
UNDAUNTED

NORMANDY

UN JUEGO DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILUSTRADO POR ROLAND MACDONALD

LIBRO DE REGLAS

Es el verano de 1944 y los Aliados han desembarcado en Normandía. Ahora debes liderar tu pelotón a medida que avanzas en Francia para ganar terreno y hacer retroceder a las fuerzas alemanas. Te enfrentarás a una fuerte resistencia, fuego de ametralladoras, y bombardeo de mortero, y es cosa tuya cambiar la situación a tu ventaja. Carga en medio del caos de la batalla, mantente firme frente a la oposición y permanece *Impávido*.

En *Undaunted: Normandy* comandarás un pelotón de fusileros esforzándote a través de una serie de misiones para reclamar y mantener objetivos clave. Cada escenario tendrá un paisaje distinto de losetas, que deberás dominar para reclamar el objetivo y obtener una posición ventajosa. Jugarás cartas de tu mazo para controlar las unidades, pero según aumenten las bajas deberás adquirir nuevas cartas para reforzar tus decrecientes fuerzas.



COMPONENTES

Esta sección está pensada como referencia

Para empezar a jugar directamente, ve a la página 8 y consulta esta sesión cuando sea necesario.



- A. 54 cartas
- B. 11 contadores de combate
- C. 4 marcadores de inicio
- D. 1 marcador de objetivo
- E. 18 marcadores de control

A



B



C



D



E



- F. 54 cartas
- G. 11 contadores de combate
- H. 5 marcadores de inicio
- I. 1 marcador de objetivo
- J. 18 marcadores de control

F



G



H



I



J



- K. 1 marcador de radio
- L. 1 marcador de iniciativa
- M. 18 losetas de tablero
- N. 14 marcadores de objetivo
- O. 4 dados de 10 caras

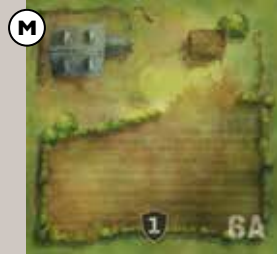
K



L



M



N



O



UNIDADES

Una unidad es un pequeño grupo de soldados representados de 3 a 5 cartas de combate y un contador de combate.

Las cartas de combate y contadores de combate en la misma unidad tienen el mismo título y designación de escuadra.



La unidad de Exploradores de la escuadra B.

CARTAS

Cada carta en tu mazo representa un soldado en la batalla, un líder comandándolos o el caos y la confusión del campo de batalla. Comenzaras el juego con algunas cartas en tu mazo y otras en tu reserva, especificado en cada escenario. Las cartas de combate de tu mazo te permitirán tomar la iniciativa, mover tus unidades a través del tablero, tomar el control de objetivos cruciales, y disparar al enemigo. Las cartas de comando, como el Sargento de pelotón, te permitirán reforzar tus fuerzas añadiendo cartas de tu reserva a tu mazo. Pero con cada baja deberás eliminar permanentemente una carta de tu mazo.



CARTAS ALEMANAS



CARTAS US



Cartas de combate

Las cartas de combate representan los soldados de tu pelotón, y cada una está asociada a un contador de combate.

- 1. Título:** El tipo de unidad del soldado.
- 2. Iniciativa:** El valor de la carta cuando se usa para apostar por la iniciativa.
- 3. Designación de escuadra:** La escuadra del soldado. Las cartas de Francotirador y de Mortero no tienen designación de escuadra.
- 4. Acciones:** Los posibles efectos de jugar la carta.
- 5. Nombre:** El nombre del soldado. No tiene efectos en el juego.

Cartas de comando

Las cartas de comando representan los suboficiales en tu pelotón. No están asociados a ningún contador de combate.

- 1. Título:** El tipo de unidad del soldado.
- 2. Iniciativa:** El valor de la carta cuando se usa para apostar por la iniciativa.
- 3. Designación de escuadra:** La escuadra del soldado. Las cartas de Sargento de pelotón y de Guía de pelotón no tienen designación de escuadra.
- 4. Acciones:** Los posibles efectos de jugar la carta.
- 5. Nombre:** El nombre del soldado. No tiene efectos en el juego.
- 6. Estrellas de comando:** La indicación de que es una carta de comando.



