campo de batalha, sem nenhum custo de medalha a seu proprietário, quando seu jogador não a ordena outra vez.



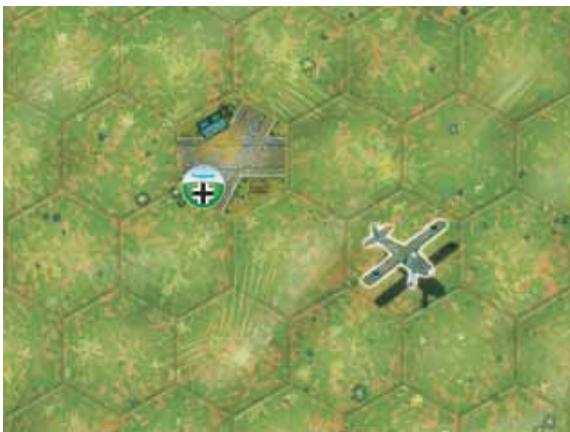
O avião entra no campo de batalha, bombardeando as tropas inimigas.



Jogando uma carta Recon de centro, o Aliado falha na ordem para seu avião, forçando-o a abortar a missão. O avião é removido do tabuleiro, sem nenhum custo de medalha.

### PRÉ-POSICIONANDO OS AVIÕES NA TERRA

Quando indicado em um cenário ou regras especiais, alguns aviões podem ser pré-posicionados em Aeródromos ou Porta-aviões no início do jogo.



Um Storch alemão transportado por via aérea em uma missão Recon; segundo, representado por um marcador da decolagem, posição de espera no aeródromo.

Tal avião é considerado aterrado ou na terra, e não precisa ser ordenado durante o turno de seu jogador até que deseje ordenar a decolagem e deixa este hex.

Nesse ponto, o avião pode ser ordenado, usando uma única ordem de uma carta de comando seção ou da carta aplicável do comando, bem como as outras unidades são ordenadas no jogo. Isto significa que os aviões pré-posicionados não exigem a carta Air Sorte ou equivalente. Toda a ordem padrão é suficiente (embora há ainda algum benefício em usar a carta Air Sorte ou equivalente, dado o momento que anula o risco de uma Air Check - olhar Air Check pag. 8).

Nota: É possível posicionar o avião em seu tabuleiro no momento em que se decide decolar. Deste modo você visualizará melhor a entrada em jogo do avião.

O marcador de Pronto-decolo da respectiva nação, pode também ser pré-posicionado no Porta-aviões ou Aeródromo, para indicar de qual aeródromo ou porta-avião tem capacidade de lançar aviões adicionais, durante o desenvolvimento do jogo.



O limite de transporte de um avião para cada lado ainda aplica-se.

## MOVIMENTO

Uma vez transportado por via aérea, um avião pode mover 4 hex por turno e fazer uma única ação de batalha do ar a sua escolha - (ver ações de batalha do ar - pag. 6).

Quando entra no mapa através de um hex da borda, o primeiro hex é contado como um movimento.

Os hex do meio e do lado do tabuleiro são inválidos para entrada, portanto não contam.

Ao contrário das outras unidades terrestres, um avião pode voar sobre todos os hex, incluindo hex ocupados, de terreno e até mesmo hex intransitáveis durante seu movimento, desde que ele termine seu movimento em um hex vago. Um hex vago é terreno que é desobstruído de unidades - amigos ou inimigos. O contrário, não é permitido, uma unidade terrestre não pode mover-se através de um hex ocupado por um avião, mesmo se este avião é transportado por via aérea.



Este lutador voa sobre as linhas da frente

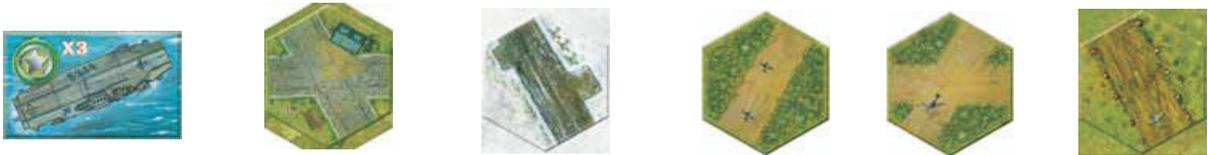


As tropas inimigas são agora forçadas a contornar o avião, mas forçarão no próximo turno um tiro Air Check, a menos que não se jogue uma carta Air Sorte.

