
NIEUSTRASZENI

NORMANDIA

AUTORZY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILUSTRACJE ROLAND MACDONALD

ZASADY GRY

Jest lato 1944. Alianci właśnie wylądowali w Normandii. Teraz musisz poprowadzić swój pluton w głąb Francji, odpychając siły niemieckie jak najdalej od brzegu. Przygotuj się na działania w bardzo trudnym terenie, pod ciągłym ogniem maszynowym i morderczym ostrzałem moździerzy. Pamiętaj, że dobry dowódca w każdej sytuacji potrafi znaleźć sposób, by osiągnąć swój cel. Manewruj sprawnie w bitewnym chaosie, zachowaj spokój w obliczu wroga, bądź zawsze nieustraszony.

W grze *Nieustraszeni: Normandia* wcielasz się w rolę Dowódcy plutonu strzelców i masz do wykonania szereg misji, których celem jest zdobycie i utrzymanie kluczowych pozycji. Każdy scenariusz to inne rozmieszczenie

obszarów terenu, które trzeba rozpoznać i opanować, aby zdobyć określone cele. Swoje jednostki będziesz kontrolował zagrywając karty z talii, a poniesione straty zmuszą Cię do szukania możliwości wzmocnienia jej przy pomocy rezerwy.



ZAWARTOŚĆ GRY

W tej sekcji znajdują się odniesienia do zasad.

Aby od razu rozpocząć grę, przejdź do strony 8,
a w razie potrzeby wróć do tej sekcji.



- A. 54 karty Amerykanów
- B. 11 żetonów walki Amerykanów
- C. 4 znaczniki punktu zbornego Amerykanów
- D. 1 znacznik celowania Amerykanów
- E. 18 znaczników kontroli Amerykanów

A



B



C



D



E



- F. 54 karty Niemców
- G. 11 żetonów walki Niemców
- H. 5 znaczników punktu zbornego Niemców
- I. 1 znacznik celowania Niemców
- J. 18 znaczników kontroli Niemców

F



G



H



I



J



- K. 1 znacznik radiostacji
- L. 1 znacznik inicjatywy
- M. 18 kafli planszy (obszarów terenu)
- N. 14 znaczników celu
- O. 4 dziesięciościenne kości

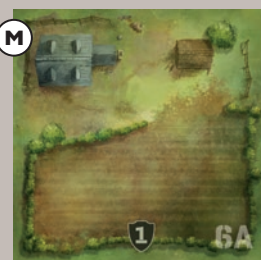
K



L



M



N



O



JEDNOSTKI

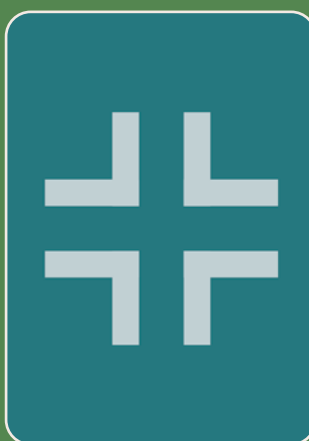
Jednostka to niewielka grupa żołnierzy, reprezentowana przez 3-5 kart walki oraz pojedynczy żeton walki.

Karty i żetony walki przypisane do danej jednostki mają tę samą (lub zbliżoną) nazwę i identyczne oznaczenie drużyny.



KARTY

Karty w talii mogą reprezentować żołnierzy, dowódców lub bitewny chaos i zamieszanie. Rozgrywanie każdego scenariusza rozpocznieś posiadając część kart w swojej talii, a część w rezerwie. Zagrywając karty z talii będziesz mógł przejąć inicjatywę, przesunąć swoje jednostki na mapie, zapewnić sobie kontrolę nad kluczowymi celami lub ostrzelać wroga. Karty dowodzenia, takie jak Sierżant plutonu, pozwolą Ci wzmocnić swoje siły dodając do talii karty z rezerwy. Jednak każda strata, którą poniesiesz w wyniku ostrzału wroga spowoduje, że będziesz musiał na stałe usunąć kartę ze swojej talii.



Karty Niemców



Karty Amerykanów



Karty walki

Karty walki reprezentują żołnierzy Twojego plutonu, a każda z nich jest powiązana z odpowiednim żetonem walki.

1. **Nazwa:** typ jednostki.
2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.
3. **Oznaczenie drużyny:** przydział żołnierza. Snajperzy i Moździerze nie są przypisani do żadnej drużyny.
4. **Akcje:** działania, które można wykonać po zagranie karty.
5. **Nazwisko:** nazwisko żołnierza. Nie ma wpływu na rozgrywkę.

Karty dowodzenia

Karty dowodzenia reprezentują podoficerów w twoim plutonie. Nie są powiązane z żetonem walki.

1. **Nazwa:** typ jednostki.
2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.
3. **Oznaczenie drużyny:** przydział żołnierza. Karty Sierżanta plutonu i Przewodnika plutonu nie są przypisane do drużyny.
4. **Akcje:** działania, które można wykonać po zagranie karty.
5. **Nazwisko:** nazwisko żołnierza. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
6. **Gwiazdki dowodzenia:** oznaczenie, że jest to karta dowodzenia.