Cartas de Niebla de guerra

Las cartas de comando representan los cortes de comunicación causados por el caos de la batalla, empeorados por las tácticas de engaño del enemigo. Las cartas de Niebla de guerra no pueden ser usadas para nada excepto para apostar por la iniciativa. Solo pueden ser eliminadas del mazo con los exploradores.

- 1. Título:** El tipo de unidad del soldado.
- 2. Iniciativa:** El valor de la carta cuando se usa para apostar por la iniciativa.



MARCADORES

Marcadores de control

Los marcadores de control designan que losetas has explorado y cuales controlas.

1. **Explorado:** Tus unidades pueden moverse a esta loseta. Exploradores y Francotiradores pueden moverse a espacios que no hayas explorado.
2. **Controlado:** Tus unidades pueden moverse a esta loseta y controlas los posibles puntos de objetivo que hubiese en este espacio.

Marcadores de objetivo

Los marcadores de objetivo indican donde están apuntando los morteros.

Marcadores de inicio

Los contadores de inicio indican por donde entraran los contadores de combate durante la partida. El contador indicara que unidades entraran desde este espacio: Todas las unidades, solo unidades de una escuadra específica, o solo unidades específicas.

Marcadores de objetivo

Los marcadores de objetivo indican el valor estratégico de una loseta. Controlas un objetivo si tienes un marcador de control (con el lado de control hacia arriba) en la misma loseta.

Marcador de radio

El marcador de radio es usado en el escenario 10: Inteligencia crítica. Sus reglas están descritas en el libro de escenarios

Marcador de iniciativa

El marcador de iniciativa indica que jugador tiene la iniciativa esta ronda y hace su turno primero.



Explorado US



Controlado US



Explorado alemán



Controlado alemán



Marcador de objetivo US



Marcador de objetivo alemán



Todas las unidades US entran al tablero desde este espacio.



Todas las unidades alemanas de la escuadra A y B entran al tablero desde este espacio



Las unidades de Morteros y Francotiradores US entran al tablero desde este espacio



Contadores de combate

Los contadores de combate representan tus unidades en el tablero, que serán controlados con tus cartas de combate

- 1. **Título:** El tipo de unidad.
- 2. **Designación de escuadra:** La escuadra de la unidad. Los contadores de Francotirador y Mortero no tienen designación de escuadra.
- 3. **Defensa base:** el valor que tu oponente debe sacar para impactar esta unidad con un ataque.
- 4. **Preparado/Suprimido:** El estado de la unidad. Si el contador esta boca abajo, esta suprimido y no puede hacer otra acción hasta que se le de la vuelta a su lado de preparado.



LOSETAS

Las losetas representan las coberturas, pueblos y campos abiertos en los que tu pelotón puede estar luchando. Cada escenario especificara las losetas a colocar y donde colocarlas.

- 1. **Identificador de la loseta:** El identificador único de la loseta. Estará siempre compuesto por un numero y una letra. Cada loseta tiene una cara A y una cara B, pero el numero es el mismo en ambas caras. El identificador se usa solo durante la preparación de la partida.
- 2. **Bonus de cobertura:** El bono añadido a la defensa de la unidad cuando es atacada en esta loseta.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. **Elige un escenario:** Elige un escenario del libro de escenarios. Te recomendamos que los juegues en orden, empezando por el escenario 1: La Raye, pero puede jugarlos en cualquier orden.
2. **Coloca las losetas:** Busca las losetas listadas debajo del escenario elegido y colócalas como se indica. Cada loseta tiene una cara A y una B, pero el n° es el mismo en ambas caras, así que si necesitas colocar la loseta 14B estará en el otro lado de la 14A.
3. **Coloca los marcadores de objetivo:** Coloca los marcadores de objetivo como se indica en el libro de escenarios.
4. **Coloca el marcador de radio:** Si estas jugando el escenario 10: Inteligencia crítica, coloca el marcador de radio como se indica. De otra manera, devuélvelo a la caja.
5. **Elige un bando:** Ambos jugadores eligen un bando y toman sus cartas, contadores de combate, marcadores de control y marcadores de inicio indicados en el libro de escenarios para su bando.
6. **Colocar los marcadores:** Coloca todos los contadores de combate, marcadores de control y marcadores de inicio en los espacios indicados en el libro de escenarios. Asegúrate que todos los contadores están colocados con su cara correcta hacia arriba.
7. **Toma la iniciativa:** Dale el marcador de iniciativa al bando indicado en el libro de escenarios.
8. **Prepara las barajas:** Encuentra la tabla de “cartas iniciales” en el libro de escenarios para tu bando. Toma todas las cartas marcadas con **D** barájalas y coloca el mazo boca abajo.
9. **Prepara las reservas:** Toma todas las cartas marcadas con **S** para tu bando y colócalas cerca, boca arriba. Ordénalas por título de la carta. **El contenido de tu suministro es información abierta.**
10. **Devolver cartas restantes:** Todas las cartas restantes de tu bando pueden ser devueltas a la caja.



