

A GAME BY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

НЕУСТРАШИМЫЕ

НОРМАНДИЯ

ИГРА ДЭВИДА ТОМПСОНА И ТРЕВОРА БЕНДЖАМИНА
ИЛЛЮСТРАЦИИ РОЛАНДА МАКДОНАЛЬДА

ПРАВИЛА

Лето 1944 года. Союзники высадились в Нормандии. Вам предстоит провести свой взвод вглубь Франции, закрепиться там и отбросить немецкие войска. Вы столкнетесь с отчаянным сопротивлением, с пулеметным и артиллерийским огнем. Только от вас зависит, сможете ли вы обратить ситуацию в свою пользу. Возьмите командование на себя и пройдите сквозь хаос войны, не страшась ничего на своем пути.

В игре «Неустршимые: Нормандия» вам предстоит возглавить пехотный взвод и выполнить ряд заданий по захвату и удержанию стратегических точек. Каждый сценарий — это новая местность, на которой нужно будет занять выгодную позицию и захватить цель. Для управления войсками используются карты. Неся потери, вы будете добавлять новые карты в колоду, чтобы усилить свои ряды.



КОМПОНЕНТЫ

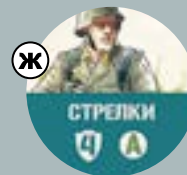
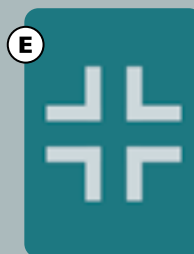
Этот раздел содержит справочную информацию. Если вы хотите сразу начать играть, откройте стр. 8. При необходимости вы сможете вернуться сюда.



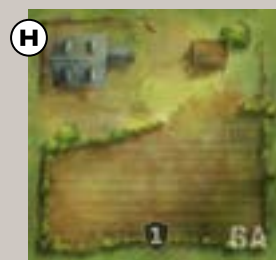
- А. 54 американские карты
- Б. 11 фишек американских отрядов
- В. 4 американских жетона точек появления
- Г. 1 американский жетон прицела
- Д. 18 американских жетонов контроля



- Е. 54 немецкие карты
- Ж. 11 фишек немецких отрядов
- З. 5 немецких жетонов точек появления
- И. 1 немецкий жетон прицела
- К. 18 немецких жетонов контроля



- Л. 1 жетон радиовышки
- М. 1 жетон инициативы
- Н. 18 квадратов поля
- О. 14 жетонов ключевых точек
- П. 4 десятигранных кубика



ОТРЯДЫ

Отряд — небольшая группа, состоящая из трех-пяти карт солдат и одной фишки отряда. Все карты и фишки в отряде принадлежат к одному виду и отделению.



Отряд разведчиков из отделения «Б».

КАРТЫ

Каждая карта — это либо солдат, либо туман войны (воплощение хаоса и дезориентации на поле боя). Вы начинаете игру с несколькими картами в колоде и дополнительным личным запасом. Это указано в подготовке к каждому сценарию. Разыгрывая карты, вы можете перехватить инициативу, переместить отряд, взять под контроль стратегическую точку или атаковать врага. Карты командования, например «Командир взвода», позволяют усилить войска, добавляя в колоду карты из запаса. Неся потери в бою, вы навсегда теряете карты из своей колоды.



Немецкие карты



Американские карты



Карты солдат

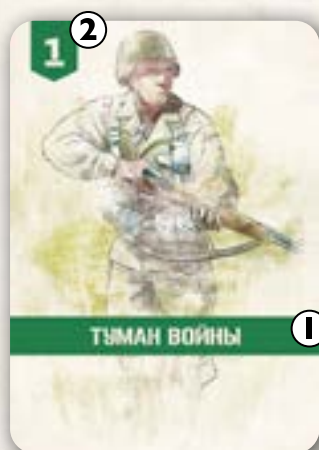
Солдаты вашего взвода, связанные с фишкой отряда.