Karty Mgła wojny

Karty Mgła wojny reprezentują nieuniknione w bitewnym chaosie problemy komunikacyjne, potęgowane przez zwodnicze działania wroga oraz rozproszenie plutonu na dużym obszarze. Karty Mgła wojny można używać podczas gry tylko do określenia inicjatywy. Aby pozbyć się ich z talii, będziesz potrzebować Zwiadowców.

1. **Nazwa**
2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeżeli zostanie użyta do określenia inicjatywy.





Rozpoznany przez
Amerykanów



Kontrolowany przez
Amerykanów



Rozpoznany przez
Niemców



Kontrolowany przez
Niemców



Znacznik celowania
Amerykanów



Znacznik celowania
Niemców



Wszystkie siły
Amerykanów
wchodzą do gry
w tym miejscu



Wszystkie niemieckie
jednostki drużyny A
i drużyny B wchodzą
do gry w tym miejscu



Amerykańskie
jednostki Moździerz
i Snajperów wchodzą
do gry w tym miejscu



ZNACZNIKI

Znaczniki kontroli

Znaczniki kontroli określają, które obszary terenu (kafe planszy) zbadałeś, a które kontrolujesz.

1. **Rozpoznany:** jednostki mogą poruszyć się na ten obszar. Zwiadowcy i Snajperzy mogą ruszać się także na nierozpoznane obszary.
2. **Kontrolowany:** jednostki mogą poruszyć się na ten obszar i kontrolujesz na nim wszystkie cele.

Znaczniki celowania

Znaczniki celowania określają obszar, w który wycelowane są Moździerze.

Znaczniki punktu zbornego

Znaczniki te określają miejsce pojawiania się na planszy żetonów walki. Znacznik wyznacza typ jednostek, które wchodzą do gry w tym miejscu: wszystkie jednostki, jednostki określonej drużyny lub tylko konkretne jednostki.

Znaczniki celu

Znaczniki celu określają strategiczną wartość kafe mapy. Kontrolujesz cel jeśli posiadasz na tym samym obszarze znacznik kontroli, ułożony stroną „kontrolowany” w górę.

Znacznik radiostacji

Znacznik radiostacji jest używany w scenariuszu 10: Kluczowy rekonesans. Zasady użycia znacznika są opisane w tym scenariuszu.

Znacznik inicjatywy

Znacznik inicjatywy określa, który z graczy posiada inicjatywę w tej rundzie i jako pierwszy wykonuje swoją turę.

Żetony walki

Żetony walki reprezentują na planszy jednostki, które będziesz kontrolować kartami walki.

1. **Nazwa:** typ jednostki.
2. **Oznaczenie drużyny:** przydział jednostki. Żetony Snajperów i Moździerzy nie posiadają oznaczenia drużyny.
3. **Obrona bazowa:** wartość, jaką przeciwnik musi osiągnąć rzutem kością, aby skutecznie trafić tę jednostkę podczas ataku.
4. **Aktywny/przygwożdżony:** status jednostki. Jeśli żeton jest odwrócony, jednostka jest przygwożdżona i nie może wykonywać żadnych akcji, dopóki nie wróci do stanu aktywności.



OBSZARY TERENU



Obszary terenu, reprezentowane kafłami planszy, przedstawiają zarośla, wioski i otwarte pola, na których będzie walczyć Twój pluton. Każdy scenariusz określa, które obszary należy rozłożyć oraz w jakim miejscu.

1. **Oznaczenie obszaru:** unikalne oznaczenie kafła, składa się zawsze z liczby oraz litery. Każdy kafel posiada stronę A i stronę B, ale liczba jest zawsze taka sama po obu stronach. Oznaczenia używasz tylko podczas przygotowania do gry.
2. **Premia za zasłonę:** premia dodawana do obrony bazowej jednostki, gdy jest atakowana na tym obszarze.



PRZYGOTOWANIE

1. **Wybierz scenariusz:** Wybierz scenariusz z książki ze scenariuszami. Mimo, że scenariusze można rozgrywać w dowolnej kolejności, zalecamy jednak zachować chronologię i zacząć od scenariusza 1: La Raye.
2. **Rozłóż kafle:** Odszukaj obszary terenu wymienione pod wybranym scenariuszem i rozłóż je zgodnie z rozmieszczeniem. Każdy obszar ma stronę A i B, ale liczba jest zawsze taka sama po obu stronach. Jeśli musisz umieścić obszar 14B, znajdziesz go po drugiej stronie obszaru 14A. Wszystkie pozostałe kafle odłóż do pudełka.
3. **Rozłóż znaczniki celu:** Umieść na planszy znaczniki celu zgodnie ze scenariuszem. Wszystkie pozostałe znaczniki celu odłóż do pudełka.
4. **Umieść znacznik radiostacji:** Jeżeli rozgrywasz scenariusz 10, umieść znacznik w odpowiednim miejscu na planszy. W przeciwnym razie odłóż go do pudełka.
5. **Wybierz armię:** Gracze decydują, kto gra którą stronę i otrzymują wszystkie karty, żetony walki, znaczniki kontroli oraz znaczniki punktu zbornego przypisane do swojej strony, zgodnie z instrukcjami w scenariuszu.
6. **Rozłóż znaczniki:** Umieść wszystkie żetony walki, znaczniki kontroli i znaczniki punktu zbornego w miejscach wskazanych w scenariuszu. Upewnij się, że wszystkie żetony i znaczniki są ułożone odpowiednią stroną w górę. Pozostałe znaczniki punktu zbornego odłóż do pudełka.
7. **Ustal inicjatywę:** Przekaż znacznik inicjatywy stronie wskazanej w scenariuszu.
8. **Utwórz talię:** Znajdź tabelę „karty początkowe” znajdującą się w scenariuszu i dobierz wszystkie karty swojej strony oznaczone **T**. Karty przetasuj i utwórz z nich zakrytą talię.
9. **Utwórz rezerwę:** Wszystkie karty swojej strony oznaczone w tabeli **R** umieść odkryte przed sobą. Rozłóż karty w swojej rezerwie według nazw. **Zawartość Twojej rezerwy jest jawna dla przeciwnika.**
10. **Odłóż pozostałe karty:** Wszystkie pozostałe karty swojej strony odłóż do pudełka.