Mazo inicial



Escenario 1: La Raye, con el mazo US y la reserva preparada como se indica en el libro de escenarios.



Reserva

COMO JUGAR

El juego consiste en una serie de rondas, durante las cuales ambos jugadores jugaran cartas para mover unidades, atacar las fuerzas contrarias y capturar objetivos. Cada ronda consiste en las siguientes 3 fases:

1. **Robar cartas**
2. **Determinar la iniciativa**
3. **Turno de jugador**

Una vez que la ultima fase se ha completado, la ronda se acaba y una nueva ronda comienza, continuando así hasta que un jugador obtiene la victoria

ROBAR CARTAS

Ambos jugadores roban 4 cartas de su mazo para formar su mano.

Si necesitas robar cartas y tu mazo está vacío, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo. Nunca barajes las cartas en tu área de juego en el mazo.

DETERMINAR INICIATIVA

Ambos jugadores eligen una carta de su mano en secreto y la revelan simultáneamente. El jugador con la carta con mayor iniciativa toma el marcador de iniciativa. Ese jugador hará sus acciones primero durante esta ronda.

En caso de empate, el jugador con el marcador de iniciativa mantiene la iniciativa.

Ambos jugadores descartan la carta elegida

TURNO DEL JUGADOR

El jugador con el marcador de iniciativa juega cartas de su mano, una cada vez, al área de juego delante suya. Una vez que no le queden mas cartas que quiera o desee jugar, su turno acaba. Todas las cartas que queden en su mano y todas las cartas del área de juego se mueven a la pila de descartes del jugador. El jugador sin la iniciativa hace su turno ahora de la misma manera.

No puedes guardar cartas en tu mano para las siguientes rondas.

Cada carta jugada puede ser usada de una de las siguientes maneras:

- **Acción:** Elige una de las acciones de la carta y realizala.
- **Atrincharse:** Devuelve la carta a la reserva

Niebla de guerra

No puedes jugar cartas de Niebla de guerra durante tu turno.

Puedes elegir una carta de Niebla de guerra para determinar la iniciativa.

La única manera de eliminar una carta de Niebla de guerra de tu mazo es a través de la acción Reconocimiento de un Explorador. (Ver “Acciones de apoyo”).

Por lo general, una carta de Niebla de guerra estará en tu mano hasta el final del turno, cuando será descartada.

Suprimido

Si un contador de combate está boca abajo, mostrando su cara suprimido, entonces esa unidad está suprimida y no puede realizar acciones.

Cuando vayas a realizar una acción con una unidad suprimida, gira su contador hacia su cara preparado, pero no realices la acción. Coloca la carta en el área de juego.

Las unidades suprimidas aún pueden Atrincherarse, pero haciendo esto no se gira si el contador hacia su lado preparado.

Colocar contadores de combate

Cuando tienes una carta de combate y su correspondiente contador de combate no está en el tablero, inmediatamente coloca su contador en el tablero en el espacio indicado por su contador de inicio. Entonces realiza la acción como harías normalmente.

No coloques el contador de combate cuando te atrincheres.

Atrincherarse

Cuando realizas Atrincherarse, devuelve la carta a tu reserva. Esta carta se retira del mazo hasta que decidas realizar una acción de Reforzar para añadirla de nuevo a tu mazo.

Ten cuidado cuando realices Atrincherarse con las cartas de con la acción de Reforzar, pues es posible que luego no puedas añadirlas de nuevo a tu mazo.

No puedes realizar Atrincherarse con cartas de Niebla de guerra.