1. **Название:** вид отряда, к которому принадлежит солдат.
2. **Инициатива:** значение карты при определении инициативы.
3. **Принадлежность к отделению:** отделение солдата. «Снайпер» и «Миномет» не принадлежат к отделениям.
4. **Действия:** возможные эффекты розыгрыша карты.
5. **Имя:** имя солдата. Не влияет на игру.

Карты командования

Офицерский состав вашего взвода. Эти карты не связаны с фишками отрядов.

1. **Название:** должность командира.
2. **Инициатива:** значение карты при определении инициативы.
3. **Принадлежность к отделению:** отделение командира. «Командир взвода» и «Заместитель командира взвода» не принадлежат к отделениям.
4. **Действия:** возможные эффекты розыгрыша карты.
5. **Имя:** имя командира. Не оказывает влияния на игру.
6. **Звезды:** ими отмечены все карты командования.



Карты тумана войны

Карты тумана войны отражают проблемы с коммуникацией, вызванные хаосом боя, обманными маневрами противника и рассредоточением взвода по большой площади. Эти карты можно использовать только для определения инициативы. Чтобы убрать их из колоды, нужны разведчики.

1. **Название.**
2. **Инициатива:** значение карты при определении инициативы.



ЖЕТОНЫ



Разведано США



Под контролем США



Разведано Германией



Под контролем Германии



Американский жетон прицела



Немецкий жетон прицела



Все американские войска появляются на поле в этой точке



Все немецкие отряды из отделений «А» и «Б» появляются на поле в этой точке



Американские снайперы и миномет появляются на поле в этой точке



Жетоны контроля

Жетоны контроля отмечают квадраты, которые вы разведали и которые находятся под вашим контролем.

- 1. Разведано:** ваши отряды могут перемещаться в этот квадрат. Разведчики и снайперы могут перемещаться в неразведанные квадраты.
- 2. Под контролем:** ваши отряды могут перемещаться в этот квадрат, и вы получаете очки за контроль ключевой точки в этом квадрате.

Жетоны прицела

Жетоны прицела обозначают, куда нацелены минометы.

Жетоны точек появления

Жетоны точек появления показывают, где будут появляться фишки отрядов во время игры. Также эти жетоны определяют, какие именно отряды появляются в этом месте: все, только отряды из конкретных отделений или только конкретные отряды.

Жетоны ключевых точек

Жетоны ключевых точек определяют стратегическую важность квадрата. Вы контролируете ключевую точку, если контролируете квадрат, в котором она расположена. Для этого ваш жетон контроля должен лежать в этом квадрате соответствующей стороной вверх.

Жетон радиовышки

Жетон радиовышки используется в сценарии № 10 «Особо важные разведданные». Правила его использования описаны в книге сценариев.

Жетон инициативы

Жетон инициативы показывает, какому игроку принадлежит инициатива в текущем раунде и кто ходит первым.

Фишки отрядов

Обозначают отряды на поле. Вы отдаете приказы отрядам при помощи карт солдат.

1. **Название:** вид отряда.
2. **Принадлежность к отделению:** отделение отряда. Фишки «Снайперы» и «Миномет» не принадлежат к отделениям.
3. **Базовая защита:** чтобы успешно атаковать отряд, противник должен выбросить на кубике число, большее или равное значению защиты.
4. **Готов/подавлен:** статус отряда. Если жетон лежит лицом вниз, отряд считается подавленным и не может предпринимать никаких действий, пока жетон не перевернется.



КВАДРАТЫ ПОЛЯ



Квадраты поля — это леса, поля, деревни и пастбища, где предстоит сражаться вашему взводу. В каждом сценарии используются указанные в разделе подготовки квадраты, собранные в единое поле определенным образом.