Talia początkowa



Scenariusz 1: La Raye, z talią i rezerwą Amerykanów ułożonymi zgodnie ze scenariuszem



Rezerwa

ROZGRYWKA

Rozgrywka składa się z serii rund, podczas których gracze będą zagrywać karty, aby przesuwając swoje jednostki, atakować siły nieprzyjaciela i przejmować cele na mapie. Każda runda składa się z trzech faz:

1. **Dobieranie kart**
2. **Określenie inicjatywy**
3. **Tury graczy**

Po zakończeniu ostatniej fazy bieżąca runda dobiega końca i rozpoczyna się następna. Rundy są powtarzane aż do zwycięstwa jednego z graczy.

DOBIERANIE KART

Gracze dobierają na rękę po cztery karty ze swojej talii.

Jeśli musisz dobrać karty, a Twoja talia się wyczerpała, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w Twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

OKREŚLENIE INICJATYWY

Gracze w tajemnicy wybierają po jednej karcie ze swojej ręki, a następnie równocześnie je odkrywają. Gracz, który wybrał kartę z wyższą wartością inicjatywy, przejmuje znacznik inicjatywy. Ten gracz wykona swoje akcje jako pierwszy w tej rundzie.

W przypadku remisu, inicjatywa pozostaje po stronie gracza, który posiada znacznik inicjatywy. Na koniec gracze odrzucają zagrana kartę.

TURY GRACZY

Gracz posiadający znacznik inicjatywy zagrywa po kolei karty z ręki przed siebie, do strefy gry. Jeśli nie ma już kart na ręce lub nie chce już żadnej zagrać, jego tura się kończy. Wszystkie karty, które pozostały na jego ręce lub znajdują się zagrane w strefie gry, gracz odrzuca na swój stos kart odrzuconych. Następnie swoją turę rozpoczyna gracz nie posiadający inicjatywy.

Nie możesz zatrzymać kart na ręce na przyszłe rundy.

Każda karta może być zagrana na jeden z dwóch sposobów:

- **Akcja karty:** wybierz jedną z wymienionych akcji i wykonaj ją w całości.
- **Przeczekaanie:** odłóż kartę do swojej rezerwy.

Mgła wojny

Nie możesz zagrywać kart Mgła wojny podczas swojej tury.

Możesz wybrać kartę Mgła wojny do określenia inicjatywy.

Jedynym sposobem na usunięcie karty Mgła wojny ze swojej talii jest użycie przez Zwiadowców akcji Rozpoznanie (zobacz „Akcje Wsparcia” na stronie 13).

Zazwyczaj karta Mgła wojny zostaje na Twojej ręce do końca tury i odrzucasz ją zgodnie z zasadami.

Przygwożdżenie

Jeśli żeton walki jest odwrócony w górę stroną „przygwożdżony”, oznacza to, że jednostka jest przygwożdżona ogniem nieprzyjaciela i nie może wykonywać żadnych akcji.

Jeśli będziesz chciał wykonać akcję przygwożdżoną jednostką, odwróć jej żeton na stronę „aktywny”, ale nie wykonuj żadnej akcji. Zagraną kartę walki umieść normalnie w strefie gry. Przygwożdżone jednostki mogą również przeczekać, ale jeśli to zrobisz, nie odwracaj żetonu na jego stronę „aktywny”.

Umieszczanie żetonów walki

Jeśli będziesz chciał wykonać akcję z karty walki, a odpowiadającego jej żetonu nie ma na planszy, natychmiast umieść ten żeton na planszy w miejscu oznaczonym odpowiednim znacznikiem punktu zbornego. Następnie normalnie wykonaj akcję z zagranej karty.

Nie umieszczaj żetonu na planszy, jeśli chcesz przeczekać.

Przeczekanie

Jeśli chcesz przeczekać, odłóż tę kartę do rezerwy. Jest ona usuwana z talii do czasu, aż nie zdecydujesz się użyć akcji Wzmocnienie, aby dodać ją z powrotem do swojej talii.

Bądź ostrożny, zanim postanowisz przeczekać używając karty z akcją Wzmocnienie, ponieważ możesz nie mieć możliwości dodać jej później do swojej talii!

Nie możesz przeczekać używając karty Mgła wojny.

