

MEMOIR '44

PACIFIC THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



BEM-VINDO À QUARTA EXPANSÃO DO MEMOIR '44: O TEATRO DO PACÍFICO

PREFÁCIO

Segue os passos dos jovens Marines que atravessam as águas e campos de arroz do Pacífico, à medida que reclamam pequenas ilhas, uma praia de cada vez. Ou cavam grandes extensões de cavernas na rocha vulcânica e lutam até ao último homem para defender a honra do seu Imperador ao verdadeiro estilo Bushido..

O Teatro do Pacífico é independente das expansões anteriores. Usa alguns conceitos previamente introduzidos (Grandes Armas e Campos Minados da expansão Pacote de Terreno), foi desenhado para ser jogado em conjunto com o jogo Memoir '44 original.

Os cenários incluídos foram desenhados para te introduzir as novas regras progressivamente, e familiarizar-te com as tuas tripas, sejam elas Marines Gung-Ho ou Japoneses que clamam Banzai. Desde o desembarque inicial na Ilha Wake na Véspera de Natal de 1941 à luta selvagem em Okinawa em Maio de 1945, estás prestes a descobrir um novo teatro de operações, e um novo conjunto de brinquedos.

Para além de 7 novos cenários normais de 2 jogadores, também incluímos um 8º Cenário Overlord de bônus, para dar a oito fãs Memoir '44 a oportunidade de reviver o desembarque em Peleliu. E, como sempre, visita o web site do jogo em www.memoir44.com para cenários adicionais e para te apresentares à vibrante comunidade de jogadores Memoir '44.

E ACIMA DE TUDO, DIVERTE-TE E APRECIA!

Richard Borg

E O PELOTÃO DA DAYS OF WONDER



CONTEÚDOS

I. NOVOS TERRENOS	4	Gung Ho!	7	Grandes Armas	11
Aeródromos	4	Regras de Ataque Noturno	8	VI. ACESSO À INTERNET	11
Praias	4	III. NOVAS MEDALHAS E FICHAS	8	VII. CENÁRIOS	12
Cavernas em Colinas/Montanhas	4	Medalha Japonesa	8	Ilha Wake	12
Colinas	4	Fichas de Estrela de Combate	8	[Guadalcanal] Rio Matanikau	14
Hospital	5	Camuflagem	8	[Guadalcanal] Encostas do	
Tendas de Abastecimento do QG	5	Campos Minados	8	Monte Austen	16
Selvas	5	IV. NOVOS OBSTÁCULOS E NAVIOS DE GUERRA	9	[Guam] Desembarques	18
Campos de Trabalho	5	Bunkers de Campo	9	[Guam] Contra-Ataque Japonês	20
Montanhas	5	Pontes de Corda	9	[Peleliu] Desembarques - Overlord	22
Vilas do Pacífico	5	Contratorpedeiros	9	[Iwo Jima] Trituradora de Carne	24
Cais	6	Porta-Aviões	10	[Okinawa] Bocado de Açúcar e Meia Lua	26
Campos de Arroz e Lagos de Peixe	6	V. NOVAS INSÍGNIAS E UNIDADES	10	APÊNDICE - NOVAS FIGURAS	28
Nascente do Rio e Curso do Rio	6	Chindits	10	Infanteria Japonesa	28
Trincheiras	6	Giretsu Japonesa	10	Tanque Leve Type 95 Ha-Go	28
II. NEW RULES	7	Engenheiros	10	Arma Type 88 75mm AA	28
Regras de Comando Japonesas	7	Marines Americanos	10		
Conceito Yamato Damashi	7	Artilharia Móvel	11		
Doutrina Seishin Kyoiku	7	Tanques Lança-Chamas	11		
Grito de Guerra Banzai	7				
Regras de Comando Marines	7				



Este ícone indica que estamos a introduzir uma nova regra ao **MEMOIR** '44.

REFERÊNCIAS:

Uma página escrita assim: **M44** p.7 indica a página 7 do livro de regras original do **MEMOIR** '44.
Uma página escrita assim: p.9 indica a página 9 deste livro de regras.



Pacote de Terreno

Este ícone indica uma regra que já foi introduzida num pacote de expansão anterior do **MEMOIR** '44.



Frente Oriental

I. NOVOS TERRENOS E PONTOS DE REFERÊNCIA

AERÓDROMO



Mesmo efeito que um hexágono de Aeródromo (PT p.9)



Movimento: Não há restrições de movimento.

Combate: Não há restrições de combate.

◆ **Linha de Vista:** Um Aeródromo não bloqueia a Linha de Vista.

◆ **Regras Especiais:** Se és dono do Pacote Aéreo que vem com a Mala Oficial Memoir '44 e o cenário

indica regras Air Sortie como opção, podes fazer Air Sorties desde, e aterrar em, hexágonos Aeródromo que controles.

Para mais detalhes, vê as regras Air Sortie no folheto Pacote Aéreo que vem com a Mala Oficial Memoir '44.



PRAIAS

Mesmo efeito de terreno que um hexágono de Praia (M44 p.15)

CAVERNAS EM COLINAS/MONTANHAS



Caverna de Montanha



Caverna de Colina

◆ **Movimento:** Somente unidades de Infantaria Japonesas podem reclamar uma Caverna como posição defensiva. As Cavernas são terreno intransponível para unidades Blindadas e de Artilharia. Não existem restrições de movimento para unidades de Infantaria.

◆ **Combate:** Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono de Caverna, a Infantaria e os Blindados reduzem o número de dados de Combate lançados por 2 e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos. Uma unidade Japonesa numa Caverna ignora todas as bandeiras lançadas contra si.

◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Caverna tem os mesmos efeitos de linha de vista que o terreno por baixo.

◆ Regras Especiais:

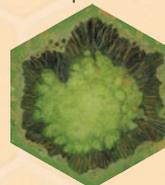


Somente a Infantaria Japonesa pode usar a rede de Cavernas para se mover de um hexágono de Caverna que ocupa para outro hexágono de Caverna vazio - ocupa todo o seu movimento no turno. A unidade pode ainda combater.



