
UNDAUNTED

NORMANDY

DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN JÁTÉKA

ILLUSZTRÁLTA ROLAND MACDONALD

SZABÁLYFÜZET

1944 nyara van, a szövetségesek partra szálltak Normandiában. Most a te feladatod, hogy szakaszodat előrevigyed, mélyebbre törj Franciaországba, hídfőt szerezz és viasszaszorítsd a német erőket. Kemény ellenállással, géppuskatűzzel és aknavetőtűzzel kell szembenézned, rajtad áll, hogy a helyzetet előnyödre fordítsd. Vezesd katonáidat a harc zűrzavarában, állj helyt az ellenséggel szemben, és maradj rendíthetetlen.

Az *Undaunted: Normandy* játékban egy lövészzszakasz parancsnoka vagy, több küldetésen keresztül kell megszerezned és megtartanod kulcsfontosságú célpontokat. Minden küldetés más és más területeken zajlik, amelyeket uralnod kell a pozíciókért és a győzelemért. A saját pakliból kijátszott lapokkal irányítod egységeidet, de ahogy veszteségeid nőnek, új lapokat kell szerezned, hogy megerősítsd megfogyatkozott csapataidat.



ÖSSZETEVŐK LISTÁJA

Ez a fejezet referenciaként szolgál.

Ha azonnal játszani szeretnél, lapozz a 8. oldalra,
és szükség szerint nézd vissza ezt a részt.



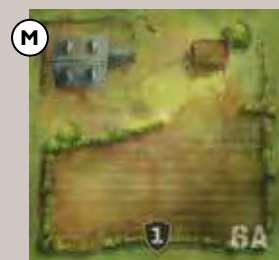
- A. 54 amerikai kártya
- B. 11 amerikai harci jelző
- C. 4 amerikai lerakás jelző
- D. 1 amerikai célzás jelző
- E. 18 amerikai irányítás jelző



- F. 54 német kártya
- G. 11 német harci jelző
- H. 5 német lerakás jelző
- I. 1 német célzás jelző
- J. 18 német irányítás jelző



- K. 1 rádiójelző
- L. 1 kezdeményezésjelző
- M. 18 térképtábla
- N. 14 célpont jelző
- O. 4 tízoldalú dobókocka



EGYSÉGEK

Egy egység egy kis katonai csoport, amelyet három-öt harci kártya és egyetlen harci jelző képvisel.

Az ugyanahhoz az egységhez tartozó kártyák és jelzők azonos címmel és osztag-jelöléssel bírnak.



A B osztag Felderítő egységei

KÁRTYÁK

A paklid minden kártyája egy katonát, egy őket irányító vezetőt vagy a csatamező káoszát jelképezi. A játékot egyes kártyákkal a paklidban, másokkal a saját készletedben kezded, a forgatókönyv szerint.

A kártyák kijátszása lehetővé teszi, hogy megragadd a kezdeményezést, mozgasd egységeidet a táblán, birtokba vedd a kulcsfontosságú célpontokat és tüzet nyiss az ellenségre. A parancsnoki kártyák, mint például az őrmester, lehetővé teszik, hogy erősítsd seregedet új kártyák bevonásával a készletedből – de minden egyes veszteségnél, amit ellenséges tűz okoz, végleg el kell távolítanod egy kártyát a paklidból.



AMERIKAI Kártyák



NÉMET Kártyák



Harci Kártyák

A harci kártyák a szakaszod katonáit jelképezik, mindegyik egy harci jelzőhöz kapcsolódik.

1. **Cím:** a katona egységtípusa.
2. **Kezdeményezés:** az érték, ha a kártyát kezdeményezés licitre használod.
3. **Raj-jelölés:** a katona raja. A Mesterlövész és Aknavető kártyák nem tartalmaznak raj-jelölést.
4. **Akciók:** a kártya kijátszásának lehetséges hatásai.
5. **Név:** a katona neve, amelynek nincs játékmeneti hatása.

Parancsnok Kártyák

A parancsnok kártyák a szakasz tiszthelyetteseit jelképezik. Nem tartozik hozzájuk harci jelző.

1. **Cím:** a katona egységtípusa.
2. **Kezdeményezés:** az érték, ha a kártyát kezdeményezés licitre használod.
3. **Raj-jelölés:** a katona raja. Az őrmester és a szakaszvezető kártyák nem tartalmaznak raj-jelölést.
4. **Akciók:** a kártya kijátszásának lehetséges hatásai.
5. **Név:** a katona neve, amelynek nincs játékmeneti hatása.
6. **Parancs-csillagok:** jelzik, hogy parancsnok kártyáról van szó.