AKCJE

Jeśli po nazwie akcji występuje symbol **X** oznacza to, że akcja ma wartość liczbową.

Przykład: Ruch 1

Jeśli po nazwie akcji występuje symbol **X A** oznacza to, że akcja ma wartość liczbową oraz określoną drużynę (A, B, lub C).

Przykład: Wzmocnienie 3 lub Wzmocnienie 1 A

AKCJE RUCHU

Ruch **X**

Przesuń żeton walki danej jednostki maksymalnie o **X** obszarów terenu na planszy. Obszar, na który się poruszasz musi być wcześniej rozpoznany lub kontrolowany przez Twoją stronę. Jeżeli poruszasz żeton walki Moździerza, usuń z planszy swój znacznik celowania.

Manewr **X**

Przesuń dowolny żeton walki maksymalnie o **X** obszarów terenu na planszy. Obszar, na który się poruszasz musi być wcześniej rozpoznany lub kontrolowany przez Twoją stronę.

Jeśli poruszasz żeton walki Moździerza, usuń z planszy swój znacznik celowania.

Nie możesz przesuwać żetonów walki przygwożdżonych jednostek.

Zwiad **X**

Przesuń żeton walki danej jednostki maksymalnie o **X** obszarów terenu na planszy.

Jeśli na obszarze, na który się poruszasz, nie ma Twojego znacznika kontroli, umieść na nim znacznik kontroli stroną „rozpoznany”. Za każdy umieszczony na planszy znacznik kontroli dobierz z rezerwy jedną kartę Mgła wojny i dodaj ją do swojego stosu kart odrzuconych.

Jeśli musisz dobrać więcej kart Mgła wojny niż posiadasz dostępnych w rezerwie, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

Skradanie **X**

Przesuń żeton walki danej jednostki maksymalnie o **X** obszarów terenu na planszy.

Obszar, na który się poruszasz, **nie musi** być wcześniej przez ciebie rozpoznany ani kontrolowany.



AKCJE WSPARCIA

Wzmocnienie

Dobierz do  kart ze swojej rezerwy i dodaj je do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli na karcie jest określona drużyna (A, B lub C), możesz dobrać karty tylko tej drużyny.

Dowodzenie

Dobierz do  kart ze swojej talii na rękę. Możesz normalnie zagrać te karty podczas swojej tury. Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w Twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Maskowanie

Dobierz kartę Mgła wojny z rezerwy przeciwnika i dodaj ją do jego stosu kart odrzuconych. Jeśli przeciwnik nie posiada kart Mgła wojny w swojej rezerwie, ta akcja nie ma żadnego efektu.

Kontrola

Przejmij kontrolę nad obszarem, na którym znajduje się już żeton walki danej jednostki, przez odwrócenie znacznika kontroli na stronę „kontrolowany”.

Jeśli przeciwnik kontroluje ten obszar, odwróć również jego znacznik kontroli z powrotem na stronę „rozpoznany”.

Nie możesz przejąć kontroli nad obszarem, na którym znajduje się żeton walki przeciwnika.

Za mną!

Wybierz do  kart ze swojej strefy gry i dobierz je na rękę. Możesz normalnie zagrać te karty podczas swojej tury.

Jeśli na karcie określona jest drużyna (A, B lub C), możesz dobrać ze swojej strefy gry tylko karty tej drużyny.

Rozpoznanie

Wybierz kartę Mgła wojny ze swojej ręki i odrzuć ją z gry. Następnie dobierz kartę ze swojej talii. Możesz normalnie zagrać dobraną kartę podczas swojej tury.

Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w Twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Jeśli nie masz na ręce karty Mgła wojny, nie możesz wykonać tej akcji.

Celowanie

Umieść swój znacznik celowania na obszarze oddalonym o trzy lub więcej obszarów od Twojego żetonu Moździerza.

Jeśli Twój znacznik celowania znajduje się już na jakimś obszarze, przesuń go na inny obszar.

Jeśli przesuwasz żeton walki Moździerza, usuń znacznik celowania z planszy.

AKCJE WALKI

Atak / Ogień ciągły / Ostrzał

Kiedy wykonujesz dowolną z powyższych akcji walki, wykonaj następujące kroki:

1. WYBIERZ CEL

Wybierz cel ataku:

Wykonując akcję **Atak** lub **Ogień ciągły**, wybierz dowolny żeton walki przeciwnika na planszy. Wykonując akcję **Ostrzał**, celami są wszystkie żetony walki na obszarze ze znacznikiem celowania, także Twoje własne. Przeprowadź oddzielny atak dla każdego żetonu walki na tym kafelku, wykonując poniższe kroki dla każdego żetonu. Jeśli znacznik celowania nie znajduje się na planszy, nie możesz wykonać akcji Ostrzał.

2. OBLICZ CAŁKOWITĄ WARTOŚĆ OBRONY

Całkowita wartość obrony żetonu walki jest sumą jego obrony bazowej, premii za zasłonę na danym obszarze i premii za zasięg.

Obrona bazowa: wartość znajdująca się na żetonie walki.

Premia za zasłonę: wartość znajdująca się na obszarze, na którym jest położony żeton walki.