ACCIONES

Cuando el nombre de una acción vaya seguido por **(X)** significa que la acción tendrá un valor numérico. Por ejemplo: MOVER **(1)**

Cuando el nombre de una acción vaya seguido por **(XA)** significa que la acción tendrá un valor numérico y solo afectará a una escuadra.

Por ejemplo: Reforzar **(3)** o Reforzar **(1A)**

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover (Move) **(X)**

Mueve el contador de combate de la unidad hasta **(X)** losetas.

La loseta a la que te mueves debe estar explorada o controlada por tu bando.

Si mueves el contador de combate de un Mortero, quita el marcador de objetivo del tablero.

Guiar (Guide) **(X)**

Mueve cualquier contador de combate hasta **(X)** losetas.

La loseta a la que te mueves debe estar explorada o controlada por tu bando.

Si mueves el contador de combate de un Mortero, quita el marcador de objetivo del tablero.

No puedes mover un contador de combate suprimido.

Explorar (Scout) **(X)**

Mueve el contador de combate de la unidad hasta **(X)** losetas.

Si las losetas a las que te muevas no tienen un marcador de control, coloca uno con su lado explorado hacia arriba. Por cada marcador de control colocado, toma una carta de Niebla de guerra de tu suministro y colócala en tu pila de descartes.

Si necesitaras tomar más cartas de Niebla de guerra que las disponibles en tu suministro, toma solo las que estén disponible.

Infiltrar (Stalk) **(X)**

Mueve el contador de combate de la unidad hasta **(X)** losetas.

La loseta a la que te mueves **no** necesita estar explorada o controlada por tu bando.



ACCIONES DE APOYO

Reforzar (Bolster)

Toma hasta  cartas de tu suministro y añádelas a la pila de descartes.

Si la carta especifica una escuadra, solo puedes tomar cartas de dicha escuadra.

Comandar (Command)

Roba hasta  cartas de tu mazo y añádelas a tu mano. Estas cartas pueden ser jugadas este turno.

Si tu mazo se queda sin cartas antes de terminar de robar, baraja la pila de descartes y continúa robando. No barajes las cartas del área de juego en tu mazo.

Ocultar (Conceal)

Toma una carta de Niebla de guerra del suministro de tu oponente y añádelo a su pila de descartes.

Si no quedan cartas de Niebla de guerra en su suministro, esta acción no tiene efecto.

Controlar (Control)

Obtienes el control de la loseta en la que se encuentra el contador de combate de la unidad girando el marcador de control a su lado controlado.

Si tu oponente controla esa loseta, gira su marcador de control a su lado explorado.

No puedes controlar una loseta con contadores de combate enemigos en ella

Inspirar (Inspire)

Elige hasta  cartas de tu zona de juego y añádelos a tu mano. Estas cartas pueden ser jugadas este turno.

Si la carta especifica una escuadra, solo puedes tomar cartas de dicha escuadra.

Reconocimiento (Recon)

Elige una carta de Niebla de guerra de tu mano y retírala del juego. Luego, roba una carta de tu mazo. Esta carta puede ser jugada durante este turno.

Si tu mazo está vacío, baraja la pila de descartes y continúa robando. No barajes las cartas del área de juego en tu mazo.

Si no tienes ninguna carta de Niebla de guerra en tu mano, no puedes ejecutar esta acción.

Apuntar (Target)

Coloca tu marcador de objetivo en una loseta que se encuentre a 3 o más losetas de distancia del contador de combate del Mortero.

Si tu marcador de objetivo ya está en una loseta, muévelo a otra loseta.

Si mueves el contador de combate de un Mortero, quita el marcador de objetivo del tablero.

ACCIONES DE COMBATE:

Atacar (Attack) (X) / Suprimir (Suppress) (X) / Bombardear (Blast) (X)

Cuando realices cualquier acción de combate sigue los siguientes pasos:

1. ELIGE UN OBJETIVO

Elige un objetivo para el ataque.

Para las acciones de **Atacar** o **Suprimir**, elige un contador de combate enemigo en el tablero.

Para la acción de **Bombardear**, todos los contadores de combate en la loseta con el marcador de objetivo son objetivos, incluyendo cualquier contador de combate tuyo. Realiza un ataque por separado contra cada contador de combate en la loseta, siguiendo los siguientes pasos para cada uno. Si el marcador de objetivo no está en el tablero, la acción Bombardear no puede ser realizada.