Infantaria Aliada pode tentar selar uma Caverna movendo-se para a mesma. Desde que nenhuma unidade inimiga esteja adjacente ao hexágono de Caverna, a Infantaria Aliada pode lançar os seus dados

de Queima-Roupa em vez de combater. Se uma estrela for lançada, a Caverna é selada com sucesso. Vira o hexágono de Caverna ao contrário para mostrar o terreno por baixo.



COLINAS

Mesmo efeito que Colinas (M44 p.14)



HOSPITAL, ABASTECIMENTO DO QG

- ◆ **Movimento:** Não há restrições de movimento.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de combate.
- ◆ **Linha de Vista:** Hospitais, Abastecimento do QG bloqueiam a linha de vista.

◆ Regras Especiais:

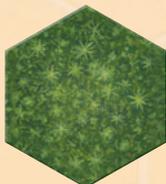


Hospital: Uma unidade de infantaria comandada num hexágono de Hospital pode recuperar figuras perdidas (desde que não haja unidades inimigas em hexágonos adjacentes), aplicando o mesmo procedimento que a carta de Comando Medics & Mechanics, mas lançando 6 dados. A unidade não se pode mover ou combater neste turno, mesmo que tenha sido curada.

Abastecimento do QG: Se uma unidade inimiga capturar o teu hexágono tenda de Abastecimento do QG, o teu adversário escolhe uma das tuas cartas de Comando aleatoriamente, para descartar. Até que reclames o hexágono Abastecimento de QG, deves jogar com menos uma carta de Comando na mão. Quando reclamas o hexágono, sacas imediatamente uma carta de Comando suplementar para preencher a tua mão até ao seu número original.



SELVAS



◆ **Movimento:** Uma unidade que entra num hexágono de Selva tem de parar. A unidade ainda pode Ganhar Terreno se tiver sucesso num Combate à Queima-Roupa.

◆ **Combate:** Uma unidade de Infantaria ou Blindada que se move para um hexágono de Selva desde um hexágono adjacente pode ainda combater. Uma unidade Blindada que realiza um Queima-Roupa com sucesso pode Ganhar Terreno e realizar uma Incursoão Mecanizada. Quando se combate uma

unidade inimiga que está num hexágono de Selva, a Infantaria reduz o número de dados de Combate lançados por 1, Blindados por 2. Dados de Combate de Artilharia não são reduzidos.

◆ **Linha de Vista:** Uma Selva bloqueia a linha de vista.



CAMPO DE TRABALHO

Mesmo efeito que um Vilas e Aldeias (M44 p.14)

MONTANHAS

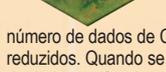


Mesmo efeito de terreno que um hexágono de Montanha (PT p.5)

◆ **Movimento:** Somente uma unidade de Infantaria pode mover-se de uma Colina para um hexágono de Montanha adjacente, ou desde uma Montanha para um hexágono de Colina adjacente. A Infantaria apenas

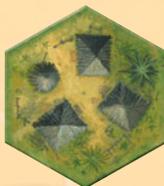
se pode mover desde um hexágono de Montanha para um hexágono de Montanha adjacente. Movimento de Infantaria desde outros hexágonos de terreno ou um hexágono de campo do tabuleiro não é possível. As Montanhas são terreno impossível para unidades de Artilharia e Blindadas.

◆ **Combate:** Quando se batalha uma unidade inimiga



que está numa Montanha, Infantaria e Blindados reduzem o número de dados de Combate lançados por 2, e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos. Quando se combate uma unidade inimiga à mesma altura, não existe redução de dados de Combate a não ser que a unidade alvo esteja numa cordilheira diferente (os hexágonos de Montanha não estão conectados). Uma unidade de Artilharia comandada, posicionada num hexágono de Montanha pode apontar (alvo) para qualquer unidade inimiga a 7 ou menos hexágonos de distância. Combate a 3,3,2,2,1,1 e 1.

◆ **Linha de Vista:** Uma Montanha bloqueia a linha de vista para unidades que tentam ver para lá da Montanha. A linha de vista não é bloqueada quando as unidades estão à mesma altura e na mesma Montanha.



VILAS DO PACÍFICO

Mesmo efeito que um Vilas e Aldeias (M44 p.14)

CAIS



- ◆ **Movimento:** Uma unidade apenas se pode mover para um hexágono de Cais desde um hexágono Terra/Praia. Uma unidade não se pode mover desde um hexágono de Oceano para um hexágono de Cais.
- ◆ **Combate:** Não há restrições de Combate.
- ◆ **Linha de Vista:** Um Cais não bloqueia a linha de vista.

CAMPOS DE ARROZ



Mesmo efeito de terreno que um hexágono de Pântanos (PT p.4)



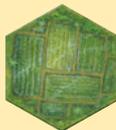
- ◆ **Movimento:** Uma unidade de Infantaria ou Blindada que se move para um hexágono de Campo de Arroz deve parar e não se pode mover mais nesse turno. Uma unidade que deixa um hexágono de Campo de Arroz apenas se pode mover para um hexágono adjacente. Uma unidade de Artilharia não pode entrar num hexágono de Campo de Arroz.
- ◆ **Batalha:** Uma unidade de Infantaria num hexágono de Campo de Arroz não tem quaisquer restrições de combate. Uma unidade Blindada não pode combater, no turno em que entra ou sai de um hexágono de Campo

de Arroz. Uma unidade Blindada que realiza um Combate à Queima-Roupa com sucesso numa unidade presente num hexágono de Campo de Arroz pode Ganhar Terreno mas não pode fazer uma Incursão Mecanizada.

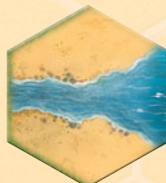
- ◆ **Linha de Vista:** Um hexágono de Campo de Arroz não bloqueia a linha de vista.

LAGOS DE PEIXE

- Os Lagos de Peixe usam os mesmos hexágonos e têm os mesmos efeitos de terreno que os Campos de Arroz.
- Com a exceção que nenhuma unidade, nem mesmo Infantaria, pode combater no turno em que entra num hexágono de Lago de Peixe.
- Ganhar Terreno, e todos os outros movimentos e combate, são iguais ao descrito nos Campos de Arroz.