Premia za zasięg: liczba obszarów od atakującego żetonu, do obszaru, na którym znajduje się żeton broniący się, nie wliczając obszaru, na którym znajduje się atakujący żeton.

Przeciwko akcji Ostrzał nie ma premii za zasięg.

3. RZUĆ KOŚCMI ATAKU

Rzuć liczbą kości równą wartości akcji Atak, Ogień ciągły lub Ostrzał.

Jeśli wynik na dowolnej kości będzie równy lub większy niż całkowita wartość obrony broniącego się, atak jest skuteczny.

Liczba wyrzuconych sukcesów na kościach nie ma znaczenia.

Wynik „0” na kości zawsze oznacza sukces, niezależnie od całkowitej wartości obrony broniącego się.

4. USTAL STRATY

Jeżeli atak był skuteczny, spowodowałeś straty wybranej jednostki!

Twój przeciwnik musi odnaleźć kartę z jednostki atakowanego żetonu walki i usunąć ją z gry.

1. Jeżeli to możliwe, musi odrzucić kartę z **ręki**.
2. Jeżeli nie posiada karty tej jednostki na ręce, musi odrzucić kartę ze **stosu kart odrzuconych**.
3. Jeżeli nie posiada karty tej jednostki na stosie kart odrzuconych, musi odrzucić kartę z **talii**. Następnie musi przetasować talię.
4. Jeżeli nie posiada karty tej jednostki w talii, musi zamiast karty usunąć żeton walki z planszy.

Po skutecznym ataku zawsze usuwasz tylko jedną kartę, nieważne na ilu kościach osiągnięty został sukces. Możesz w każdej chwili sprawdzić karty, które usunąłeś z gry. Nie możesz sprawdzać usuniętych kart przeciwnika.

Udany atak w wyniku akcji Ogień ciągły nie powoduje żadnych strat. Zamiast tego, obróć atakowany żeton walki na stronę „przygwożdżony”. Jeśli jest on już przygwożdżony, atak nie ma żadnego efektu.

WZGÓRZA



Część obszarów posiada premię za zasłonę „3/1”. Te obszary to wzgórza i ich premia za zasłonę jest zmienna.

Jeśli żeton walki na obszarze ze wzgórzem jest atakowany przez inny żeton walki znajdujący się na wzgórzu (na tym samym obszarze lub innym) lub jeśli atak wynika z akcji Ostrzał, premia za zasłonę wynosi 1.

W każdym innym przypadku premia za zasłonę wynosi 3.

USUWANIE ŻETONÓW WALKI Z PLANSZY

Ponieważ jednostki ponoszą straty, ich żetony walki mogą zostać usunięte z planszy. Po wzmocnieniu jednostki, a następnie jej zagraniu, żetony walki mogą wrócić na planszę.

Pamiętaj, że kiedy żeton walki wraca na planszę, jest umieszczany na obszarze z odpowiednim dla danego żetonu znacznikiem punktu zbornoego, a nie na obszarze, z którego został usunięty.



PRZYKŁADOWA RUNDA

Jest początek rundy, Matylda i Daria dobierają na rękę po cztery karty ze swoich talii. Obie wybierają po jednej karcie i równocześnie je odkrywają:

Daria



Matylda

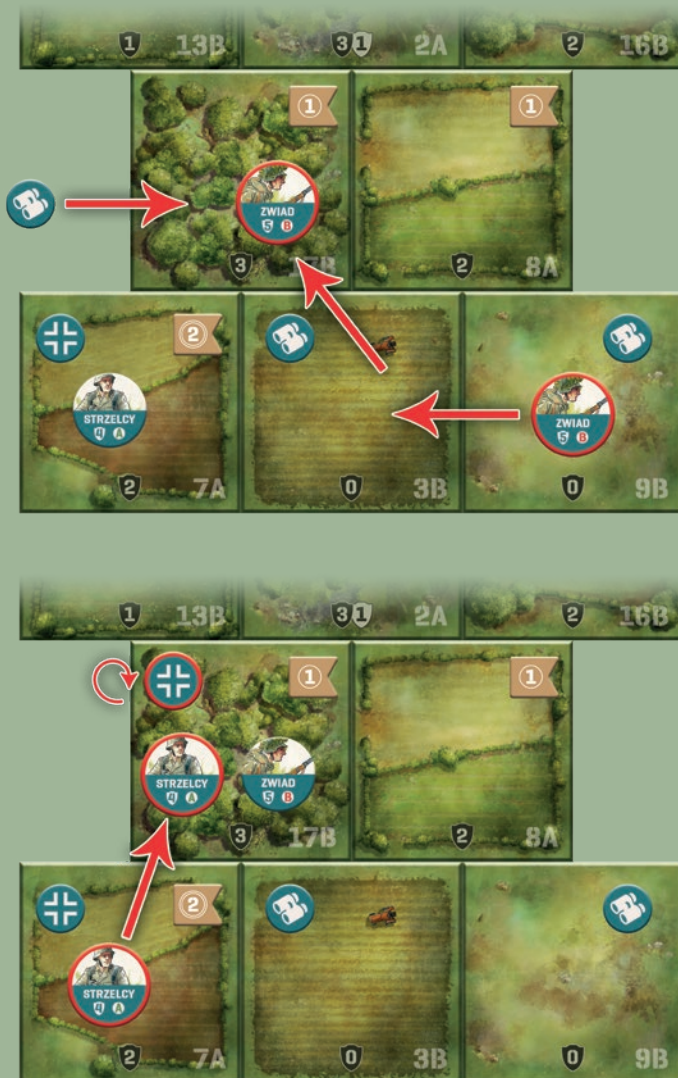
Matylda zagrała kartę o wyższej wartości inicjatywy. Umieszcza przed sobą znacznik inicjatywy i pierwsza zaczyna zagrywać swoje karty. Obie zagrane karty są odrzucane. Matyldzie pozostały na ręce następujące karty:



Matylda chce ruszyć naprzód swoimi Strzelcami na obszar 17B, aby przejąć kontrolę nad celem, jednak nie może tego zrobić, nie posiadając na tym obszarze swojego znacznika kontroli. Zaczyna więc od zagrania karty Zwiadowcy B i wybiera akcję **Zwiad**, aby poruszyć odpowiadający jej żeton walki. Akcja Zwiad pozwala jej poruszyć jednostkę o maksymalnie dwa obszary. Pierwszym ruchem przesuwą go na obszar 3B, a następnie na 17B. Ponieważ na 17B nie ma znacznika kontroli Niemców, umieszcza znacznik stroną „rozpoznany” w górę. W związku z tym, że położyła znacznik kontroli, dobiera jedną kartę Mgła wojny i umieszcza ją na stosie kart odrzuconych.

Obszar jest rozpoznany. Zagrywa teraz kartę Strzelca A, aby wykonać **Ruch** jednostką Strzelców na rozpoznany obszar 17B. Na koniec zagrywa inną kartę Strzelca A i wykonuje akcję **Kontrola**, aby odwrócić znacznik kontroli na stronę „kontrolowany”. Matylda zdobyła kolejny punkt celu!

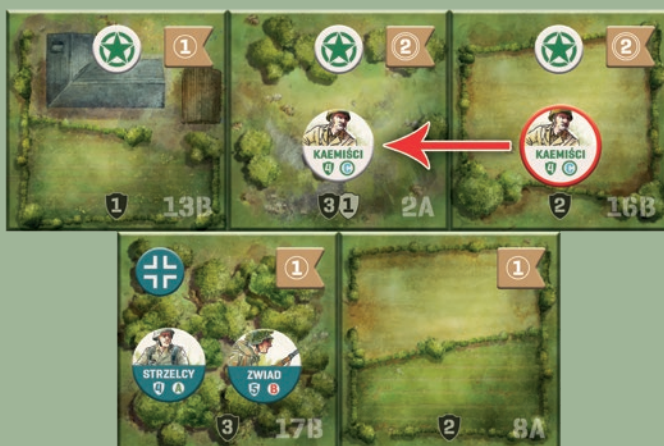
Bez kart na ręce, Matylda musi skończyć turę, odkładając wszystkie zagrane karty na stos kart odrzuconych.



Karty na ręce Darii:



Daria chce zdjąć jednostkę Strzelców Matyldy, zanim będzie ona zdolna przejąć kontrolę nad kolejnym celem. Mogłaby zaatakować ich używając Kaemistów, ale ponieważ Strzelcy mają dodatkową zasłonę w lesie, trafienie ich z tej odległości byłoby bardzo trudne. Zagrywa więc kartę Kaemisty C, aby wykonać Ruch na obszar 2A. Powstrzymuje w ten sposób Matyldę od przejęcia kontroli nad tym obszarem tak długo, jak znajdują się tam Kaemiści.



Następnie Daria używa karty Dowódcy drużyny C, aby krzyknąć **Za mną!** do swoich Kaemistów. Pozwoli jej to ponownie dobrać na ręce kartę, którą właśnie zagrała, ponieważ obie karty są przypisane do drużyny C. Używając karty, którą właśnie dobrała **Atakuje** niemieckich Strzelców!

Po wybraniu celu oblicza całkowitą wartość obrony Strzelców, dodając do siebie bazową obronę 4, premię za zasłonę obszaru 3 i premię za zasięg 1, co daje w sumie 8.

Ponieważ akcja Atak Kaemisty wynosi 2, rzuca dwiema kośćmi osiągając wyniki 5 i 8, który oznacza trafienie!



Teraz Matylda musi ponieść straty w swojej jednostce Strzelców, co zmusza ją do usunięcia karty tej jednostki. Ponieważ nie ma na ręce żadnych kart, sprawdza stos kart odrzuconych w poszukiwaniu karty Strzelca A i usuwa ją z gry.

Ostatnią kartą Darii jest Mgła wojny. Nie może z nią nic zrobić, więc kończy swoją turę przenosząc Mgłę wojny oraz zagrane właśnie karty na stos kart odrzuconych. Obie strony wykonały swoje tury, zatem zaczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Każdy scenariusz określa warunki zwycięstwa, które strony muszą osiągnąć, by wygrać. Gdy tylko którykolwiek z tych warunków zostanie spełniony, gra natychmiast się kończy, bez dokończenia rundy. Możliwymi warunkami zwycięstwa są zdobywanie celów lub zatrzymanie wroga.