2. DETERMINAR EL VALOR TOTAL DE DEFENSA

La defensa total de un contador de combate es la suma de su defensa base, el bonus de cobertura de la loseta y el bonus de distancia.

Defensa base: El valor impreso en el contador de combate.

Bonus de cobertura: El valor impreso en la loseta donde se encuentra el contador de combate.

Bonus de distancia: El número de losetas desde la que se encuentra el contador de combate atacante hasta la del defensor, sin incluir la loseta del atacante.

No hay bonus de distancia contra una acción de Bombardear.

3. TIRA EL DADO DE ATAQUE

Tira el número de dados igual al valor de la acción de Ataque, Suprimir o Bombardear.

Si cualquier dado muestra un número igual o mayor a la defensa total del defensor, el ataque tiene éxito.

No importa el número de dados exitosos.

Un dado mostrando un 0 siempre es exitoso, no importa lo alto que sea la defensa total del defensor.

4. DETERMINAR LAS BAJAS

Si el ataque es exitoso, has infringido bajas sobre la unidad elegida.

Tu oponente debe buscar una carta de la unidad del contador de combate atacado y retirarla del juego.

1. Si es posible, debe retirarla de su mano.
2. Si no tiene una carta de esa unidad en la mano, debe retirarla de su pila de descartes.
3. Si no tiene una carta de esa unidad su pila de descartes deberá retirarla de su mazo. Deberá barajarlo después.
4. Si no tiene una carta de esa unidad su mazo deberá retirar el contador de combate del tablero

Solo debes retirar una carta después de un ataque, no importa cuantos dados tuvieran éxito. Puedes revisar las cartas que has retirado del juego, pero no puedes revisar las de tu oponente.

Si el ataque fue una acción de Suprimir, no se produce ninguna baja. En vez de ello, gira el contador de combate atacado a su cara suprimido. Si ya estaba suprimido, el ataque no tiene efecto.

COLINAS



Algunas losetas tienen “3/1” como bonus de cobertura. Estas son losetas de colinas, y tienen un bonus de cobertura variable.

Si un contador de combate en una loseta de colina es atacado por otro contador de combate desde otra loseta de colina (sea la loseta la misma u otra diferente), o si el ataque es una acción de Bombardear, el bonus de cobertura es 1.

Para cualquier otro caso, el bonus de cobertura es 3.

RETIRAR CONTADORES DE COMBATE DEL TABLERO

Según las unidades sufran bajas, irán retirando su contador de combate del tablero. Reforzando las unidades y posteriormente jugándolas, estas unidades volverán al tablero.

Recuerda que cuando un contador de combate vuelve al tablero, este es colocado en la loseta con su marcador de inicio, no en la loseta de la que fue retirada.



EJEMPLO DE UNA RONDA

Es el inicio de una ronda y ambos, David y Trevor, roban una nueva mano de 4 cartas de sus mazos. Ambos jugadores eligen una de sus cartas y la revelan simultáneamente:



Como Trevor ha jugado la carta con mayor valor de iniciativa, él coloca el marcador de iniciativa delante suya y juega sus cartas primero. Ambas cartas son descartadas.

A Trevor le quedan las siguientes cartas en su mano:



Trevor quiere hacer avanzar sus Fusileros a la loseta 17B para asegurar el objetivo, pero no puede moverlos a espacios sin sus marcadores de control. En vez de eso, empieza jugando su carta de Exploradores B y elige usar la acción **Explorar** para mover el contador de combate. La acción Explorar le permite mover la unidad hasta 2 losetas, así que primero la mueve a la loseta 3B, y luego a la 17B. Como la 17B no tiene un marcador de control, coloca un marcador con el lado explorado hacia arriba. Como ha colocado un marcador de control, toma una carta de Niebla de guerra de su suministro y la coloca en su pila de descartes.



La loseta ya esta explorada, por lo que ahora juega una carta de Fusilero A para **Mover** su unidad de Fusileros a la ya explorada 17B. Finalmente juega otra carta de Fusilero A y usa la acción **Control** para girar el marcador de control de esa loseta al su lado controlado. ¡Trevor ha capturado otro objetivo!

Sin mas cartas en la mano, Trevor debe terminar su turno, colocando todas las cartas jugadas en su pila de descartes.