BOCA DE RIO E CURSOS DE RIO



Mesmo efeito que um hexágono de Rio (M44 p.4)



CURSOS ONDE SE PODE FAZER PASSAGEM DE RIO

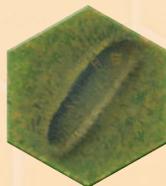
As regras especiais de um cenário indicam se é possível fazer uma Passagem de Rio.

- **Movimento:** Uma unidade pode entrar num hexágono de Rio com Passagem de Curso/Rio, mas tem de parar. A unidade pode ainda Ganhar Terreno se tiver sucesso num Combate à Queima-Roupa.
- **Combate:** Não há restrições de Combate.
- **Linha de Vista:** Um Curso com Passagem de Rio não bloqueia a linha de vista.

TRINCHEIRAS



Mesmo efeito de terreno que Trincheiras (FO p.2)



- ◆ **Movimento:** Uma unidade de Infantaria ou Blindada que se move para um hexágono de Trincheira deve parar e não se pode mover mais neste turno. Uma trincheira é intransponível para Artilharia.

- ◆ **Combate:** Uma unidade Blindada num hexágono de Trincheira não pode combater. Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono de Trincheira, a Infantaria e Blindados reduzem o número de dados de

Combate lançados por 1, e dados de Combate de Artilharia não são reduzidos. Uma unidade de Infantaria numa Trincheira pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.

- ◆ **Linha de Vista:** As Trincheiras não bloqueiam a linha de vista.



II. NOVAS REGRAS



REGRAS DE COMANDO DO EXÉRCITO IMPERIAL JAPONÊS

Baseando-se na tradição secular do Bushido ("Método do Guerreiro"), o Exército Imperial Japonês tornou-se rapidamente conhecido pelo seu fanatismo e ferocidade, durante a Segunda Guerra Mundial. Dos soldados era esperado que servissem estoicamente e que escolhessem a morte em vez da desonra, no seu serviço ao Imperador.

Nos cenários Memoir '44 Teatro do Pacífico, as unidades de Infantaria Japonesas beneficiam dos seguintes poderes:

◆ Conceito Yamato Damashi

Grande respeito pela "Alma do Antigo Japão" ajudou a Infantaria Japonesa a viver pelo rígido código de conduta: Nunca ser capturado, nunca quebrar, e nunca se render.

As unidades de Infantaria Japonesas têm sempre de ignorar a 1ª bandeira lançada contra si. Quando estão num hexágono de terreno ou obstáculo que já ignora uma bandeira, a Infantaria Japonesa tem de ignorar as primeiras 2 bandeiras lançadas contra si, em qualquer lançamento de dados. Finalmente, a Infantaria Japonesa dentro de cavernas tem de ignorar todas as bandeiras lançadas contra si.

◆ Doutrina Seishin Kyoiku

Desenvolvido pelo Teórico Militar Sadao Araki como uma adaptação moderna do Código Bushido, a Doutrina Seishin Kyoiku ofereceu à Infantaria Imperial o "Espírito Espiritual" que precisavam para servir o Imperador em combate.

As unidades de Infantaria Japonesas com força máxima fazem um Combate à Queima-Roupa com 1 dado de Combate adicional. Este bônus apenas se aplica quando uma unidade está em Queima-Roupa e com a sua contagem inicial de figuras (normalmente 4) intacta.

◆ Grito de Guerra Banzai

Um sinal de respeito pelo Imperador, o Banzai emergiu como o grito de guerra preferido dos soldados Japoneses durante a Segunda Guerra Mundial.

Uma unidade de Infantaria Japonesa comandada pode mover-se 2 hexágonos e ainda combater quando realiza um Queima-Roupa numa unidade inimiga. Restrições de Movimento e Combate aplicam-se na mesma. Uma unidade de Infantaria Japonesa comandada por uma carta de Comanda Infantry Assault pode mover-se 2 hexágonos e combater durante uma carga Banzai, mas não se pode mover 3 hexágonos e combater.



REGRAS DE COMANDO DA MARINHA AMERICANA

Gung Ho! - Uma declaração de entusiasmo usada originalmente pelo 8º Exército de Rota Comunista Chinês durante a Segunda Guerra Mundial. Gung-Ho! foi introduzido pela primeira vez nos Marines Americanos por protegido de Franklin Delano Roosevelt, o Major Evans F. Carlson, líder do famoso 2º Batalhão de Assalto de Marines. Pouco depois, a expressão espalhou-se e tornou-se o grito de todos os Marines do Teatro do Pacífico.

Em todos os cenários Memoir '44 Teatro do Pacífico, os Marines Americanos são Gung-Ho! Beneficiam dos melhoramentos de capacidade de Comando que se seguem:

- Quando uma carta de Secção é jogada, o jogador dos Marines Americanos pode ativar mais 1 unidade que o indicado na carta. Se esta carta mostra mais de uma secção ativada, o jogador pode escolher em qual destas secções ele ativa a unidade adicional.
- Para além disso, cartas Tactic que normalmente ativam 4 unidades, passam a ativar 5 unidades, e as que ativam 1 passam a ativar 2.
- Outras cartas Tactic - Air Power, Artillery Bombard, Barrage, Close Assault, Infantry Assault e Their Finest Hour mantêm-se inalteradas
- Quando o jogador dos Marines Americanos contra-ataca uma carta de Comando Japonesa aplicável, o jogador dos Americanos ativa mais 1 unidade que as que o seu adversário Japonês ativou. No caso oposto, quando o jogador Japonês contra-ataca uma carta de Comando Americana, ele ativa somente o número de unidades marcado na carta que está a ser contra-atacada.

ATAQUE NOTURNO



Em alguns casos (indicado nas informações do cenário), o combate ocorre à noite sob condições de fraca visibilidade.

Coloca o Mapa de Visibilidade Noturna ao lado do tabuleiro. Coloca uma ficha de Estrela de Combate no lugar inicial do mapa "1". A visibilidade no tabuleiro está limitada a 1 hexágono. Por enquanto, todo o combate está limitado a Queima-Roupa com unidades inimigas em hexágonos adjacentes.