1. **Обозначение квадрата:** уникальное обозначение, состоящее из цифры и буквы. У каждого квадрата есть сторона «А» и сторона «Б», но цифры на обеих сторонах совпадают. Это обозначение используется только во время подготовки к игре.
2. **Бонус укрытия:** бонус к защите отряда, который атакуют в этом квадрате.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Выберите сценарий.** Рекомендуем вам играть во все сценарии по порядку, начиная с «Ла-Ре», но это необязательно.
2. **Соберите поле.** Найдите квадраты, перечисленные в сценарии, и разместите их в указанном порядке. У каждого квадрата есть сторона «А» и сторона «Б», но номера на них совпадают. Квадрат «14Б» — это обратная сторона квадрата «14А». Неиспользованные квадраты верните в коробку.
3. **Разместите жетоны ключевых точек, как указано в книге сценариев.** Неиспользованные жетоны верните в коробку.
4. **Разместите жетон радиовышки.** Если вы играете в сценарий № 10 «Особо важные разведданные», разместите жетон радиовышки в указанном месте. В остальных сценариях он вам не понадобится.
5. **Выберите сторону.** Оба игрока должны выбрать, за какую сторону будут играть, и взять все ее компоненты: карты, фишки отрядов, жетоны точек появления и жетоны контроля.
6. **Разместите фишки отрядов, жетоны точек появления и жетоны контроля в указанных в сценарии местах.** Убедитесь, что все жетоны лежат нужной стороной вверх. Неиспользованные жетоны точек появления верните в коробку.
7. **Определите инициативу.** Передайте жетон инициативы стороне, указанной в сценарии.
8. **Сформируйте колоды.** Найдите в книге сценариев таблицу «Начальные карты». Возьмите все карты из столбца своей стороны, помеченные буквой **К**, перемешайте и положите лицом вниз.
9. **Соберите запас.** Найдите все карты вашей стороны, помеченные буквой **З**, и положите их рядом с собой лицом вверх. Будет удобнее, если вы отсортируете их по названию. **Карты в вашем запасе — открытая для противника информация.**
10. **Уберите оставшиеся карты.** Все неиспользованные карты можно вернуть в коробку.



Начальная колода



Сценарий № 1 «Ла-Ре». Американская колода и запас, собранные по книге сценариев



Запас

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, в ходе которых игроки разыгрывают карты для перемещения отрядов, нападения на противника и захвата ключевых точек. Каждый раунд делится на три этапа.

1. **Получение карт.**
2. **Определение инициативы.**
3. **Ходы игроков.**

С окончанием третьего этапа раунд заканчивается и начинается следующий. Игра продолжается до победы одного из игроков.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Оба игрока берут в руку по четыре карты из колоды.

Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду. Но помните, что вы не можете вернуть в колоду карты, разыгранные в текущем ходу.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Оба игрока взакрытую выбирают по одной карте из руки и одновременно их открывают. Жетон инициативы получает тот, кто выбрал карту с более высоким значением инициативы. Этот игрок первым действует в раунде. В случае ничьей инициатива сохраняется за тем игроком, который обладал ей в начале раунда. Оба игрока сбрасывают выбранные карты.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Игрок с жетоном инициативы разыгрывает карты из руки, по одной выкладывая их перед собой. Ход заканчивается, когда игрок больше не может или не хочет разыгрывать карты. После этого все разыгранные и оставшиеся в руке карты уходят в сброс. Затем ходит второй игрок. Нельзя сохранять карты в руке до следующего раунда. Разыгранную карту можно использовать двумя способами.

- **Действовать:** выберите одно из указанных на карте действий и выполните его.
- **Затаиться:** верните карту в запас.

Туман войны

Карту тумана войны **нельзя** разыграть во время хода. Ее можно выбрать только при определении инициативы. Единственный способ убрать эту карту из колоды – провести наблюдение (см. раздел «Вспомогательные действия»). Обычно карта тумана войны остается в руке до конца хода, а потом сбрасывается.