Harci Kód Kártyák

A harci kód kártyák a csata káosza okozta kommunikációs hibákat jelképezik, amelyeket az ellenséges megtévesztés és a szakasz szétszóródása tovább súlyosbít. Ezek a kártyák másra nem használhatók, csak kezdeményezés licitre, és eltávolításukhoz Felderítők kellene.

1. **Cím**
2. **Kezdeményezés:** az érték, ha a kártyát kezdeményezés licitre használod.



JELZŐK

Irányítás Jelzők

Az irányítás jelzők mutatják, mely lapkákat derítettél fel és melyeket uralsz.

1. **Felderítve:** az egységeid erre a lapkára léphetnek. Felderítő és Mesterlövészek olyan helyre is léphetnek, amit nem derítettél fel.
2. **Irányítva:** az egységeid beléphetnek erre a lapkára, és uralod az ezen a mezőn lévő célpontokat.

Célzás Jelzők

A célzás jelzők mutatják, hová céloznak éppen az aknavetők.

Lerakás Jelzők

A lerakás jelzők mutatják, honnan lépnek játékbba a harci jelzők. A jelző jelzi, hogy innen minden egység, csak adott rajok, vagy csak bizonyos egységek léphetnek be.

Célpont Jelzők

A célpont jelzők egy lapka stratégiai értékét mutatják. Akkor birtoklod a célpontot, ha van irányítás jelződ (irányító oldalával felfelé) ugyanazon a lapkán.

Rádió Jelző

A rádió jelző a 10. küldetésben (Kritikus hírszerzés) használatos. Szabályai a küldetésfüzetben találhatók.

Kezdeményezés jelző

A kezdeményezés jelző mutatja, melyik játékos kezdeményez ebben a körben, és ki lép először.



Amerikai felderítve



Amerikai irányítva



Német felderítve



Német irányítva



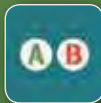
Amerikai célzó jelző



Német célzó jelző



Minden amerikai egység innen lép a táblára.



Minden német A és B osztag egysége innen lép a táblára.



Amerikai Aknavető és Mesterlövész egységek innen lépnek a táblára.



Harci jelzők

A harci jelzők a táblán lévő egységeidet jelképezik, melyeket a harci kártyáiddal irányítasz.

- 1. **Név:** az egység típusa.
- 2. **Raj jelzés:** az egység raja. A Mesterlövész és Aknavető jelzőknek nincs raj-jelzésük.
- 3. **Alapvédelem:** az érték, amit az ellenfelednek dobnia kell, hogy sikeresen eltalálja ezt az egységet.
- 4. **Készenlétben/elrejtve:** az egység állapota. Ha a jelző lefelé fordítva van, elrejtett, és nem tehet más akciót, míg vissza nem fordítod készenléti oldalára.



TÉRKÉP LAPKÁK



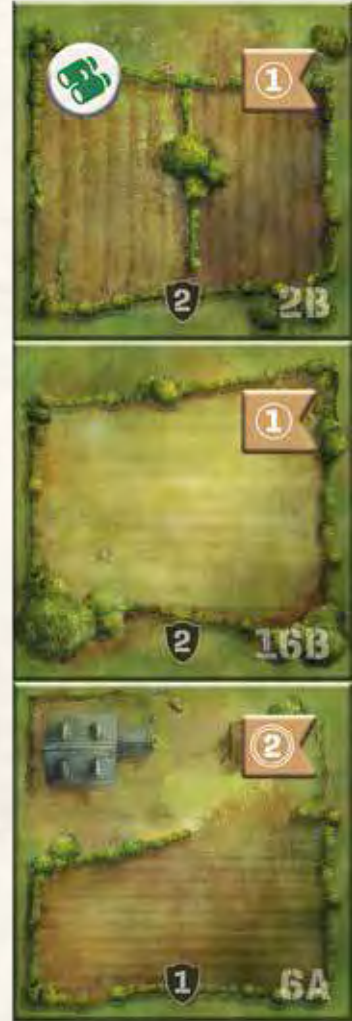
A térkép lapkák azokat a sövényeket, falvakat és nyílt mezőket jelképezik, ahol a szakaszod harcolni fog. Minden küldetés előírja, mely lapkákat kell lehelyezni és hová.