No início de cada um dos seus turnos, o jogador Americano lança 4 dados. Por cada Estrela lançada, move a ficha de Estrela de Combate 1 lugar para cima no Mapa de Visibilidade Noturna. A visibilidade e o alcance aumentam para o número de hexágonos correspondente, como indicado no mapa. Todas as unidades, incluindo Artilharia, estão sujeitas a estas limitações em termos de alcance.

Quando a ficha de Estrela de Combate alcance luz do dia completa (alcance está a 6 hexágonos), afasta o mapa e a ficha. As condições de visibilidade de combate

voltam ao normal, assim como os alcances normais. Até que a luz do dia completa ser atingida, as cartas táticas Air Power e Barrage só podem ser usadas para comandar (ordem) 1 unidade à escolha do jogador.



III. NOVAS MEDALHAS E FICHAS DE ESTRELA DE COMBATE

MEDALHA JAPONESA

Medalha Japonesa: A Ordem do Papagaio Dourado



Criada pelo Imperador Meiji em 1889, a Ordem do Papagaio Dourado consistia de sete classes. Somente 41 da 1ª classe e 201 da 2ª classe foram entregues. A Ordem do Papagaio Dourado foi abolida pelo governo Americano do Japão ocupado em 1947.

FICHAS DE ESTRELA DE COMBATE

As fichas de Estrela de Combate são fichas genéricas que são usadas para representar efeitos, eventos ou ações associados com um hexágono de terreno ou unidade durante um cenário.



Lembra-te que as regras que estas fichas introduzem não são definitivas mas sim específicas de cada cenário, assinaladas na secção de Regras Especiais de cada um.

CAMUFLAGEM

Quando o cenário o indica, uma ficha de Estrela de Combate pode ser usada para marcar unidades com camuflagem.



Apenas podes apontar para uma unidade inimiga camuflada num Combate à Queima-Roupa (hexágono adjacente).

Uma unidade camuflada tem de remover a sua Estrela de Combate se batalhar ou se mover porque perde a sua Camuflagem.



CAMPOS MINADOS

As notas de despacho do cenário indicam que lado colocará os Campos Minados.



Os Campos Minados são colocados no tabuleiro ao mesmo tempo que os hexágonos de terreno. Antes de colocar quaisquer Campos Minados, coloca todas as peças de Campo Minado com a imagem de mina terrestre com a face para cima. Baralha estas peças, agora coloca uma peça de Campo Minado, escolhida aleatoriamente, com a face para cima (número fica escondido) em cada hexágono de Campo Minado indicado pelo cenário. Devolve quaisquer peças de



Campo Minado à caixa, com a face numérica escondida dos jogadores. Quando se entra num Campo Minado, uma unidade deve parar e não se pode mover mais nesse turno.



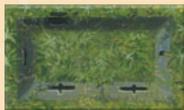
Se a unidade que entra no campo Minado é uma unidade inimiga, vira a peça de Campo Minado ao contrário para revelar o número da sua força. Se o Campo Minado é um engodo ("0" de força), remove-o do tabuleiro. Se não, lança um número de dados de Combate igual ao número da força do Campo Minado. Assinala um tiro certo por cada dado que corresponda ao símbolo da unidade ou granada. Ignora todos os outros símbolos, incluindo a bandeira de retirada. Após qualquer explosão, o Campo Minado continua a em efeito, a face com a sua força virada para cima e visível a ambos os jogadores.

Se a unidade que entra no Campo Minado é uma unidade amigável (uma unidade que pertence ao jogador que colocou o Campo Minado), a unidade deve parar, mas ignorará o Campo Minado, nunca o revelando, se escondido, ou lançando dados.

Nota: De acordo com as regras de retirada, um Campo Minado não tem efeito em movimentos de retirada. Portanto, uma unidade em retirada pode mover-se através de um Campo Minado sem parar. Unidades em retirada que se movam para ou através de um Campo Minado não lançam dados para tiros certos.

IV. NOVOS OBSTÁCULOS E NAVIOS DE GUERRA

BUNKERS DE CAMPO



Mesmo efeito que Bunker (**M44** p.16)
Para além disso, qualquer lado pode reclamá-lo como posição defensiva.

PONTES DE CORDA



Mesmo efeito que Ponte (**M44** p.15)

NAVIOS DE GUERRA - CONTRATORPEDEIROS



Inúmeros navios de guerra navegavam o Pacífico, oferecendo suporte de artilharia de longo alcance a comboios de equipas de desembarque anfíbias.

Um Navio de Guerra pode mover-se 1 ou 2 hexágonos em Oceano, mas nunca pode mover-se para hexágonos de Oceano adjacentes a um hexágono de Praia.



Um Navio de Guerra oferece suporte de artilharia de longo alcance, disparando com alcance de oito hexágonos a 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 respetivamente.



Quando indicado pela Informação e Configuração de um cenário, coloca um Navio de Guerra no tabuleiro, e três marcadores de Mira ao lado dele.

Quando um Navio de Guerra marca um tiro certo numa unidade para onde apontava, se a unidade não foi eliminada ou forçada a retirar, coloca um marcador de Mira no seu hexágono. As armas do Navio de Guerra têm agora este alvo na mira, e vão disparar, a partir deste momento, +1 dado de Combate contra ele. Nota que o efeito dos marcadores de Mira não é acumulado.

Se o alvo se mover ou for eliminado, o benefício de apontar para o alvo é perdido, e o marcador de Mira é removido e colocado de novo no Navio de Guerra.

Um Navio de Guerra pode ser alvo durante combate. Um tiro certo é marcado por cada Granada lançada contra o navio. Coloca uma Estrela de Combate no Navio de Guerra para marcar os danos. Quando a 3ª Estrela de Combate for colocada no Navio, remove o Navio de Guerra do tabuleiro, e dá-o ao teu adversário para que o possa colocar no seu Suporte de Medalhas. Conta como 1 Ponto de Vitória.

Um Navio de Guerra pode ignorar a primeira Bandeira lançada contra si. Se um Navio de Guerra tem de retirar, retira 1 hexágono de Oceano por cada bandeira lançada. Se não conseguir retirar, um marcador de dano Estrela de Combate é colocado no Navio de Guerra.