Подавление

Когда фишка отряда лежит лицом вниз, это означает, что отряд подавлен огнем. Разыграв карту подавленного отряда, вы не выполняете действие, а просто переворачиваете его фишку на активную сторону. Как обычно выложите разыгранную карту перед собой. Во время следующей активации вы снова сможете действовать им. Подавленные отряды могут затаиться, но при этом фишка не переворачивается.

Размещение фишек отрядов

Если вы разыгрываете действие с карты солдата, а в игре нет фишки указанного на ней отряда, то вы можете вывести его на поле. Отряд появляется в квадрате с соответствующим жетоном точки появления. После этого он выполняет одно из доступных действий по обычным правилам. Если вы разыграли карту, чтобы затаиться, не размещайте фишку отряда на поле.

Затаившиеся отряды

Затаившись, верните разыгранную карту в запас. Она будет удалена из колоды, но потом вы сможете выбрать действие «Пополнить» и вернуть ее. Обратите внимание: если вы решаете затаиться командиром с действием «Пополнить», вы можете потерять возможность возвращать карты в колоду. Для карт тумана войны вариант «Затаиться» недоступен.

ДЕЙСТВИЯ

Если после названия действия стоит **X**, у действия есть числовая величина.

Например, «Переместиться **1**».

Если после названия действия стоит **X A**, то кроме числовой величины указано еще и отделение, к картам которого применяется действие («А», «В» или «В»).

Например, «Пополнить **3**» или «Пополнить **1 A**».

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ **X**

Переместите фишку отряда не более чем на **X** квадратов.

Квадрат, в который вы перемещаетесь, должен быть разведан вами или находиться под вашим контролем. Если вы перемещаете миномет, уберите с поля жетон прицела.

ОТПРАВИТЬ **X**

Переместите любую фишку отряда не более чем на **X** квадратов.

Квадрат, в который вы перемещаетесь, должен быть разведан вами или находиться под вашим контролем. Если вы перемещаете таким образом миномет, уберите с поля жетон прицела. Подавленный отряд перемещать нельзя.

РАЗВЕДАТЬ **X**

Переместите фишку отряда не более чем на **X** квадратов.

Если во время перемещения вы окажетесь в квадрате, в котором нет вашего жетона контроля, разместите его там стороной «Разведано» вверх. За каждый размещенный жетон контроля возьмите из запаса карту тумана войны и добавьте ее в сброс. Если в запасе не хватает карт тумана войны, добавьте столько, сколько сможете.

ПРОКРАСТЬСЯ **X**


Переместите фишку отряда не более чем на **X** квадратов.

С помощью этого действия вы можете перемещаться в квадрат, который не разведан вашей стороной и не контролируется ею.




ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПОПОЛНИТЬ

Возьмите максимум  карт из запаса и добавьте их в сброс. Если рядом с действием «Пополнить» указано конкретное отделение, из запаса можно брать только карты этого отделения.

ПРИКАЗАТЬ

Возьмите максимум  карт из колоды в руку. Их можно разыгрывать в этот ход. Если карты в колоде закончатся, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Не замешивайте в нее разыгранные в этом ходу карты.


ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ

Возьмите карту тумана войны из запаса противника и добавьте в его сброс. Если карты тумана войны закончились, это действие выполнить нельзя.

ЗАХВАТИТЬ

Получите контроль над квадратом, в котором находится фишка отряда. Переверните жетон контроля соответствующей стороной вверх. Если этот квадрат контролирует ваш противник, переверните его жетон контроля на сторону «Разведано». **Нельзя захватить контроль над квадратом, в котором находится фишка вражеского отряда.**

ВООДУШЕВИТЬ

Выберите максимум  разыгранных в этом ходу карт и верните их себе в руку. Эти карты можно снова разыграть по обычным правилам. Если рядом с действием «Воодушевить» указано конкретное отделение, вернуть в руку можно только карты этого отделения.