- 1. **Lapka jelzés:** a lapka egyedi jelölése, mindig egy számból és egy betűből áll. Minden lapkának van A és B oldala, de a szám mindig azonos marad. A jelölés csak a játék előkészítésekor használatos.
- 2. **Fedezék bónusz:** a bónusz, ami hozzáadódik egy egység védelméhez, amikor ezen a lapkán támadás éri.



BEÁLLÍTÁS

1. **Válassz egy küldetést:** Válassz egy küldetést a küldeteskönyvből. Ajánlott sorrendben haladni, kezdve az 1. küldetéssel kezdeni: La Raye, de bármelyik játszható.
2. **Helyezd le a térképlapkákat:** Keresd meg az adott küldetésben jelzetteket, és tedd le a megadott módon. Mindnek van A és B oldala, de a szám azonos. Ha 14B kell, a 14A hátoldalán találsz. A többi tedd vissza a dobozba.
3. **Helyezd le a célpont jelzőket:** Úgy rakd le, ahogy a küldeteskönyv mutatja. A felesleget tedd vissza a dobozba.
4. **Helyezd le a rádió jelzőt:** Ha a 10. küldetést játszod (Kritikus Hírszerzés), akkor rakd le, máskülönben tedd vissza a dobozba.
5. **Oldalváltás:** Mindkét játékos választ egy oldalt, és elveszi az összes kártyát, harci jelzőt, irányítás és lerakás jelzőt, azzal az oldalával felfordítva, ahogyan a könyv jelzi.
6. **Tedd le a jelzőket:** A könyv szerint rakjátok le a harci, irányítás és lerakás jelzőket a megfelelő mezőre. Fontos, hogy minden jelző a megfelelő oldalával felfelé álljon. A feleslegeseket tegyétek vissza a dobozba.
7. **Kezdeményezés:** Add a kezdeményezés jelzőt annak az oldalnak, amit a könyv jelez.
8. **Állítsd össze a paklit:** Keresd a „Kezdő Kártyák” táblázatot a könyvben, vedd el a **D** jelzésű kártyákat, keverd meg, és tedd le képpel lefelé.
9. **Készítsd elő a tartalékokat:** Keresd meg az **S** jelzésű kártyákat, tedd felfordítva melléjük, cím szerint rendezve. **A tartalék tartalma mindenki számára látható.**
10. **A maradék kártyák:** Az összes többi kártyát tedd vissza a dobozba.



Kezdő pakli



1. küldetés: La Raye, az amerikai paklival és tartalékkal a küldeteskönyv szerint előkészítve



Tartalék

A JÁTÉK MENETE

A játék több körből áll, melyek során a játékosok kártyákat játszanak ki egységek mozgatására, támadásra és célpontok elfoglalására. Minden kör a következő három szakaszból áll:

1. **Kártyahúzás**
2. **Kezdeményezés meghatározása**
3. **Játékosok körei.**

Miután az utolsó szakasz véget ér, a kör lezárul, és kezdődik a következő. Ez addig tart, amíg valamelyik játékos győz.

KÁRTYAHÚZÁS

Mindkét játékos négy lapot húz a saját paklijából, hogy kezet formáljon.

**Ha üres a paklid, keverd meg az eldobott lapjaidat, és abból lesz új paklid.
A játéktérben lévő lapokat soha ne keverd vissza.**

KEZDEMÉNYEZÉS MEGHATÁROZÁSA

Mindkét játékos titokban kiválaszt egy lapot, és egyszerre felfedi. A magasabb kezdeményezésű lapot kijátszó játékos megkapja a kezdeményezés jelzőt, és ő kezd ebben a körben.

Ha döntetlen van, a kezdeményezés jelző tulajdonosa megtartja azt.

A kiválasztott lapokat mindkét fél eldobja.

JÁTÉKOSOK KÖREI

A kezdeményezés jelzővel rendelkező játékos sorban kijátssza lapjait a játéktérre. Ha már nincs, vagy nem akar több lapot kijátszani, köre véget ér. A kezében és a játéktéren lévő összes lap a dobópaklijába kerül. Ezután a másik játékos ugyanígy jár el.

A lapokat nem lehet későbbre félretenni.

Minden kijátszott lap a következőkre használható:

- **Kártya akció:** válassz egy akciót, és hajtsd végre teljesen.
- **Fedezékbe vonulás:** tedd vissza a lapot a tartalékodba.

Harci Kőd

Nem játszatsz ki Harci kód lapokat a körödben.

A kezdeményezésnél **választhat**sz Harci kód lapot.

Ezt a lapot csak egy Felderítő Felderítés akciójával távolíthatod el a pakliból (lásd „Támogató akciók”).