La mano de David esta así:



David quiere eliminar la unidad de Fusileros de Trevor antes de que pueda controlar otro objetivo. Él atacaría con su Ametrallador desde donde esta, pero como los Fusileros tienen la cobertura de los árboles, impactarle sería muy complicado desde esa distancia. En vez de eso, David juega su Ametrallador C para **Mover** a la loseta 2A, lo que impedirá a Trevor controlar esa loseta mientras el Ametrallador este ahí.

Después, David usa su carta de Líder de escuadra C para **Inspirar** su Ametrallador. Esto le permite devolver la carta que acaba de jugar a su mano puesto que ambas cartas son de la escuadra C. Usando la carta que acaba de tomar, **Ataca** a los Fusileros alemanes!

Habiendo escogido un objetivo, calcula la defensa total de los Fusileros tomando su defensa base de 4, el bonus de cobertura de la loseta de 3 y el bono de distancia de 1, sumando un total de 8.

La acción de ataque de su Ametrallador tiene un valor de 2, por lo que tira 2 dados dando por resultado un 5 y un 8. ¡Es un impacto!



Trevor tiene que sufrir las bajas de su unidad de fusileros, forzándole a retirar una carta de esa unidad. Como no tiene cartas en su mano, mira en su pila de descartes una carta de Fusilero A y la retira del juego.

La ultima carta de David es una carta de Niebla de guerra, con la que no puede hacer nada, así que termina su turno llevando tanto la carta de Niebla de guerra como las cartas de su área de juego a la pila de descartes. Con ambos jugadores habiendo terminado sus turnos, la siguiente ronda comienza.



FIN DE LA PARTIDA

Cada escenario en el libro de escenarios especifica las condiciones de victoria que cada bando debe alcanzar. Tan pronto como la condición sea alcanzada, el juego termina inmediatamente, sin completar la ronda. Las posibles condiciones de victoria son capturar objetivos o inmovilizar las fuerzas de tu oponente.

Capturar objetivos

El escenario especificara el numero de objetivos requeridos para obtener la victoria. Para reclamar esta victoria, el total de puntos de objetivo en las losetas que controles debe ser igual o superior al total requerido.

Inmovilizar al enemigo

Si tu enemigo no tiene mas contadores de combate de Fusileros en el tablero has inmovilizado a tu enemigo exitosamente.

Si ambos bandos son inmovilizados pero ningún bando ha ganado, el juego termina y el jugador con mas puntos de objetivo gana. En caso de empate, el jugador con el marcador de iniciativa gana.

Mas allá de toda esperanza

Es posible, pero raro, que en algún momento ya no puedas ganar el escenario obteniendo el numero de puntos de objetivo requeridos. Si esto ocurre, cuentas como inmovilizado.

Si el objetivo de tu oponente es inmovilizarte, gana automáticamente.

Si el objetivo de tu oponente es capturar objetivos, cuenta cuantos puntos de objetivo controla.

Si controla mas que tú, gana automáticamente. En otro caso, seguid el juego hasta que tu oponente controle mas puntos de objetivo que tu (en cuyo caso, ganaría) o hasta que lo inmovilices, en cuyo caso el ganador se decidiría de la misma manera que cuando ambos bandos están inmovilizados.



EL PELOTÓN

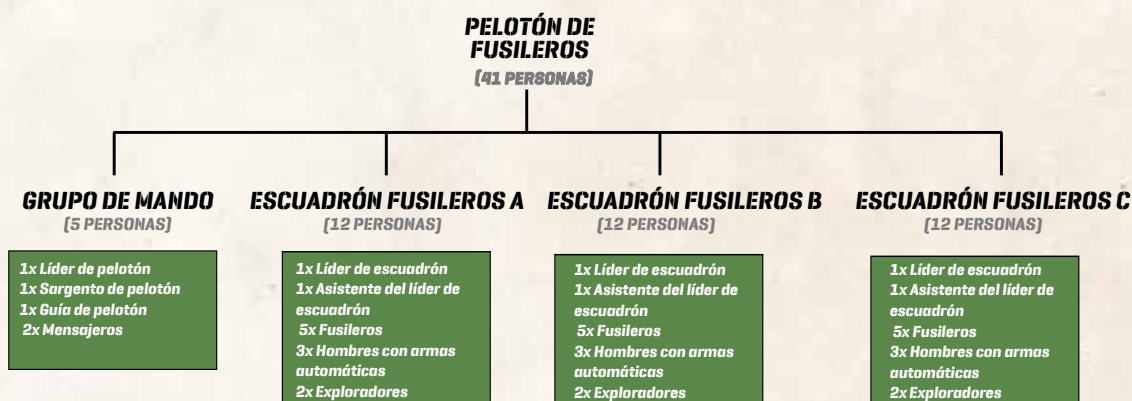
La siguiente sección es una nota sobre la historia y la estrategia sobre el juego y no es necesario para poder jugar.