НАБЛЮДАТЬ

Уберите из игры одну карту тумана войны, которая находится в вашей руке. Затем возьмите одну карту из колоды. Ее можно разыграть в этот ход. Если карты в колоде закончились, перемешайте сброс и возьмите карту оттуда. Не замешивайте в колоду разыгранные в этом ходу карты. Если у вас в руке **нет** карт тумана войны, это действие выполнить нельзя.

ПРИЦЕЛИТЬСЯ

Разместите жетон прицела в квадрате, который находится минимум в трех квадратах от миномета. Если жетон прицела уже лежит на поле, переместите его. После перемещения миномета уберите жетон прицела с поля.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Атаковать / Подавить / Обстрелять

Любое боевое действие состоит из четырех шагов:

1. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ

Если вы собираетесь **атаковать** или **подавить** противника, выберите фишку любого его отряда на поле. Если вы собираетесь **обстрелять** врага из миномета, под огнем окажутся все фишки отрядов в квадрате с жетоном прицела, в том числе и ваши. Атакуйте каждый отряд в этом квадрате по отдельности, выполняя описанные ниже шаги. Если на поле нет жетона прицела, вы не можете обстрелять врага.

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Значение защиты отряда складывается из базовой защиты, бонуса укрытия и бонуса дистанции.

Базовая защита указана на фишке отряда.

Бонус укрытия указан в квадрате, в котором находится фишка.

Бонус дистанции равен расстоянию между атакующим и обороняющимся отрядами.

Если вы обстреливаете врага из миномета, бонус дистанции не учитывается.

3. БРОСЬТЕ КУБИКИ АТАКИ

Бросьте количество кубиков, равное значению атаки, подавления или обстрела, указанному на карте солдата. Если результат броска по крайней мере одного кубика будет больше или равен значению защиты, атака считается успешной. Количество таких кубиков не имеет значения. Если вы выбросите «0», атака будет успешной в любом случае, независимо от значения защиты.

4. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОТЕРИ

Если атака успешна, выбранный отряд несет потери. Противник должен найти карту атакованного отряда и убрать ее из игры.

1. В первую очередь карту нужно убрать **из руки**.
2. Если карты нужного отряда в руке нет, противник убирает ее **из сброса**.
3. Если карты отряда нет в сбросе, ее нужно убрать **из колоды**. Перемешайте колоду после этого.
4. Если карты отряда нет и в колоде, уберите фишку этого отряда с поля.

После атаки уберите из игры только одну карту, независимо от числа успехов, выброшенных на кубиках. Вы в любой момент можете посмотреть карты, которые убрали. Смотреть убранные противником карты нельзя.

Если вы подавили отряд противника, он не несет потерь. Вместо этого вы переворачиваете атакованную фишку подавленной стороной вверх. Если отряд уже подавлен, атака не возьмает эффекта.

ВОЗВЫШЕННОСТИ



На некоторых квадратах бонус укрытия выглядит как «3/1». Это возвышенность, бонус укрытия которой может меняться. Если отряд в этом квадрате атакует другой отряд, стоящий на возвышенности (той же или другой), бонус укрытия равен 1. Также бонус укрытия будет равен 1, если отряд на возвышенности обстреливают из миномета. Во всех остальных случаях он равен 3.

УДАЛЕНИЕ ФИШЕК ОТРЯДОВ С ПОЛЯ

Когда отряды несут потери, иногда приходится убирать их фишки с поля. Пополняя колоду картами и разыгрывая их, можно вернуть эти фишки обратно. Не забывайте, что вернувшаяся на поле фишка оказывается в квадрате, в котором расположен жетон точки появления, а не в том квадрате, из которого она была убрана.



ПРИМЕР РАУНДА

Начинается раунд. Борис и Максим берут в руку по четыре карты из колоды. Оба игрока выбирают по карте для определения инициативы и одновременно их открывают.