Általában a Harci kód lap a köröd végéig a kezvedben marad, majd szokás szerint eldobod.

Elrejtve

Ha egy harci jelző lefordítva fekszik – az elrejtett oldalával felfelé – az egység elrejtett, így nem hajthat végre akciót.

Amikor akciót végeznél egy elrejtett egységgel, fordítsd vissza a jelzőt a kész oldalára, de az akciót ne végezd el. A lapot tedd ki a játéktérre, mintha kijátszottad volna.

Az elrejtett egységek fedezékbe vonulhatnak, de ettől a jelző nem fordul át kész oldalra.

Harci jelzők lehelyezése

Ha kijátszol egy harci lapot, és a megfelelő harci jelző nincs a táblán, azonnal helyezd fel azt a megfelelő kiindulási mezőre. Ezután hajtsd végre az akciót.

Ne helyezz fel jelzőt, ha fedezékbe vonulsz.

Fedezékbe vonulás

Ha fedezékbe vonulsz, a lapot visszateszed a tartalékodba. Onnan kikerül a pakliból, amíg egy Erősítés akcióval újra be nem teszed.

Óvatosan bánj az olyan lapokkal, amelyeknek van Erősítés akciójuk – lehet, hogy később már nem tudod visszatenni a pakliba!

Harci kód lapokkal nem lehet fedezékbe vonulni.

AKCIÓK

Ha egy akció neve után **X** áll, az azt jelzi, hogy az akciónak számértéke van.

Példa: Mozgás 1.

Ha egy akció neve után **XA** áll, az azt jelzi, hogy számértéke van, és tartozhat hozzá egy osztág (A, B vagy C).

Példa: Erősítés 3 vagy Erősítés 1A.

MOZGÁSAKCIÓK

Mozgás **X**

Mozgasd az egység harci jelzőjét legfeljebb **X** mezővel.

Az a mező, ahová lépsz, legyen felderítve vagy a te oldalad által uralt.

Ha az alnavető jelződet mozgatod, vedd le a célzás jelződet a tábláról.

Irányítás **X**

Mozgass bármely harci jelzőt legfeljebb **X** mezővel.

A mező, ahová lépsz, legyen felderítve vagy az oldalad által uralt.

Ha az alnavető jelződet mozgatod, vedd le a célzás jelződet a tábláról.

Elrejtett jelzőt nem mozgathatsz.

Felderítés **X**

Mozgasd az egység harci jelzőjét legfeljebb **X** mezővel.

Ha valamelyik mezőn, ahová mozogsz, nincs irányítás jelződ, helyezz rá egyet a felderített oldalával.

Minden elhelyezett jelző után vegyél egy Harci kód lapot a tartalékból, és tedd a dobópaklidba.

Ha több lapra lenne szükséged, mint amennyi elérhető, vegyél annyit, amennyi van.

Lopakodás **X**

Mozgasd az egység harci jelzőjét legfeljebb **X** mezővel.

A mező, ahová lépsz, **nem kell**, hogy felderítve vagy irányítás alatt legyen.



TÁMOGATÓ AKCIÓK

Erősítés

Vegyél legfeljebb  lapot a tartalékból, és tedd a dobópaklidba.
Ha az akció rajt jelöl, csak abból az rajból vehetsz lapot a tartalékból.

Parancs

Húzz fel legfeljebb  lapot a pakliból, és add a kezedhez. Ezek a lapok ebben a körben normálisan játszhatók.
Ha kifogysz a lapokból, keverd újra a dobópaklidat, és húzz tovább. Ne keverd vissza a paklidba a játéktéren lévő lapokat.

Álcázás

Vegyél egy Harci kód lapot az ellenfél tartalékából, és tedd a dobópaklijába.
Ha nincs ilyen lapja, az akció hatástalan.

Irányítás

Vedd át az uralmat azon a mezőn, ahol az egységed harci jelzője áll, fordítsd meg a jelződet az uralt oldalára.
Ha az ellenfél uralja a mezőt, fordítsd vissza az ő jelzőjét a felderített oldalára.
Nem veheted át egy olyan mező uralmát, ahol ellenséges jelző áll.

Lelkesítés

Válassz legfeljebb  lapot a játéktéren, és vedd vissza a kezedbe. Ezek ebben a körben játszhatók.
Ha az akció rajt jelöl, csak abból az rajból vehetsz lapot a játéktérből.