En *Undaunted: Normandy* tomas el rol de un líder de pelotón comandando un pelotón de fusileros, modelado como un pelotón de fusileros norteamericanos durante la Segunda Guerra Mundial. El pelotón consiste en 3 escuadrones y grupo de mando, a veces apoyado por unidades especialistas como los francotiradores o equipo de morteros.

Históricamente un equipo de morteros no era parte de un pelotón de fusileros, pero era parte del pelotón de armas en una Compañía de fusileros.

Cada escuadra consistía en 12 hombres: un líder de escuadrón, un asistente del líder de escuadrón, 5 fusileros, 2 exploradores y 3 hombres con armas automáticas. En el juego, el rol del asistente de líder de escuadrón se ha incorporado en la carta de Líder de escuadra.

El grupo de mando consistía en 5 hombres: El líder de pelotón, el sargento de pelotón, el guía de pelotón y 2 mensajeros. Los mensajeros se han omitido del juego.



EL PELOTÓN – CONTINUACIÓN



Sargento de pelotón (Platoon Sergeant)

El sargento de pelotón es tu segundo al mando. Comanda y asiste en la dirección y calidad del avance de tu pelotón. También es la carta más poderosa del juego. El sargento de pelotón te permite jugar más cartas en tu turno o reforzar enormemente tu mazo.



Guía de pelotón (Platoon Guide)

El guía de pelotón evita la dispersión y refuerza las ordenes referentes a la cobertura, ocultamiento y disciplina. En el juego es una carta versátil, que permite mover cualquier contador de combate en el tablero, o añadir una carta de tu reserva.



Líder de escuadra (Squad Leader)

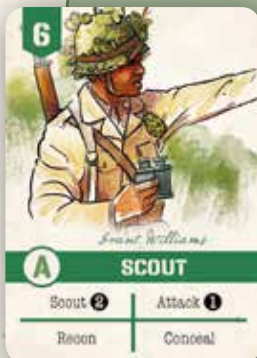
El líder de escuadra es responsable de la disciplina, entrenamiento y control de su escuadra, y los lidera en la batalla. Esta carta amplía la efectividad de su escuadra permitiéndote reforzarla o repetir las cartas ya usadas.



Fusilero (Riflemen)

Los fusileros son la base de tu pelotón. Estas cartas son las únicas en el juego que pueden tomar el control de objetivos. Como los fusileros son vitales para reclamar objetivos, es esencial mantener estas unidades con vida!

EL PELOTÓN – CONTINUACIÓN



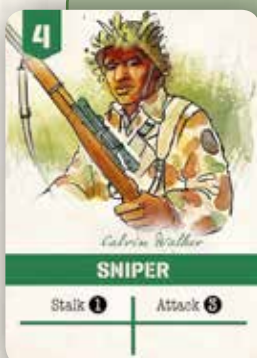
Explorador (Scout)

Los exploradores realizan el reconocimiento para su pelotón, investigando posibles áreas peligrosas, buscando al enemigo y previniendo emboscadas. Son cartas muy versátiles, permitiéndote explorar nuevas losetas antes de mover tus unidades, reestablecer la comunicación (retirando cartas de Niebla de guerra de tu mazo), y aplicando tácticas de engaño para confundir al enemigo



Ametrallador (Machine Gunner)

Los ametralladores son excelentes en ataque y defensa, con mayor poder de disparo que los fusileros y exploradores, y la habilidad de disparar fuego de supresión para neutralizar unidades enemigas.



Francotirador (Sniper)

Los francotiradores son fusileros expertos infiltrados. Esta carta tiene el mayor valor de ataque y defensa del juego y es capaz de moverse a través de áreas sin explorar, haciendo de él una unidad excelente para eliminar importantes objetivos enemigos.