Zdobywanie celów

Scenariusz określi liczbę punktów celu wymaganych do zwycięstwa. Aby odnieść zwycięstwo, całkowita liczba punktów celu na wszystkich kontrolowanych przez Ciebie obszarach musi być równa lub większa niż wymagana suma.

Zatrzymanie wroga

Jeśli Twój przeciwnik nie posiada na planszy żetonów Strzelców, oznacza to, że skutecznie zatrzymałeś wroga.

Jeżeli obie strony zostaną zatrzymane, ale żadna ze stron nie wygrała, gra się kończy, a gracz z większą liczbą punktów celu wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada znacznik inicjatywy.

Porzuć wszelką nadzieję

Bardzo rzadko, ale może dojść do sytuacji, kiedy nie będziesz mógł wygrać scenariusza przez zdobycie wymaganej liczby punktów celu. Jeśli to się stanie, jesteś uważany za zatrzymanego. Jeśli zadaniem przeciwnika jest Ciebie zatrzymać, odnosi natychmiastowe zwycięstwo. Jeśli zadaniem Twojego przeciwnika jest przejmować cele, policz ile punktów celu kontroluje. Jeśli Twój przeciwnik kontroluje więcej punktów celu niż Ty, natychmiast zwycięża. W przeciwnym razie graj dalej, aż przeciwnik będzie kontrolował więcej punktów celu niż Ty (i zwycięży) lub do momentu, gdy sam zostanie zatrzymany, a zwycięzca w tej sytuacji jest wybierany w taki sam sposób, jak wtedy, gdy obie strony są zatrzymane.



PLUTON

Poniższa sekcja jest historyczno-strategiczną notatką o grze
i nie jest wymagana do rozgrywki.

W grze *Nieustraszeni: Normandia* wcielasz się w rolę dowódcy plutonu strzelców (piechoty) wzorowanego na amerykańskich oddziałach z czasów II Wojny Światowej. Plutony składały się z trzech drużyn i grupy dowodzenia, a czasami były uzupełniane specjalnym wsparciem w postaci snajperów i sekcji moździerzy.

Zauważ, że historycznie jednostka moździerzy nie była dołączana do plutonu strzelców, ale stanowiła część plutonu broni ciężkiej w kompanii strzelców.

Każda drużyna składała się z dwunastu żołnierzy: dowódcy drużyny, pomocnika dowódcy drużyny, pięciu strzelców, dwóch zwiadowców oraz trzyosobowej obsługi karabinu maszynowego. W naszej grze zadania pomocnika dowódcy drużyny włączono do karty dowódcy drużyny.

Grupa dowodzenia składała się z pięciu ludzi: dowódcy plutonu, sierżanta plutonu, przewodnika plutonu i dwóch posłańców. Posłańcy zostali pominięci w naszej grze.



PLUTON CD.



Sierżant plutonu

Sierżant plutonu jest Twoim zastępcą, pomagającym kontrolować kierunek i tempo działań plutonu. Jest to także najsilniejsza karta w grze. Sierżant plutonu pozwala zagrać więcej kart w turze lub znacznie wzmocnić Twoją talię.



Przewodnik plutonu

Przewodnik plutonu zapobiega rozproszeniu plutonu i egzekwuje rozkazy dotyczące ochrony, ukrycia i dyscypliny. W grze jest to uniwersalna karta, która pozwala przesunąć dowolny żeton walki na planszy lub dodać z rezerwy dowolną kartę, której możesz potrzebować.



Dowódca drużyny

Dowódca drużyny jest odpowiedzialny za dyscyplinę, szkolenie oraz dowodzenie swoją drużyną w bezpośredniej walce. Ta karta zwiększa efektywność drużyny, umożliwiając jej wzmocnienie lub powtórne zagrywanie kart.



Strzelcy

Strzelcy stanowią trzon plutonu. Te karty są jedynymi w grze, które mogą przejąć kontrolę nad celami. Ponieważ Strzelcy są niezbędni do przejęcia kluczowych pozycji, ważne jest, aby utrzymać te jednostki przy życiu!

PLUTON CD.



Zwiadowcy

Zwiadowcy prowadzą rekonesans dla swojego plutonu, badając niebezpieczne obszary, wykrywając siły wroga i zapobiegając niespodziewanemu ostrzałowi. To bardzo wszechstronne karty, które pozwalają na rozpoznanie nowych obszarów przed przesunięciem jednostek, przywrócenie łączności (usuwanie kart Mgła wojny z talii) oraz zastosowanie taktyk pozwalających zmylić wroga.



Kaemiści

Kaemiści przodują w ataku i obronie, z większą siłą ognia niż Strzelcy czy Zwiadowcy. Posiadają też zdolność prowadzenia ognia ciągłego w celu przygwożdżenia i zneutralizowania jednostek wroga.



Snajperzy

Snajperzy to elita strzelców, przeszkolona w sztuce infiltracji. Ta karta ma najwyższą wartość ataku i obrony w grze i jest w stanie poruszać się przez obszary, które nie zostały jeszcze rozpoznane, co czyni ją doskonałą jednostką do eliminowania ważnych celów wroga.