Felderítés

Válassz egy Harci kód lapot a kezedből, és távolítsd el a játékból. Ezután húzz egy lapot a pakliból. Az ebben a körben normálisan játszható.
Ha a paklid üres, keverd újra a dobópaklidat, és húzz tovább. Ne keverd a játéktérben lévő lapokat a paklidba.
Ha nincs Harci kód lap a kezekben, ezt az akciót nem hajthatod végre.

Célzás

Helyezd a célzásjelződet egy olyan mezőre, ami legalább három mezőnyire van az aknavetőd harci jelzőjétől.
Ha a jelző már egy mezőn van, helyezd át egy másikra.
Ha elmozdítod az aknavetőd jelzőjét, vedd le a célzásjelzőt a tábláról.

HARCI AKCIÓK

Támadás / Elrejtés / Robbanás

Amikor végrehajtod a fenti harci akciók bármelyikét, az alábbi lépéseket kövesd:

1. CÉLPONT KIVÁLASZTÁSA

Válassz célpontot a támadáshoz:

Támadás vagy **Elrejtés** akciónál válassz bármely ellenséges harci jelzőt a táblán.

Robbanás akciónál minden harci jelző célpont, ami azon a mezőn áll, ahol a célzásjelző van – beleértve a saját jelzőidet is. Minden egyes jelző ellen külön támadást kell végrehajtani a lentiek szerint. Ha a célzásjelző nincs a táblán, a Robbanás nem hajtható végre.

2. ÖSSZES VÉDEKEZŐÉRTÉK MEGHATÁROZÁSA

Egy harci jelző összes védékértéke a következőkből áll:

Alapvédelem: a jelzőn nyomtatott érték.

Fedezék bónusz: a mezőn nyomtatott érték, ahol a jelző áll.

Távolság bónusz: a támadó jelző és a védekező közti mezők száma (a támadó mező nem számít).

Robbanás ellen nem jár távolság bónusz.

3. TÁMADÓKOCKÁK DOBÁSA

Dobj annyi kockával, amennyi a Támadás, Elfojtás vagy Robbanás értéke.

Ha bármely kocka értéke eléri vagy meghaladja a védekező összes védékértékét, a támadás sikeres.

Nem számít, hány sikeres dobás van.

A „0” eredmény mindig sikeres, bármilyen magas is a védelem.

4. VESZTESÉGEK MEGÁLLAPÍTÁSA

Siker esetén veszteséget okoztál az egységnek! Az ellenfélnek el kell távolítania egy lapot az adott egységből a játékból:

1. Ha tud, a **kezeből** dobjon el.
2. Ha nincs nála olyan a kezében, akkor a **dobópaklijából**.
3. Ha ott sincs, a **paklijából** – majd újra kell kevernie.
4. Ha ott sincs, a harci jelzőt el kell távolítania a tábláról.

Egy támadás után mindig csak egy lapot kell eltávolítani, függetlenül attól, hány dobás volt sikeres. Mindig megnézheted a saját, játékból kivett lapjaidat, de az ellenfél kivett lapjait nem.

Ha a támadás Elrejtés akció volt, nincs veszteség. Ehelyett fordítsd át a megtámadott harci jelzőt az elfojtott oldalára. Ha már elfojtott, nincs hatása.

DOMBOK



Néhány mezőn „3/1” fedezékbónusz szerepel. Ezek domb mezők, amelyek változó fedezékértékkel bírnak.

Ha egy dombon lévő jelzőt egy másik dombon lévő jelző támad (azonos vagy másik mezőről), vagy Robbanás történik, a fedezékbónusz 1. Egyéb esetben 3.

HARCJELZŐK ELTÁVOLÍTÁSA A TÁBLARÓL

Amikor egy egység veszteséget szenved, a harci jelzője lekerülhet a tábláról. Megerősítéssel és a lap kijátszásával ezek az egységek később visszatérhetnek.

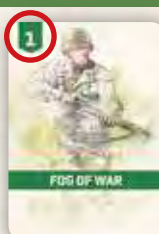
Fontos: ha egy harci jelző visszakerül a táblára, mindig a hozzá tartozó kezdőmezőre kerül, nem pedig arra, ahonnan eltávolították.