NAVIOS DE GUERRA - PORTA-AVIÕES



Os Porta-Aviões foram usados no Teatro do Pacífico para projetar poder aéreo à distância e dar apoio aéreo fora da costa.

Um Porta-Aviões move-se da mesma forma que um



Contratorpedeiro, isto é, 1 ou 2 hexágonos de Oceano, mas nunca pode mover-se para hexágonos de Oceano adjacentes a um hexágono de Praia.

Um Porta-Aviões pode ser alvo em Combate, da mesma forma que um Contratorpedeiro.

Um Porta-Aviões pode ser usado para dar apoio aéreo à distância, para realizar Air Sorties (Incursões Aéreas) quando usado em conjunto com a futura Mala Oficial Memoir '44.

V. NOVAS INSÍGNIAS DE FORÇAS ESPECIAIS E NOVAS UNIDADES



OS CHINDITS

A criação do General A. Wavell e do Major General Ord Wingate, os Chindits eram uma mistura internacional de Britânicos, Gurkhas, Atiradores de Burma, voluntários de Hong Kong e homens da África Oeste, recrutados para lutar para lá das linhas inimigas. Também conhecidas como a 77ª Brigada de Infantaria e a 3ª Divisão Indiana de Infantaria, os Chindits fizeram a sua primeira expedição nas selvas da Burma ocupada pelos Japoneses, durante a Operação Longcloth, em Fevereiro de 1943.

O seu nome surge da corrupção da "Chinthe" de Burma, uma criatura mística, metade leão, metade dragão, cujas estátuas guardam a entrada das pagódas de Burma.



ELITE JAPONESA (GIRETSU)

Um grupo de elite constituído de Marinha e Para-quedaistas Japoneses, as Forças Especiais "Giretsu" eram a última resposta do Exército Imperial Japonês aos ataques de B-29 sobre as suas ilhas.

Treinados para uma viagem só de ida para as bases USAAF nas ilhas Guam, Saipan e Ruykyu, os Giretsu fizeram-se notar num salto desesperado sobre Okinawa, onde tomaram um breve controlo dos aeródromos de Yontan e Kadena, e em operações similares sobre Iwo Jima, Guam e Saipan.



ENGENHEIROS BRITÂNICOS, AMERICANOS E JAPONESES



Unidades Engenheiro de Combate foram usadas durante a WWII para aumentar a efetividade de combate das corporações. Traziam suporte de mobilidade, contra mobilidade, sobrevivência, topografia e engenharia. Uma unidade de Engenharia move-se e combate uma unidade Normal. No entanto:



Em Combate à Queima-Roupa, uma unidade Engenheiro ignora todas as reduções de dados de Combate de terreno, isto é, os seus inimigos não são protegidos pelo seu terreno.

Uma unidade Engenheiro que está num hexágono com fio reduz o número de dados de Combate que lança por 1 e também pode remover o fio do hexágono no mesmo turno. A unidade Engenheiro tem de poder combater, para remover o fio. Como tal, não pode realizar um movimento de 2 hexágonos e remover o fio no mesmo turno.

Uma unidade Engenheiro que se move para um hexágono Campo Minado e que pode combater deve limpar o hexágono de Campo Minado em vez de combater. Se a unidade Engenheiro se move para um Campo Minado e não pode combater, o Campo Minado detona. Uma unidade Engenheiro tem de ser capaz de combater, para remover um Campo Minado. Não pode fazer um movimento de 2 hexágonos e remover um Campo Minado no mesmo turno.

Se uma unidade Engenheiro é comandada por uma carta Infantry Assault, pode mover-se 2 hexágonos, combater, e remover o fio ou limpar o Campo Minado no mesmo turno; mas não pode mover-se 3 hexágonos e combater nem remover o fio ou limpar o Campo Minado.



CORPO DE MARINES AMERICANO

Uma força de primeira classe de Assalto Anfíbio, os Marines Americanos cresceram de duas brigadas para seis divisões e cinco divisões aéreas durante a Segunda Guerra Mundial. Uma força central pelo Pacífico, os Marines estiveram em muitas das mais ferozes lutas contra o Exército Japonês, identificando para sempre "The Corps" (O Corpo) com os campos de batalha de Guadalcanal, Iwo Jima e Okinawa



ARTILHARIA MÓVEL



Quando indicado pelas Informações do cenário, coloca uma insígnia de Artilharia Móvel no hexágono com a unidade de Artilharia.

Unidades de Artilharia Móvel têm duas figuras de Artilharia e combatem com o mesmo alcance e o mesmo poder de fogo da artilharia normal.

No entanto, a Artilharia Móvel pode mover-se 1 hexágono e combater, ou mover-se 2 hexágonos e não combater.

TANQUES LANÇA-CHAMAS



Unidades Blindadas equipadas com armas Lança-Chamas movem-se e combatem como uma unidade Blindada normal.

No entanto, em Combate à Queima-Roupa, as reduções de dados de Combate das unidades Blindadas, em terreno difícil, é limitada a um máximo de 1.

GRANDES ARMAS E MARCADORES DE MIRA

As Grandes Armas são baterias de longo alcance que se mostram devastosamente eficazes sobre distâncias tremendas assim que devidamente apontadas para um alvo. Quando um cenário indica uma bateria de Grandes Armas, coloca a insígnia Grande Arma e três marcadores de mira no hexágono correspondente, assim como a unidade de Artilharia.



Marcadores de Mira, distinguidos pelo seu ícone de mira, são usados em conjunto com as baterias de Grande Arma para designar as unidades inimigas para onde as baterias apontam.



Grandes Armas disparam sobre oito hexágonos a 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 respetivamente.

Quando uma Grande Arma marca um tiro certo numa unidade-alvo inimiga e a unidade não é eliminada ou retira, coloca um marcador de mira Grande Arma no hexágono da unidade alvo.

Quando uma Bateria de Grande Arma dispara sobre uma unidade num hexágono com um marcador de mira, a Bateria de Grande Arma lança 1 dado adicional (encontrou a distância e apontou para o alvo). Marcadores de mira não são acumuláveis.



O marcador de mira fica no hexágono até que a unidade se mova ou seja eliminada. Quando a unidade se move do hexágono, o marcador de mira é colocado de volta ao hexágono com as Grandes Armas.