Поскольку Максим выложил карту с более высоким значением инициативы, он берет себе жетон инициативы и ходит первым. Обе карты сбрасываются. В руке у Максима остались вот такие карты:



Максим хочет переместить своих стрелков в квадрат «17Б», чтобы защитить ключевую точку, но не может этого сделать, так как там нет жетона контроля. Поэтому он начинает с карты «Разведчик Б» и использует действие «Разведать», чтобы передвинуть соответствующую фишку отряда. Это действие позволяет ему переместить разведчиков на два квадрата, поэтому сначала он перемещается в квадрат «3Б», а потом – в «17Б». В квадрате «17Б» нет немецкого жетона контроля, поэтому Максим размещает там свой жетон стороной «Разведано» вверх. Затем он берет из запаса одну карту тумана войны и добавляет ее в свой сброс.



Теперь эта местность разведана, и Максим может разыграть карту «Стрелок А», чтобы **переместить** отряд стрелков в квадрат «17Б» к своим разведчикам. После этого он разыгрывает вторую карту стрелков, чтобы **перевернуть жетон контроля**. Ура, ключевая точка захвачена!



У Максима в руке не осталось карт, так что он заканчивает ход и отправляет все разыгранные карты в сброс.

Рука Бориса



Борис хочет вывести из строя отряд стрелков Максима, пока тот не захватил еще одну цель. Он может открыть огонь пулеметчиками, но стрелки укрыты в лесу, и атаковать их с такого расстояния будет тяжело. Поэтому Борис разыгрывает «Пулеметчика В», чтобы **переместиться** в квадрат «2А» и помешать Максиму захватить над ним контроль.

Потом Борис разыгрывает карту «Командир отделения В», чтобы **воодушевить** пулеметчиков. Это позволяет ему вернуть только что разыгранную карту в руку, поскольку обе карты принадлежат отделению «В». Используя ее, он **атакует** немецких стрелков!

Выбрав цель, Максим определяет значение защиты стрелков, складывая базовую защиту (4), бонус укрытия (3) и бонус дистанции (1). Итоговое значение защиты равно 8.

Поскольку значение атаки пулеметчиков равно 2, он бросает два кубика и выбрасывает 5 и 8. Попадание!



Теперь Максим должен понести потери и убрать карту стрелка этого отделения. Карт в руке у него нет, поэтому он ищет в сбросе карту «Стрелок А» и убирает ее из игры.

У Бориса остается карта тумана войны, которую он не может разыграть, поэтому он заканчивает ход, отправляя в сброс ее и все разыгранные карты. Оба игрока походили. Начинается следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

В каждом из сценариев указаны условия победы для обеих сторон. Когда одно из условий выполняется, игра заканчивается тут же, еще до конца раунда. Для победы нужно захватить определенное количество ключевых точек или истощить войска противника.

Захват ключевых точек

В сценарии указано количество очков, которые необходимо получить для победы. Для этого общее количество очков на жетонах ключевых точек в квадратах, которые вы контролируете, должно быть не меньше указанного.

Истощенный враг

Если на поле не осталось фишек стрелков вашего противника, вы истощили его войска. Если истощены обе стороны и ни одна из них не победила, то игра заканчивается победой того игрока, который контролирует ключевые точки с суммарно большим количеством очков. В случае ничьей выигрывает игрок с жетоном инициативы.

Безнадежное положение

Крайне редко случается, что вы теряете возможность победить по условию захвата ключевых точек. Тогда считается, что ваши войска истощены. Если это и есть цель вашего противника, он побеждает. Если его цель — захват точек, подсчитайте, сколько очков за точки у противника есть в данный момент. Если больше, чем у вас, то он побеждает. Если нет, продолжайте игру, пока противник не возьмет под контроль больше точек, чем вы, и победит, или пока его войска тоже не будут истощены. В последнем случае победитель определяется как в ситуациях, когда истощены войска обоих игроков.