Em cada turno que é ordenado, um avião deve mover-se pelo menos 1 hex; e um avião nunca pode mover-se duas vezes sobre o mesmo hex durante um turno, e nem terminar seu

## ATERRISAGEM

Um avião que termine seu movimento em um porta-aviões amigo ou hex do aeródromo que não contem nenhuma outra unidade (com a única exceção possível de uma marcador Pronto-decolo) pode com segurança aterrisar; não precisa ser ordenado nos turnos futuros, até que seu proprietário deseje decolar outra vez.



## BATALHA AÉREA - AÇÕES ESPECIAIS

Os aviões não batalham de maneira tradicional. O avião pode usar sua batalha do ar para realizar uma única ação especial dentre aquelas disponíveis a seu tipo de aviões. Esta ação especial ocorre durante a fase de combate do turno do jogador,, a menos que não seja nele especificado ação especial.

### METRALHANDO (TODOS OS AVIÕES, EXCETO STORCH)

**Ação especial:** Role 1 dado contra cada unidade inimiga em até 3 hex adjacentes e contíguos, ignorando a proteção do terreno em todos estes hex. Realize o movimento completo de até 4 hex antes de rolar os dados. Os símbolos e as granadas da unidade rolados aplicam-se como o normal. As estrelas também causam dano, e a bandeira não pode ser ignorada. Note que o metralhamento difere da carta Air Power, pelo fato de que nem todos os hex precisam ser ocupados pelas unidades inimigas; alguns podem ser vagos ou ocupados pelas unidades amigas. Um hex a menos pode ser alvejado, porque o avião deve terminar seu movimento em um hex vago; e somente 1 unidade morre quando é rolado o dado em um hex metralhado mesmo quando atacando com aviões aliados.

## FASE DE JOGO

Esta ação ocorre durante a fase de movimento do avião.



Este lutador bombardeia duas unidades inimigas, antes de voar para trás sobre suas tropas buscando segurança relativa de seu próprio espaço aéreo.

## SUPOORTE A TERRA (Corsair, P38, Yak-1, Yak-9)

Ação especial: O avião nega a proteção do terreno para todas as unidades inimigas adjacentes ao avião e atacadas por tropas de terra em close-assault. Fase de jogo: Esta ação ocorre durante a fase de combate do avião.



A artilharia perde a proteção do bunker.

## INTERDIÇÃO A TERRA (Me109, P40, Spitfire, Yak-7)

Ação especial: Alguma unidade terrestre inimiga ordenada começa seu turno adjacente ao avião não pode se mover neste turno, embora ainda possa lutar, e não adicionará ao avião o tiro Air Check, ao contrário de outras unidades inimigas (ver Air Check-pag 8), quando o avião é ativado outra vez. Alguma unidade terrestre inimiga ordenada a se mover em um hex adjacente ao avião deve parar e não pode lutar neste turno, mas adiciona ao avião, o tiro Air Check normal. Fase de jogo: O benefício desta ação ocorre durante a fase de movimento e de combate do inimigo do jogador do avião. O avião do jogador não pode metralhar em seu turno e a Interdição a terra no turno do seu inimigo.



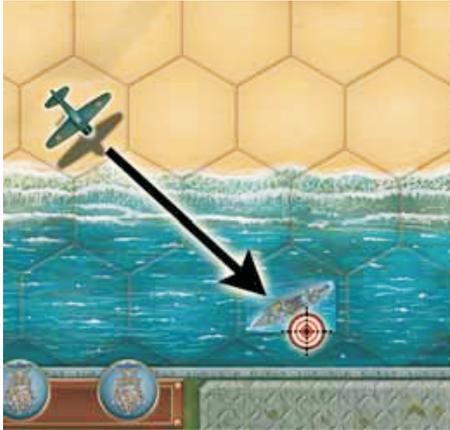
Com as duas unidades de infantaria bloqueadas, o inimigo escolhe mover um tanque num hex adjacente ao avião para forçar um Air Check no próximo turno.