VI. ACESSO À INTERNET

Dentro desta expansão está um código de Acesso à Internet único. Vais encontrá-lo impresso numa etiqueta colada no lado de dentro da caixa. Entra em www.memoir44.com e introdu-lo seguindo as instruções como fizestes com o primeiro código de acesso que recebeste com o teu Memoir '44 original.

Este segundo número dar-te-á acesso automático à última versão do editor de Cenários, que agora suporta todas as expansões lançadas até à data. Esperamos que gostes, e esperamos as tuas bem pensadas e documentas contribuições.

49 - ILHA WAKE - 23 DE DEZEMBRO DE 1941

Ordem de Configuração

- 1  x4
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x4
- 6  x1
- 7  x12
- 8  x1



RESUMO HISTÓRICO

Um banco de coral perdido na vasta expansão do Pacífico Norte, a Ilha Wake era o lar da "PAAville", uma pequena paragem na rota Estados Unidos - China da Pan American Airways, nos anos que rondavam 1930. Na preparação militar para a guerra, a Marinha Americana começou a construir uma base aeronaval. Em Agosto de 1941, uma pequena companhia composta de elementos do 1º Batalhão de Defesa Marine estava pronto, embora inadequadamente armado com antigos canhões 5" e armas AA 3". A 8 de Dezembro de 1941, um dia após Pearl Harbor, um esquadrão de bombardeiros Japoneses levantou voo das Ilhas Marshall, bombardeando rapidamente a maioria do esquadrão de caças do Corpo de Marines VMF-211 colocado no solo em Wake. Três dias depois, a companhia repeliu a primeira tentativa de desembarque Japonesa pela Força Mares do Sul. A 23 de Dezembro, uma segunda vaga de ataque Japonesa, aumentada com 1500 Marines Japoneses das Forças Especiais de Desembarque Naval, desembarcou na escuridão pré-madrugada. Após uma noite e manhã de ferozes combates, a companhia foi forçada a render-se.

Pela sua defesa heroica, os homens que defenderam a Ilha Wake durante essas fatídicas duas semanas receberiam o Instrumento da Ilha Wake, uma campanha no Corpo da Marinha e Medalhas de Expedição Naval.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

Coloca uma Medalha de Objetivo Japonesa no hexágono de Aeródromo como indicado. Uma unidade Japonesa que capture um qualquer hexágono de Bunker de Campo, Bunker,

ou Vila, ou o hexágono de Aeródromo marcado no tabuleiro, recebe uma Medalha de Vitória. As Medalhas mantêm-se tuas enquanto ocupares o hexágono correspondente.

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

O jogador Aliado controla o Bunker e pode reclamá-lo como posição defensiva.

Aeródromos são explicados na p. 4.

Bunkers de Campo são explicados na p. 9.

50 - [GUADALCANAL] RIO MATANIKAU - 23 DE OUTUBRO DE 1942

Ordem de Configuração

- 1  x8
- 2  x1
- 3  x21
- 4  x6
- 5  x7
- 6  x8
- 7  x2



RESUMO HISTÓRICO

Um plano de ataque em quatro pontas Japonês, para atacar e recapturar o Campo Henderson em Guadalcanal estava agendado para 22 de Outubro de 1942. A força principal, 7000 homens sob o comando do General Maruyama, planeava aproximar-se do aeródromo vindo do Sul, mas encontrou-se rapidamente atolada em terreno de selva muito complicado, forçando um atraso de dois dias no ataque. Desconhecendo o atraso, os tanques e infantaria do Major General Sumiyoshi, na boca do Rio Matanikau, e as forças do Coronel Oka, colocadas rio acima, atravessaram o rio como planeado em rapidamente se encontraram presos na margem, sob um fogo cruzado de artilharia Americana e fogo antitanque que os desfez. No flanco Oeste, Lt. General "Chesty" Puller e o seu 1º Batalhão, 7ª Marines, com o 2º Batalhão, 7ª Infantaria no apoio, não cederam novamente. No final do combate, mais de 1000 soldados japoneses estavam mortos.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

Coloca uma Medalha de Objetivo Japonesa nos dois hexágonos da linha de base dos Marines, assinalada na configuração acima. Uma unidade Japonesa que saia do lado

dos Marines do campo de batalha, através dos hexágonos entre os dois marcadores de Medalha, conta como uma Medalha de Vitória. Cada unidade Japonesa que atravessasse é removida do jogo, e uma das suas figuras é colocada no Suporte de Medalhas do jogador Japonês.

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

O Rio Matanikau permite Passagem de Curso. A Passagem de Curso é explicada na p. 6.

Selvas são explicadas na p. 5.

Boca de Rio é explicada na p. 6.

51 - [GUADALCANAL] ENCOSTAS DO MONTE AUSTEN - 10 A 22 DE JANEIRO DE 1943

Ordem de Configuração

-  x21
-  x13
-  x2
-  x6



RESUMO HISTÓRICO

No final do ano, o Major General Millard Harmon, comandando o Exército Americano no Pacífico Sul, concluiu que o Monte Austen, o terreno alto que dominava as posições Americanas à volta do Campo Henderson, tinha de ser tomado para poder controlar o aeródromo.

Era terreno difícil, e os japoneses tinham sido colocados numa série de pontos fortes e armadilharam o terreno. Numa série de ataques sobre as colinas abertas de "Cavalo Galopante", os "WolfHounds" da 27ª Infantaria fizeram espetacular progresso de encontro aos seus objetivos.

Da sua parte, "Cacti", a divisão da 35ª Infantaria, arrastou-se pelos profundos desfiladeiros e selva sólida para poder aliviar a 123ª Infantaria em "Gifu" e capturar a formação de colinas conhecida como "Cavalo-marinho". Eventualmente conseguiram reduzir o último ponto de resistência Japonesa a este do Rio Matanikau.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As Forças Especiais Americanas de Infantaria são unidades Engenheiro. Coloca uma insígnia Engenheiro no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Lê a p. 10 para informações sobre Engenheiros.

Selvas são explicadas na p. 5.

Os bunkers são Bunkers de Campo (p. 9).