Mortero (Mortar)

El mortero de 60mm provee de una fuerza adicional para los pelotones. Es una de las cartas mas poderosas del juego. Es lenta de usar, requiriendo una acción distinta solo para apuntar a una loseta, pero una vez preparada es enormemente efectiva eliminando fuerzas enemigas concentradas y evita las penalizaciones de distancia al disparar.

Nota histórica

Undaunted: Normandy está basado enormemente sobre los pelotones de fusileros norteamericanos en la Segunda Guerra mundial y más específicamente en las acciones de la 30ª División de infantería desde el 10 de Junio al 13 de Agosto de 1944. Esta influencia puede ser apreciada en la composición de los mazos, los escenarios que jugaras, las ilustraciones usadas, y en las mecánicas del juego.

En cambio, es importante ver que este no es un juego de simulación. La mecánica base de construcción de mazos es una obvia abstracción de cada soldado involucrado. La composición exacta de un pelotón se ha modificado en favor de la jugabilidad. Los soldados mostrados pueden no parecer exactamente como aquellos de la 30ª. Durante el desarrollo, la precisión histórica ha sido uno de los valores a tener en cuenta, y el principal objetivo ha sido siempre el crear un juego que emule la experiencia de comandar un pelotón mas que su realidad exacta. ¿Deberías avanzar para mantener el objetivo, o deberías esperar fuego de apoyo? ¿Deberían tus exploradores centrarse en tus propias líneas de comunicación, expandir tu rango de movimiento, o engañar al enemigo? ¿Deberías retirarte de un superior fuego enemigo? Estas son las decisiones que te forzamos a realizar en *Undaunted: Normandy*.

Nombres de los soldados

Los nombres han sido añadidos a las cartas para añadir sentimiento de que realmente estas comandando un pelotón de soldados reales y no una pura abstracción. Algunos de los nombres en el mazo US están basados en los testers originales del juego, pero el resto han sido generados de nombres que fueron comunes en aquel periodo y no pretenden referirse a ninguna persona, viva o muerta.

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

REFERENCIA RAPIDA

Orden de ronda

1. Roba 4 cartas
2. Determina la iniciativa
Elige una carta en secreto. La carta con mayor iniciativa toma la iniciativa.
3. Turno del jugador

Empezando por el jugador con la iniciativa, juega las cartas como:

Acción

O

Atrincherarse

ACCIONES

MOVIMIENTO

Mover (Move)  : mueve la unidad hasta  losetas exploradas.

Guiar (Guide)  : mueve cualquier unidad hasta  losetas exploradas.

Explorar (Scout)  : mueve la unidad hasta  losetas explorando los espacios sin marcador de control. Coge Niebla de guerra por cada loseta explorada.

Infiltrar (Stalk)  : mueve la unidad hasta  losetas (exploradas o no).

APOYO

Reforzar (Bolster)   : toma  cartas del suministro a la pila de descartes (misma escuad.).

Comandar (Command)  : roba  cartas de tu mazo.

Ocultar (Conceal): el oponente toma una carta de Niebla de guerra.

Controlar (Control): controla el espacio actual (No permitido si hay enemigos en ella).

Inspirar (Inspire)   : devuelve  cartas jugadas a tu mano (misma escuadra).

Reconocimiento (Recon): Retira una Niebla de guerra de tu mano y roba una carta.

Apuntar (Target): Coloca/mueve el marcador de objetivo.

COMBATE

Atacar (Attack)  / **Suprimir** (Suppress)  / **Bombardear** (Blast) 

1. Elige un objetivo:

Elige una unidad enemiga (Bombardear apunta a todas las unidades en el espacio del marcador de objetivo).

2. Determinar la defensa total:

Defensa base + Bonus cobertura de la loseta + nº de losetas de distancia (no para bombardear)

3. Tira los dados de ataque:

Tira  dados. Si uno o mas igualan o superar el valor total de defensa, el ataque tiene éxito. O siempre tiene éxito.

4. Determina bajas:

Retira una carta igual del juego del primer sitio que la encuentres en este orden: Mano, descarte, mazo. Si no hay, retira el contador de combate del tablero. Si es supresión, gira el objetivo a su lado suprimido.