PÉLDAKÖR

Új kör kezdődik, David és Trevor is négy lapot húz a paklijából. Mindketten kiválasztanak egy lapot, és egyszerre felfedik:

David



Trevor

Mivel Trevor lapjának magasabb a kezdeményezési értéke, magához veszi a kezdeményezés jelzőt, és ő játszik először. Mindkét kijátszott lap a dobópakliba kerül. Trevor kezében ezek a lapok maradnak:



Trevor szeretné a Gyalogságát a 17B mezőre vinni, hogy megszerezze a célpontot, de irányítási jelző nélkül nem léphet oda. Ezért kijátssza a Felderítő B lapot, és a **Felderítés** akcióval megmozgatja a hozzá tartozó harci jelzőt. Ez az akció két mezőig engedi a mozgást: először a 3B-re lép, majd a 17B-re. Mivel a 17B-n nincs német jelző, lerak egy sajátot, felfedezett oldallal. Emiatt felvesz egy Háború Köde lapot a készletéből, és a dobópakliba helyezi.



Most, hogy a mező fel van fedezve, kijátssza a Gyalogság A lapot, és a **Mozgás** akcióval odalépteti az egységet a 17B-re.

Végül még egy Gyalogság A lapot kijátsszva a **Irányítás** akcióval átfordítja a jelzőt az irányított oldalára. Trevor megszerzett egy újabb célpontot!



Mivel nincs több lap a kezében, be kell fejeznie a körét, és az összes kijátszott lap a dobópaklibába kerül.

David kezében ezek a lapok vannak:



David le akarja verni Trevor Gyalogságát, mielőtt az újabb célpontot szerezne. Tűzelhetne a Géppuskásával a mostani helyéről is, de a Gyalogság erdei fedezéke miatt messziről nehéz lenne eltalálni. Inkább kijátssza a Géppuskás C lapot, és a **Mozgás** akcióval a 2B mezőre lép. Így megakadályozza, hogy Trevor átvegye az irányítást, amíg ott van az egysége.

Ezután kijátssza a Rajparancsnok C lapot, és az **Inspiráció** akcióval visszaveszi a most kijátszott lapját, mivel mindkettő C rajból való. A visszavett Géppuskás C lapot rögtön kijátssza, és **Megtámadja** a német Gyalogságot!

A célpont kiválasztása után kiszámolja a védekezési értéküket: az alapérték 4, az erdei fedezék 3, és a távolság bónusz 1, összesen 8.

A Géppuskás Támadás értéke 2, tehát két kockát dob: 5 és 8. Találat!



Trevor Gyalogsága veszteséget szenved, így el kell távolítania egy lapot a paklijából. Mivel a kezében nincs, a dobópaklijából vesz ki egy Gyalogság A lapot, és kivonja a játékból.

David utolsó lapja egy Kód a háborúból, amivel nem tehet semmit, így befejezi a körét: minden kijátszott lappal együtt a dobópakliba teszi. Mivel mindketten léptek, új kör kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

Minden forgatókönyv a szabálykönyvben meghatározza a győzelmi feltételt, amelyet az egyes oldalaknak el kell érniük. Amint a feltétel teljesül, a játék azonnal véget ér, a kör befejezése nélkül. A lehetséges győzelmi feltételek a célpontok megszerzése vagy az ellenfél erőinek lekötése.

Célpontok Megszerzése

A forgatókönyv meghatározza a győzelemhez szükséges célpontok számát. Ennek a győzelemnek az eléréséhez az összes általa irányított mezőn lévő célpontok összértékének el kell érnie vagy meg kell haladnia a szükséges összes célt.

Ellenfél Lekötése

Ha az ellenfélnek nincs Gyalogság egysége a táblán, sikeresen lekötötted az ellenséget. Ha mindkét oldal lekötött, de egyik sem győzött, a játék véget ér, és a legtöbb célpontot birtokló játékos nyer. Döntetlen esetén az initiative jelzővel rendelkező játékos nyer.

Reménytelenség

Előfordulhat, bár ritkán, hogy már nem lehet győzni a szükséges célpontok elérésével. Ilyenkor lekötöttek számítás.

Ha az ellenfél célja a lekötés, azonnal nyer.

Ha az ellenfél célja a célpontok megszerzése, számold meg, hány pontot irányít jelenleg. Ha több pontot birtokol, mint te, azonnal nyer. Ellenkező esetben folytasd a játékot, amíg az ellenfél több célpontot irányít, mint te (akkor ő nyer), vagy amíg lekötött állapotba nem kerül, ekkor a győztest ugyanúgy határozzák meg, mint amikor mindkét oldal lekötött.