52 - [GUAM] DESEMBARQUES - 21 DE JULHO DE 1944

Ordem de Configuração

- 1  x9
- 2  x10
- 3  x11
- 4  x14
- 5  x2
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x11



RESUMO HISTÓRICO

A 21 de Julho, a primeira vaga a atingir as praias de desembarque no norte ao largo da ilha de Guam nas Marianas, era constituída por tanques blindados. A maior parte da Infantaria Japonesa tinha retirado das suas defesas da praia durante o pesado bombardeamento que tinha precedido.

Mas o terreno difícil e amplos campos de arroz abrandaram o avanço dos tanques. O 21º Marines libertou a Vila de Asan e fez algum progresso nas selvas que cercavam os campos de arroz, infestadas de Japoneses. Dificuldades a trazer a Artilharia para a margem e suporte de Blindados limitado colocou o trabalho de estabelecer uma posição na praia nos ombros da 3ª Divisão de Marines.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

O hexágono de Colina assinalado com uma medalha Aliada conta como uma Medalha de Vitória para os Marines. Coloca uma Medalha de Objetivo neste hexágono. Desde que uma unidade Marine ocupe este hexágono, conta como uma Medalha de Vitória para os Aliados. Se a unidade se mover para fora ou for eliminada, esta Medalha está de volta ao jogo.

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

As Forças Especiais Americanas de Infantaria são unidades Engenheiro. Coloca uma insígnia Engenheiro no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Lê a p. 10 para informações sobre Engenheiros.

Selvas são explicadas na p. 5.

Campos de Arroz são explicados na p. 6.

O Rio Asan permite Passagem de Curso (p.6).

Ordem de Configuração

- 1  x9
- 2  x2
- 3  x1
- 4  x12
- 5  x13
- 6  x14
- 7  x4
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x1
- 11  x1
- 12  x3
- 13 x3

53 - [GUAM] CONTRA-ATAQUE JAPONÊS - 25 DE JULHO DE 1944



RESUMO HISTÓRICO

O plano de contra-ataque do Lt. General Takeshi pedia um ataque noturno a 25/26 de Julho. O objetivo era dividir o 3º de Marines e atingir abastecimentos e munições. A linha da frente do 3º de Marines estava esticada na área, e as reservas limitavam-se a algumas unidades Engenheiro e tanques.

A luta durou toda a noite, à medida que as unidades Japonesas penetravam quase até à praia e destruíam com sucesso os abastecimentos e equipamentos. De madrugada, os tanques e artilharia Aliados conseguiram finalmente ver o seu inimigo e rapidamente os fizeram retirar. Cedo, no dia 26, o General Obata foi forçado a reportar os resultados do seu ataque falhado no Quartel-General em Tóquio.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

Uma unidade Japonesa que captura um hexágono de Abastecimento de QG ou de Hospital conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo Japonesa em cada um destes hexágonos. A medalha, assim que obtida, continua a contar para a vitória Japonesa, mesmo que a unidade se mova para fora do hexágono ou seja eliminada.

Uma unidade Aliada que captura um hexágono de Campo de Trabalho conta como uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objetivo

Japonesa neste hexágono. A medalha, assim que obtida, continua a contar para a vitória Japonesa, mesmo que a unidade se mova para fora do hexágono ou seja eliminada.

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Ataque Noturno estão em efeito (p. 8).

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

As Forças Especiais Americanas de Infantaria são unidades Engenheiro. Coloca uma insígnia Engenheiro no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Lê a p. 10 para informações sobre Engenheiros.

Abastecimento de QG e Hospitais são explicados na p.5.

Regras de pontos de referência especiais para Abastecimento de QG e Hospitais estão em efeito.

Selvas são explicadas na p. 5.

Campos de Arroz são explicados na p. 6.

O Rio Asan permite Passagem de Curso (p.6).

54 - [PELELIU] DESEMBARQUES - 15 DE SETEMBRO DE 1944



Este cenário requer dois conjuntos de jogo M44 e a expansão Pacote de Terreno, para além de duas expansões Teatro do Pacífico. As regras Overlord podem ser obtidas gratuitamente em www.memoir44.com

Ordem de Configuração

1		x30	4		x4	7		x5	10		x1	13		x6
2		x4	5		x7	8		x1	11		x2	14		x10
3		x11	6		x2	9		x3	12		x7			

RESUMO HISTÓRICO

Às 05:30 da manhã de 15 de Setembro de 1944, os navios de apoio naval começaram um bombardeamento pré-desembarque em Peleliu, nas ilhas Palau. Tanques blindados anfíbios chegaram à margem à frente das vagas de Infantaria do 1º, 5º e 7º Marines. Mas o bombardeamento falhou em destruir os soldados e a resistência de artilharia do Coronel Kunio Nakagawa na ilha. Rapidamente, o fogo da sua artilharia e armas anti-barco infligiram várias perdas de veículos nos LVT. Na esquerda longínqua, o 1º Marines, liderado pelo veterano de Guadalcanal, o Capitão George P. Hunt, despejou as tropas Japonesas enterradas nas cavernas do "Ponto". No centro, o 5º Marines encontrou resistência espalhada e entrou pela ilha dentro em direção ao aeródromo. O seu avanço, no entanto, foi rapidamente parado por causa da falta de progresso na esquerda. Na direita, o 7º Marines esteve em combate com as ilhas vizinhas, antes de se desviar para a esquerda e causar a confusão nas praias de desembarque centrais.

Por volta das 16:30, o contra-ataque Japonês de tanques e infantaria ao longo do aeródromo foi repellido e um segundo ataque mais tarde também.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 8 cartas de Comando.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 11 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 13 Medalhas

Uma unidade Americana que saia do lado Japonês do campo de batalha, através do hexágonos de saída indicado na linha de base, conta como uma Medalha de Vitória. A unidade é removida do jogo, e uma das suas figuras é colocada no Suporte de Medalhas do jogador Aliado.

Se o jogador Americano capturar e segurar três dos quatro edifícios à volta do Aeródromo, conta como uma Medalha de Vitória. A medalha, assim que obtida, continua a contar para a vitória Aliada, mesmo que a unidades se movam ou sejam eliminadas.