Para ajudar a distinguir as unidades terrestres inimigas que começaram o turno adjacentes ao avião (não tendo direito ao tiro Air Check) e aquelas que se movimentaram ao lado dele depois, recomendamos usar os marcadores de cratera de bomba. Quando o avião terminar o seu movimento, coloque um marcador de cratera de bomba ao lado de cada unidade terrestre inimiga adjacente ao avião.



## ATAQUE KAMIKAZE (zero)

Ação especial: O avião mergulha em uma unidade inimiga adjacente terrestre ou marítima, rolando 2 dados e ignorando a proteção do terreno. Qualquer símbolo rolado, causam a destruição da unidade inteira (não apenas uma única figura!) Que são removidas do campo de batalha. As bandeiras e as estrelas são ignoradas. O avião é removido do campo de batalha, não obstante os resultados dos dados, mas não dá uma medalha a seu inimigo, a menos que 1 granada tenha sido rolada. Fase de jogo: Esta ação ocorre no fim do movimento do avião, durante a fase de movimento de seu jogador.



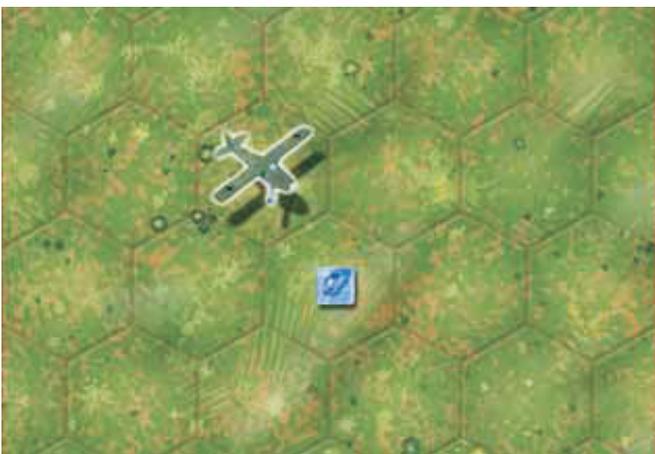
No verdadeiro estilo Kamikaze, este zero mergulha para a morte para afundar este Destroyer dos EUA e ganhar uma medalha para os japoneses.

## RECON (Storch)

Ação especial: Se o avião está adjacente a pelo menos uma unidade terrestre inimiga (mas não a avião!) Quando você faz sua compra de carta comando, você pode extrair 2 cartas de comando ao invés de 1; escolha 1 e rejeite a outra. Fase de jogo: Esta ação ocorre no final do turno do jogador do avião.

## RESGATE (Storch)

Ação especial: O avião pode ser usado para remover uma unidade amiga de infantaria adjacente com uma única figura para fora do tabuleiro, sem nenhum custo de medalha. O avião termina sua Air Sorte imediatamente, e é removido igualmente do tabuleiro, sem nenhum custo de medalha. Se a unidade de infantaria foi movida antes do avião, pode ainda ser resgatada e salva!  
Fase de jogo: Esta ação ocorre no fim do movimento do avião, durante a fase de movimento.



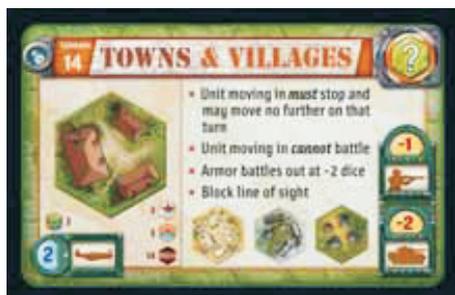
Raptando Mussolini ou salvando Skorzeny?

## DECOLAR OU ATERISSAR DE AERÓDROMOS OU PORTA AVIÕES

Ação especial: Um avião pode decolar ou aterrisar de um porta-aviões (Corsair, zero) ou aeródromo (todos os aviões). Esta é uma ação livre (isto é o avião pode ainda fazer uma outra ação especial neste turno); naturalmente, o avião deve receber a ordem de decolar durante a fase das ordens, e pode estar sujeito a um tiro Air Check.