A SZAKASZ

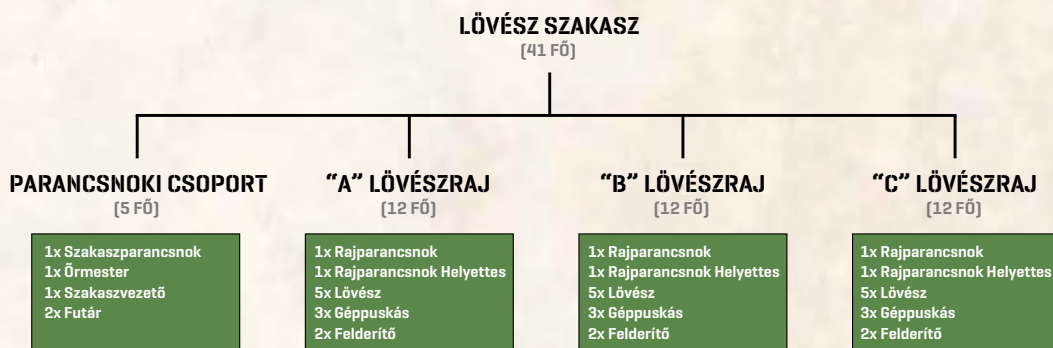
A következő rész a játék történelmi és stratégiai megjegyzéseit tartalmazza, a játékmenethez nem szükséges.

Az Undaunted: Normandy-ban te veszed át egy lövészzászlóalj vezetőjének szerepét, amely az USA második világháborús lövészzászlóaljaira épül. A zászlóaljak három szakaszból és egy parancsnoki csoportból álltak, és néha két speciális egységgel – mesterlövész- és aknavető-csapattal – egészítették ki.

Megjegyzés: történelmileg egy aknavető-szakasz nem volt a lövészzászlóalj része, hanem a lövészszázad fegyverzási zászlóalijában volt.

Minden szakasz tizenkét katonából állt: egy szakaszvezetőből, egy helyettes szakaszvezetőből, öt lövézből, két felderítőből és egy háromfős géppuskás csapatból. A játékban a helyettes szakaszvezető szerepét a Szakaszvezető kártya veszi át.

A parancsnoki csoport öt főből állt: a zászlóaljparancsnokból, a zászlóalj törzstisztből, a zászlóalj-vezetőből és két futárból. A játékban a futárokat kihagyták.



A SZAKASZ – FOLYTATÁS



Őrmester

Az őrmester a parancsnokhelyettesed, segít a szakasz előrehaladásának irányításában. Ez a játék legerősebb kártyája is. Az őrmester lehetővé teszi, hogy több kártyát játssz a körödben, vagy jelentősen megerősítsd a paklidat.



Szakaszvezető

A szakaszvezető megakadályozza az elmaradást, és érvényesíti a fedezéssel, rejtőzködéssel és fegyelmezettséggel kapcsolatos parancsokat. A játékban sokoldalú kártya, lehetővé téve bármely harci bábú mozgatását vagy szükséges kártya hozzáadását a készletből.



Rajparancsnok

A rajparancsnok felel a raj fegyelmezettségéért, kiképzéséért és irányításáért, és vezeti azt harcban. Ez a kártya fokozza a raj hatékonyságát, lehetővé téve annak megerősítését vagy már kijátszott kártyák ismétlését.



Lövészek

A lövészek alkotják a szakasz magját. Ezek a kártyák az egyetlenek a játékban, amelyek képesek ellenőrzést szerezni célpontok fölött. Mivel a lövészek kulcsfontosságú helyek elfoglalásához szükségesek, létfontosságú, hogy ezek az egységek életben maradjanak!

A SZAKASZ – FOLYTATÁS



Felderítők

A felderítők végzik a szakasz felderítését, vizsgálják a veszélyes területeket, felkutatják az ellenséget, és megakadályozzák a váratlan tűzcsapást. Rendkívül sokoldalú kártyák: lehetővé teszik új mezők felderítését egységeid mozgatása előtt, a kommunikáció helyreállítását (Harci kód kártyák eltávolítását a pakliból), és megtévesztési taktikák alkalmazását az ellenség összezavarására.



Géppuskások

A géppuskások kiválóak támadásban és védekezésben, több tüzérről rendelkeznek, mint a lövészek vagy a felderítők, és képesek nagy tüzerőt zúditani az ellenség egységeire.



Mesterlövészek

A mesterlövészek képzett lövészek és hatékony beszivárgók. Ez a kártya a játék legmagasabb támadó- és védőértékével bír, valamint képes felderítetlen mezőkön is áthaladni, így kiváló egység fontos ellenséges célpontok kiiktatására.