ВЗВОД

Этот раздел представляет собой историческую и стратегическую справку. Для самой игры он не понадобится.

В игре «Неустршимые: Нормандия» вам предстоит взять на себя командование пехотным взводом, организованным по образцу армии США времен Второй мировой войны. Каждый взвод тогда состоял из трех отделений и группы командования. Некоторые взводы были усилены минометами и снайперами.

Обратите внимание, что исторически минометный расчет не был закреплен за пехотным взводом: он был частью взвода тяжелого вооружения стрелковой роты.

Каждое отделение состояло из двенадцати человек: командира отделения, его помощника, пяти стрелков, двух разведчиков и пулеметного расчета из трех человек. В игре должность помощника командира включена в карту «Командир отделения».

Группа командования состояла из пяти человек: командира взвода, заместителя командира взвода, помощника заместителя и двоих посыльных. В игре посыльных нет.

В оригинальной версии игры должность командира взвода не представлена картой (ее забирает сам игрок). В этой версии игры допущено упрощение. Карта заместителя командира взвода получила название «Командир взвода», а помощника заместителя командира взвода — «Заместитель командира взвода». Таким образом, в игре нет карты «Помощник заместителя командира взвода». Эти изменения коснулись только названий карт, но не их эффектов.



ВЗВОД — ПРОДОЛЖЕНИЕ



Командир взвода

Этот человек помогает командовать направлением и скоростью наступления. Самая сильная карта в игре. Позволяет разыграть больше карт за один ход или пополнить отряд новыми бойцами.



Заместитель командира взвода

Заместитель командира, второй по старшинству. Он следит за направлением и темпом продвижения взвода. Универсальная карта, позволяющая перемещать любые фишки отрядов и добавлять нужные карты из запаса в колоду.



Командир отделения

Командир отделения несет ответственность за дисциплину и подготовку бойцов отделения, командует ими и ведет их в бой. Карта усиливает эффективность отделения, позволяя пополнить отряд или повторно использовать уже разыгранные карты.



Стрелки

Стрелки — основа взвода. Это единственные карты в игре, которые могут захватывать контроль над точками. Они очень важны для победы, поэтому старайтесь не жертвовать ими понапрасну.

ВЗВОД — ПРОДОЛЖЕНИЕ



Разведчики

Разведчики проводят рекогносцировку, исследуют потенциально опасные участки, ищут врага и предотвращают неожиданные нападения. Это универсальные карты, с помощью которых можно разведать новые квадраты для перемещения войск, восстановить коммуникацию (убрав карты тумана войны из колоды) и использовать обманные маневры, чтобы сбить врага с толку.



Пулеметчики

Пулеметчики хороши в атаке и обороне. Они сильнее стрелков и разведчиков и могут вести огонь на подавление, чтобы замедлить вражеские отряды.



Снайперы

Снайперы — отличные стрелки и лазутчики. Это карта с самым большим значением атаки и защиты в игре. Они могут перемещаться по еще не разведанным участкам. Снайперы отлично подходят для устранения ключевых для врага отрядов.



Миномет

60-миллиметровый миномет поддерживает взвод огнем. Одна из самых сильных карт в игре. Миномет необходимо подготавливать к атаке, ведь для прицеливания он требует отдельного действия. Но наведенный на цель миномет позволяет уничтожить сконцентрированные силы противника без штрафов за дистанцию атаки.

Историческая справка

При создании игры «Неустрасимые: Нормандия» использовались сведения о пехотных взводах армии США во Второй мировой войне, а конкретно — история действий 30-й пехотной дивизии в Нормандии с 10 июня по 13 августа 1944 года. Эта информация повлияла на состав колоды, сценарии, иллюстрации и механику игры.