Moździerz

Moździerz 60 mm zapewniał dodatkową siłę ognia plutonom strzelców. Jest to jedna z najpotężniejszych kart w grze. Wymaga czasu na rozstawienie i osobnej akcji, aby wycelować w dany obszar, ale gdy jest gotowy, niezwykle skutecznie eliminuje skoncentrowane siły wroga i unika kar za zasięg podczas strzelania.

Nota historyczna

Gra *Nieustraszeni: Normandia* opiera się w dużej mierze na działaniach plutonu strzelców Armii Amerykańskiej z II Wojny Światowej, a dokładniej na dokonaniach 30. Dywizji Piechoty w Normandii od dnia 10 czerwca do 13 sierpnia 1944 roku. Ten wpływ możesz zaobserwować w składzie Waszych talii, scenariuszach, które będziecie rozgrywać, wykorzystanych ilustracjach i mechanice gry.

Pamiętaj jednak, że nie jest to gra symulacyjna. Podstawowa mechanika budowania talii jest oczywiście abstrakcją w porównaniu do realnych działań żołnierzy. Dokładny skład plutonu w grze został dostosowany do potrzeb mechaniki rozgrywki. Przedstawieni żołnierze mogą nie wyglądać dokładnie tak, jak żołnierze 30. Dywizji. Podczas tworzenia gry poprawność historyczna była wartością jedną z wielu, a głównym celem zawsze było stworzenie gry, która mogłaby naśladować *doświadczenie* dowodzenia plutonem, a nie jego dokładną praktykę. Czy powinieneś ruszyć naprzód, aby przejąć i utrzymać cel, czy poczekać na wsparcie ogniowe? Czy Twój zwiadowcy powinni skupić się na własnych liniach łączności, by zwiększyć efektywny zasięg działania, czy też zastosować taktykę zwodzenia wroga? Czy powinieneś wycofać się w obliczu przytłaczającego ognia przeciwnika? To są właśnie decyzje, do których podejmowania zmusza Cię gra *Nieustraszeni: Normandia*.

Nazwiska żołnierzy

Aby zwiększyć poczucie, że dowodzisz prawdziwymi żołnierzami z krwi i kości, do kart używanych w grze zostały dodane nazwiska. Niektóre z tych użytych w talii amerykańskiej są oparte na prawdziwych nazwiskach testerów gry, ale wszystkie inne zostały wybrane z nazwisk, które były popularne w tamtym okresie i nie mają na celu odnosić się do żadnej osoby, żywej lub martwej.

© David Thompson and Trevor Benjamin, 2019. All rights reserved.

Edycja polska gry *Undaunted: Normandy* wydana na podstawie umowy z Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.



Edycja polska:

Jacek Chlebak Chlebowski
Michał Leżak Leżański
Antoni Monka Mączyński

Patroni medialni edycji polskiej:



SKRÓT ZASAD

Kolejność rundy

1. Dobierz 4 karty
2. Określ inicjatywę
W tajemnicy wybierz kartę. Wyższa inicjatywa przejmuje znacznik inicjatywy.
3. Tury graczy

Zaczynając od gracza posiadającego inicjatywę, zagrywaj karty z ręki, aby:

wykonać akcję z karty

lub

przeczekać

AKCJE

RUCH

Ruch : przesun jednostkę o maksymalnie rozpoznanych obszarów.

Manewr : przesun jednostkę o maksymalnie rozpoznanych obszarów.

Zwiad : przesun jednostkę o maksymalnie obszarów, rozpoznając wszystkie obszary bez znacznika kontroli. Dobierz kartę Mgła wojny za każdy właśnie rozpoznany obszar.

Skradanie : Przesun jednostkę o maksymalnie obszarów (rozpoznanych lub nie).

WSPARCIE

Wzmocnienie : dobierz kart (podanej drużyny) z rezerwy do stosu kart odrzuconych.

Dowodzenie : dobierz kart z talii na rękę.

Maskowanie: przeciwnik musi dobrać kartę Mgła wojny jeśli to możliwe.

Kontrola: przejmij kontrolę nad obszarem (jeśli nie zajmują go wrogie jednostki).

Za mną! : cofnij kart (podanej drużyny) z obszaru gry do ręki.

Rozpoznanie: usuń z gry posiadaną na ręce kartę Mgła wojny i dobierz kartę z talii.

Celowanie: umieść/przesun znacznik celowania na obszar odległy co najmniej o 3 obszary.

WALKA

Atak / **Ogień ciągły** / **Ostrzał**

1. Wybierz cel

Wybierz jednostkę przeciwnika (Ostrzał trafia wszystkie jednostki na obszarze ze znacznikiem celowania).

2. Określ całkowitą wartość obrony

Obrona bazowa + premia za zasłone obszaru + liczba odległości obszarów (nie dla Ostrzału).

3. Rzuć kośćmi ataku

Rzuć kośćmi. Jeśli na dowolnej kości wypadnie wynik równy lub większy niż całkowita wartość obrony, atak jest skuteczny („0” zawsze oznacza sukces).

4. Ustal straty

Usuń z gry pasującą do żetonu kartę. W pierwszej kolejności z ręki, następnie ze stosu kart odrzuconych, następnie z talii. Jeśli jej nie odnajdziesz, usuń żeton walki z planszy. Podczas akcji Ogień ciągły, zamiast tego odwróć żeton na stronę “przygwożdżony”.

OGRY
GAMES