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

As Forças Especiais Americanas de Infantaria são unidades Engenheiro. Coloca uma insígnia Engenheiro no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Lê a p. 10 para informações sobre Engenheiros.

O jogador Japonês controla o Bunker na direita Japonesa e pode reclamá-lo como posição defensiva. Os outros bunkers são Bunkers de Campo (p. 9).

Aeródromos são explicados na p. 4.

Selvas são explicadas na p. 5.

Campos Minados são explicados na p. 8. O jogador Japonês dispõe os Campos Minados.

Pântanos são explicados na p. 4 do Pacote de Terreno.

Montanhas são explicadas na p. 5.

O Navio de Guerra é explicado na p. 9.

55 - [IWO JIMA] TRITURADORA DE CARNE - 26 DE FEVEREIRO A 6 DE MARÇO DE 1945

Ordem de Configuração

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x9
- 4  x3
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5



RESUMO HISTÓRICO

A 26 de Fevereiro de 1945 os Marines da 4ª Divisão encontraram-se a enfrentar um formidável complexo de posições defensivas em Iwo Jima. A Colina 382, O Anfiteatro, A Perna de Perú e a Vila de Minami, que seriam conhecidos como "A Trituradora de Carne". Uma disposição defensiva bem planeada, uma fantástica combinação de armas, campos minados, cavernas e bunkers desenhada pelo General Japonês Kuribayashi aguentou os repetidos ataques.

Por várias vezes, o avanço dos Marines prometia, apenas para atolar quando eram repelidos e forçados a retirar sob fogo pesado.. As forças Japonesas também usaram táticas de infiltração para contra-atacar com um número limitado de tanques, de forma a abrandar os Marines.

As Unidades da 3ª Divisão também foram atiradas contra a posição à medida que o número de baixas dava nome à "Trituradora de Carne" nas poucas semanas de luta.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 5 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 7 Medalhas

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

As Forças Especiais Americanas de Infantaria são unidades Engenheiro.

Coloca uma insígnia Engenheiro no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Lê a p. 10 para informações sobre Engenheiros.

As unidades Tanque das Forças Especiais dos Marines são Tanques Lança-Chamas. Coloca uma insígnia Lança-Chamas no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Os Tanques Lança-Chamas são explicados na p.11.

As Cavernas são explicadas na p. 4.

O jogador Japonês controla os Bunkers e pode reclamá-los como posições defensivas.

Selvas são explicadas na p. 5.

Campos Minados são explicados na p. 8. O jogador Japonês dispõe os Campos Minados.

56 - [OKINAWA] BOCADO DE AÇÚCAR E MEIA LUA - 13 A 19 DE MAIO DE 1945

Ordem de Configuração

1



x10

2



x4

3



x2



RESUMO HISTÓRICO

As unidades Japonesas que defendem o flanco ocidental da linha Shuri estavam numa forte posição defensiva. Entrincheirados em túneis com campos de fogo interligados entre o Bocado de Açúcar, Meia Lua e as colinas à volta, conseguiram afastar os ataques da 6ª Divisão de Marines.

Por vezes, os Marines conseguiam tomar o topo da colina, apenas para serem afastados pelas forças Japonesas que atacavam de outras cavernas e de um labirinto de túneis.

A 19 de Maio, após sete dias de luta, a área tinha sido finalmente tomada.

O cenário está montado, as linhas de combate estão desenhadas, e tu estás no comando. O resto é história.

INFORMAÇÕES

Jogador Japonês

- ◆ Recebe 4 cartas de Comando.

Jogador Marines Americanos

- ◆ Recebe 6 cartas de Comando.
- ◆ És o primeiro a jogar.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

Quando todas as unidades Japonesas numa secção do campo de batalha (esquerda, central ou direita) forem eliminadas, os Marines recebem uma Medalha de Vitória. Desde que nenhuma unidade Japonesa se mova para dentro da secção, continuam a contar para a vitória dos Marines.

REGRAS ESPECIAIS

As regras de Comando Exército Imperial Japonês estão em efeito (p. 7).

As regras de Comando Corpo de Marines Americanos estão em efeito (p. 7).

As Forças Especiais Americanas de Infantaria são unidades Engenheiro. Coloca uma insígnia Engenheiro no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir. Lê a p. 10 para informações sobre Engenheiros.

A unidade de Artilharia das Forças Especiais Marines é uma Artilharia Móvel. Coloca uma insígnia Artilharia Móvel no mesmo hexágono que esta unidade para a distinguir. Lê a p. 11 sobre Artilharia Móvel.

As Cavernas são explicadas na p. 4.

NOVAS FIGURAS

O TEATRO DO PACÍFICO TRAZ-TE UM EXÉRCITO JAPONÊS COMPLETO COM NOVAS FIGURAS.



SOLDADOS DO EXÉRCITO IMPERIAL JAPONÊS

Conhecido pelo seu fanatismo e ferocidade, o soldado Japonês inspirava-se no estoicismo e aderência ao Código Bushido do seu modelo ancestral, o Samurai. A Honra era importante, assim como o nome e a imagem. Morte antes da desonra era a linha a seguir até para a Infantaria Japonesa. Ligado a este intenso respeito pela tradição, havia um inquestionável, inabalável respeito pelo Imperador, cuja voz quase nenhum Japonês tinha ouvido, mas essas palavras e a sua própria existência eram de natureza divina.



TANQUE LEVE TYPE 95 HA-GO

O Type 95 foi desenvolvido como alternativa ao Type 89, que não conseguia acompanhar o movimento das unidades de infantaria mecanizadas, com que supostamente devia coordenar. Por esta razão, o seu nome de código era Ha-Go ou "Segundo Carro". Similar ao tanque Britânico Cruiser, pensava-se que a sua leve blindagem não era apropriada para apoio de infantaria; a sua velocidade e armamento, no entanto, fez dele o mais numeroso dos Tanques Japoneses.



ARMA ANTIAÉREA 75M TYPE 88

Esta arma antiaérea, introduzida pela primeira vez em 1927, era baseada no design Vickers, e bem superior tanto em alcance como pontaria à Type 11, a primeira arma AA Japonesa. Foi rapidamente ultrapassada pelo rápido progresso do poder aéreo Aliado, no entanto.