Обратите внимание: эта игра не является симулятором. Механика построения колоды — очевидная абстракция, выражающая индивидуальную способность к действию. Состав взвода изменен для балансировки игрового процесса. Солдаты на иллюстрациях могут быть не похожи на настоящих солдат 30-й дивизии. Во время работы над игрой историческая точность была одним из важных критериев.

Но главной целью всегда было создание игры, которая позволит ощутить процесс командования взводом, а не будет детально его симулировать. Броситься вперед и захватить цель или сначала обстрелять ее из миномета? Провести разведку территории и подготовить плацдарм для атаки или попытаться обмануть врага? Отступать ли, встретив шквальный огонь? Все эти решения вам придется принимать в игре «Неустрасимые: Нормандия».

Имена солдат

Мы добавили на карты имена солдат, чтобы создать у вас ощущение, что вы командуете живыми людьми, а не просто фишками. Некоторые из имен в американской колоде — это имена тестировщиков игры, но все остальные не имеют отношения к реальным людям, живым или покойным. Это просто распространенные имена того исторического периода.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Ирина Нечаева
Редакторы: Алиса Павлова, Артем Ясинский
Корректор: ООО «Корректор»
Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартаиян
Руководитель проекта: Артем Ясинский
Общее руководство: Антон Сковородин
Особая благодарность Андрею Черепанову

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

ПАМЯТКА

Структура раунда

1. Возьмите четыре карты.
2. Определите инициативу.

Выберите взакрытую по одной карте и сравните значения инициативы на них. Жетон инициативы получает тот, кто выбрал карту с более высоким значением.

3. Ходы игроков.

Разыгрывайте карты из руки по очереди, начиная с обладающего инициативой игрока. С помощью каждой карты можно:

действовать
ИЛИ
затаиться

ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться **X**: переместить отряд на **X** или менее разведанных квадратов.

Отправить **X**: переместить любой отряд на **X** или менее разведанных квадратов.

Разведать **X**: переместить отряд на **X** или менее квадратов, разведав все квадраты без ваших жетонов контроля. Взять карту тумана войны за каждый разведанный квадрат.

Прокрасться **X**: переместить отряд на **X** или менее квадратов (в том числе неразведанных).

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пополнить **X** **A**: взять **X** карт указанного отделения из запаса и добавить в сброс.

Приказать **X**: взять **X** карт из колоды.

Замаскироваться: противник должен взять карту тумана войны, если это возможно, и добавить в свой сброс.

Захватить: захватить контроль над текущим квадратом (невозможно, если он занят врагом).

Воодушевить **X** **A**: вернуть **X** разыгранных в этом ходу карт указанного отделения в руку.

Наблюдать: убрать из игры карту тумана войны, которая находится в вашей руке, и взять карту из колоды.

Прицелиться: разместить или передвинуть жетон прицела. Он должен находиться на расстоянии 3 и более квадратов от миномета.

ВОЙ

Атаковать **X** / **Подавить** **X** / **Обстрелять** **X**

1. **Выберите цель**

Выберите вражеский отряд. Если вы проводите обстрел, под него попадают все отряды в квадрате с жетоном прицела.

2. **Определите значение защиты**

Базовая защита + бонус укрытия квадрата + число квадратов до цели (не при обстреле из миномета).

3. **Бросьте кубики атаки**

Бросьте **X** кубиков. Если результат одного или нескольких из них больше значения защиты или равен ему, атака успешна. «0» всегда означает успех.

4. **Определите потери**

Уберите из игры соответствующую карту. В первую очередь карту нужно убрать из руки, потом из сброса, и если ее нет и там тоже, то из колоды. Если в игре больше не осталось карт понесшего потери отряда, уберите его фишку с поля. Если противник успешно подавил ваш отряд, его фишка не убирается с поля, а переворачивается.



Это издание игры «Неустршимые: Нормандия» выпущено ООО «ГаГа Трейд» по соглашению с Osprey Games, частью Bloomsbury Publishing Plc. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.