Aknavető

A 60 mm-es aknavető többlet tüzerőt adott a vezető szakaszoknak. Ez az egyik legerősebb kártya a játékban. Lassan telepíthető, külön akció szükséges a mező célzásához, de ha egyszer készen áll, rendkívül hatékony a koncentrált ellenséges erők kiiktatásában, és nem szenved távolsági hátrányt lövéskor.

Történelmi megjegyzés

Az Undaunted: Normandy erősen az amerikai hadsereg második világháborús lövészzakaszaira, pontosabban a 30. gyaloghadosztály 1944. június 10. és augusztus 13. közötti normandiai harcaira épül. Ez a hatás tetten érhető a paklik összetételében, a lejátszható hadműveletekben, az illusztrációkban és a játék mechanikájában is.

Fontos azonban megjegyezni, hogy ez nem szimulációs játék. A pakliépítés alapmechanikája nyilvánvaló elvonatkoztatás a katonák egyéni cselekvőképességétől. A szakasz pontos felépítését a játék kedvéért módosították. Az ábrázolt katonák sem feltétlenül úgy néznek ki, mint a 30. hadosztály igazi tagjai. A fejlesztés során a történelmi hitelesség csak egy volt a sok szempont közül, a fő cél mindig az élmény megteremtése maradt: átélni, milyen egy szakasz parancsnokának lenni, nem pedig a valóság pontos visszaadása. Rohanj előre, hogy birtokba vegyél egy célpontot, vagy várj a fedező tűzre? A felderítők a saját összeköttetést biztosítsák, a hatótávot bővítsék, vagy megtévesztést alkalmazzanak? Visszavonulsz a túlerőben lévő tűzerő elől? Ezek a döntések várnak rád az Undaunted: Normandy-ban.

Katonanevek

A kártyákhoz nevek kerültek, hogy erősítsék azt az érzést, valódi katonák felett parancsnokolsz, nem pusztá absztrakciókat irányítasz. Az amerikai pakli egyes nevei az eredeti tesztelők nevein alapulnak, de minden más név a korszakban gyakori nevekből lett generálva, és nem utalnak sem élő, sem holt személyre.

First published in Great Britain in 2019 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019. This edition © 2019 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

19 20 21 22 23 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

Forduló Sorrend

1. Húzz négy lapot
2. Határozd meg a kezdeményezést
Válassz titokban egy lapot.
A legmagasabb kezdeményezés
birtokosa kapja a kezdőjátékos jelzót.
3. Játékos körök

A kezdeményezéssel bíró játékos kezdi,
kijátszhat lapokat, hogy:

akciót hajt végre

vagy

fedezékbe húzódik

AKCIÓK

MOZGÁS

Mozgás (X): mozgasd az egységet (X) felderített mezőig.

Irányítás (X): mozgass bármely egységet (X) felderített mezőig.

Felderítés (X): haladj (X) mezőig, felderítve minden ellenőrizetlen helyet.
Minden új felderített mező után húzz egy Harci kód kártyát.

Lopakodás (X): haladj (X) mezőig (felderített vagy nem).

TÁMOGATÁS

Erősítés (X(A)): tegyél (X) lapot a készletből a dobópaklidba (azonos szakasz).

Parancs (X): húzz (X) lapot.

Álcázás: ellenfél köteles Harci kódot húzni, ha tud.

Irányítás: foglald el a mezőt (nem lehet, ha ellenség áll rajta).

Lelkesítés (X(A)): vegyél vissza (X) lapot a kézbe a kijátszottak közül (azonos szakasz).

Felderítés: távolíts el egy Kódfátyolt a kézbe a játékból és húzz egy lapot.

Célzás: helyezz/módosíts céljelzőt egy mezőre legalább három távolságban.

COMBAT

Támadás (X) / **Elfojtás** (X) / **Robbanás** (X)

1. Válassz célt

Válassz ellenséges egységet (Robbanás az összes egységet támadja a célmezőn).

2. Határozd meg a teljes védelmi értéket

Alapvédelem + terep fedezéke + mezők száma (Robbanás esetén nem számít).

3. Dobj a támadó kockákkal

Dobj X kockával. Ha legalább egy eléri vagy meghaladja a védelmi értéket, a támadás sikeres (0 mindig sikeres).

4. Határozd meg a veszteséget

Távolítsd el a megfelelő lapot a játékból, sorrendben: kézbe, majd dobóból, majd pakliból. Ha nincs, vedd le a harci jelzőt a tábláról. Suppress esetén csak elnyomott lesz a cél.