## PERDER UM AVIÃO

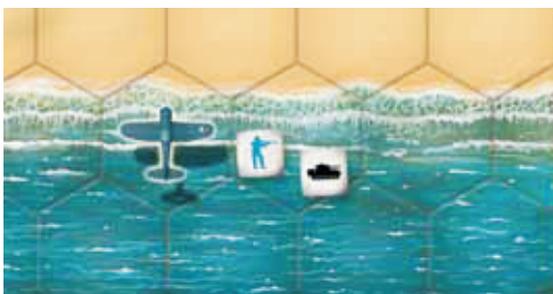
No Memoir 44, um avião nunca é atacado diretamente. Mas o vôo é um negócio todavia perigoso: Um avião pode ficar sem combustível; bater numa montanha; sofrer com o mau tempo ou se perder no mar; ser abatido por baterias antiaéreas, etc.... No início de seu turno que seu avião é transportado por via aérea, você deve fazer um tiro Air Check imediatamente depois de ordenado seu avião, mas antes do começo de sua fase de movimento.



## TIRO AIR CHECK

Role um número de dados iguais ao valor determinado no Air Check do hex em que ele se encontra, como marcado em sua carta sumário (veja Cartas sumária p 11). Os hex do tabuleiro têm um valor de zero dado.

Se há umas unidades inimigas adjacentes, role 1 dado adicional para cada unidade inimiga adjacente e 2 para cada avião inimigo adjacente. Neste caso, é o inimigo que rola os dados para o tiro Air Check.



Por Exemplo - No hex de Oceano, o tiro Air Check é de dois dados. Neste caso, não houve nenhum efeito.



Neste outro exemplo, foram rolados 4 dados - dois pelo Oceano e dois por ter um avião inimigo adjacente (estes últimos rolados pelo inimigo, e neste turno, a sorte não estava do seu lado.....

Se 1 granada pelo menos é rolada, o avião está perdido e a ordem que foi dado é desperdiçada! Todos resultados restantes dos dados são ignorados. Se o avião foi perdido, remova-o do tabuleiro. O inimigo ganha uma medalha somente se uma de suas unidades (inclusive avião) estava adjacente ao avião no momento do tiro Air Check.

## ATACANDO AVIÕES NA TERRA



Um avião que esteja na terra (antes da decolagem, ou após a aterrissagem em hex de aeródromo) pode ser alvejado como qualquer outra unidade. É eliminado se 1 granada é rolada. Se existir marcadores de decolagem, são igualmente eliminados imediatamente quando uma granada é rolada, mas o atacante somente ganhará uma medalha de vitória.



O marcador de decolagem pode ser atacado diretamente. Eles são todos eliminados quando uma granada é rolada, e o atacante ganha somente uma única medalha de vitória, independente do numero de marcadores.. Os aviões em porta-aviões não podem ser atacados diretamente, mas são eliminados se O porta-aviões em que estão é afundado. O inimigo ganha somente uma medalha de vitória para o porta-aviões afundado. Aviões na terra (representado pelas miniaturas ou Marcadores de decolagem), bloqueiam a linha de visão, e impedem que unidades inimigas adjacentes atirem em alvos mais distantes, como qualquer outra unidade terrestre em jogo. Um avião na terra não pode executar nenhuma ação especial, a não ser decolar. Nota: Os aviões nunca podem ser alvo ou beneficiário de uma carta Ambush, mesmo quando na terra!

## AVIÕES EM VÔO

Os aviões em vôo não obstruem a linha de visão e não impedem que unidades inimigas possam batalhar com alvos mais distantes. Aviões que são ordenados a decolar de um aeródromo ou um porta-aviões estão sujeitos ao tiro Air Check durante o turno em que são ordenados a decolar, a menos que seja ordenado para decolar através de uma carta Air Sorte ou equivalente que negue a necessidade do tiro Air Check. Com esta finalidade, um aeródromo é considerado como ter 0 para efeito do terreno no tiro Air Check, portanto se não há nenhuma unidade inimiga adjacente ao aeródromo quando o avião decola, não há necessidade de rolar nenhum dado.. Os porta-aviões são consideravelmente mais perigosos para a decolagem, e 1 dado deve ser rolado cada vez que um tiro Air Check é exigido (cancela o valor do tiro Air Check referente ao oceano).