
UNDAUNTED

NORMANDY

EIN SPIEL VON DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILLUSTRIERT VON ROLAND MACDONALD

ANLEITUNG

Es ist Sommer 1944 und die Alliierten sind in der Normandie gelandet. Jetzt liegt es an dir, mit deinem Platoon tiefer in die französischen Lande einzudringen, dort Fuß zu fassen und die Deutschen Streitkräfte zurückzudrängen. Du wirst es mit massivem Widerstand, Maschinengewehrfeuer und auch Mörserbeschuss zu tun bekommen und dennoch ist es deine Aufgabe, diese Situation zu euer aller Vorteil zu nutzen. Übernimm die Verantwortung im Chaos der Schlacht und bleib ob deiner Gegner standhaft und unerschrocken.

In *Undaunted: Normandy* bist Du der Kommandant eines Schützenzuges, bestrebt über eine Serie verschiedener Missionen Schlüsselziele auf dem Schlachtfeld einzunehmen und zu halten. Jede dieser Missionen kommt mit unterschiedlichen Landschaftsarten daher, deren Spezialitäten du zu meistern lernen musst, um vorteilhafte Positionen - und schlussendlich auch deine Ziele zu erreichen. Du steuerst

deine Einheiten, indem du Karten aus deinem persönlichen Deck spielst - aber mit stetig steigender Opferzahl wirst du schnell gezwungen sein, deine angeschlagenen Truppen über neu dazugewonnene Karten zu verstärken.



SPIELINHALT

Dieser Bereich ist als Referenz anzusehen.

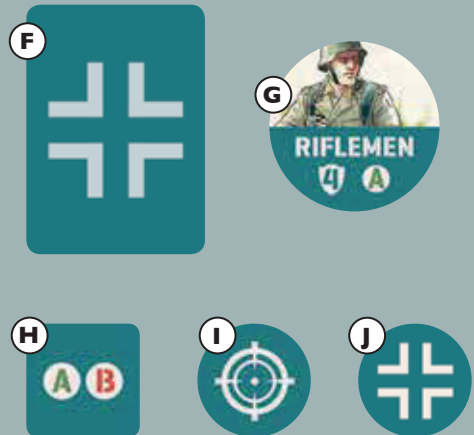
Wenn du gleich mit dem Spiel beginnen möchtest, gehe direkt zu Seite 8 und schaue bei Bedarf wieder hier vorbei, falls etwas unklar sein sollte.



- A. 54 Karten (US)
- B. 11 Einheitenmarker (US)
- C. 4 Spawnmarker (US)
- D. 1 Anvisierungsmarker (US)
- E. 18 Kontrollmarker (US)



- F. 54 Karten (Deutschland)
- G. 11 Einheitenmarker (Deutschland)
- H. 5 Spawnmarker (Deutschland)
- I. 1 Anvisierungsmarker (Deutschland)
- J. 18 Kontrollmarker (Deutschland)

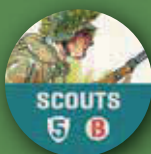


- K. 1 Funkmarker
- L. 1 Initiativemarker
- M. 18 Spielfelder
- N. 14 Zielmarker
- O. 4 zehnsseitige Würfel



EINHEITEN

Eine Einheit stellt eine kleine Gruppe Soldaten dar und wird von drei bis fünf Kampfkarten und einem einzelnen Einheitenmarker repräsentiert. Die Kampfkarten und Einheitenmarker der gleichen Einheit verfügen über den gleichen Namen und die gleiche Truppenkennzeichnung.



Die Scout-Einheit aus Trupp B.

KARTEN

Jede Karte in deinem Deck steht für entweder einen Soldaten, einen Kommandanten der die Soldaten anführt oder das Chaos und die Verwirrung, die auf dem Schlachtfeld herrschen. Du beginnst das Spiel mit ein paar Karten in deinem Deck und ein paar Karten in deinem Nachschub - die genaue Verteilung ist vom jeweiligen Szenario abhängig. Wenn du Karten aus deinem Deck spielst kann dir das helfen die Initiative zu ergreifen, deine Einheiten über das Schlachtfeld zu bewegen, die Kontrolle über Ziele zu erlangen oder auch das Feuer auf den Gegner zu eröffnen. Kommandokarten wie z.B. dein Platoon Sergeant erlauben es dir, deine Präsenz zu verstärken, indem du Karten aus deinem Nachschub in dein Deck mischst - aber mit jedem Verlust, den dein Platoon erleidet, musst du dafür auch dauerhaft eine Karte aus deinem Deck entfernen...



Deutschland-Karten



US-Karten



Einheitenkarten

Einheitenkarten repräsentieren die Soldaten deines Platoons und kommen mit einem passenden Einheitenmarker.

1. **Titel:** Typ der Einheit
2. **Initiative:** Der Wert der Karte, wenn sie zur Initiative eingesetzt wird.
3. **Truppenkennzeichnung:** Der Trupp des Soldaten. Sniper und Mortar haben keine Truppenkennzeichnung.
4. **Aktionen:** Mögliche Aktionen, die durch das Spielen dieser Karte genutzt werden können.
5. **Name:** Der Name des Soldaten. Dieser hat keinen Einfluss auf den Spielablauf.

Kommandokarten

Kommandokarten stehen für die nicht direkt an der Front stationierten Kommandanten deines Platoons. Für sie gibt es keine Einheitenmarker.

1. **Titel:** Typ der Einheit
2. **Initiative:** Der Wert der Karte, wenn sie zur Initiative eingesetzt wird.
3. **Truppenkennzeichnung:** Der Trupp des Soldaten. Der Platoon Sergeant und der Platoon Guide haben keine Truppenkennzeichnung.
4. **Aktionen:** Mögliche Aktionen, die durch das Spielen dieser Karte genutzt werden können.
5. **Name:** Der Name des Soldaten (hat keinen Einfluss auf den Spielablauf).
6. **Kommandosterne:** Zeigen an, dass dies eine Kommandokarte ist.



Fog of War-Karten

Der 'Fog of War' stellt den Kommunikationsabbruch dar, der im Eifer des Gefechts schon einmal vorkommen kann und durch gegnerische Täuschungsmanöver und das Verteilen des Platoons über eine große Fläche kaum besser wird. 'Fog of War'-Karten können für keinerlei Aktionen abseits der Initiative genutzt werden und du brauchst Scouts, um sie aus deinem Deck zu entfernen.

1. **Titel**
2. **Initiative:** Der Wert der Karte, falls sie zur Initiative eingesetzt wird.



MARKER



Ausgekundschaftet
(US)



Kontrolliert
(US)



Ausgekundschaftet
(Deutschland)



Kontrolliert
(Deutschland)



Anvisierungsmarker
(US)



Anvisierungsmarker
(Deutschland)



Alle US-Einheiten
kommen auf
diesem Feld ins
Spiel.



Alle deutschen
Einheiten aus
Trupp A und B
kommen auf
diesem Feld ins
Spiel.



US-Mörser und
-Scharfschützen-
einheiten kom-
men auf diesem
Feld ins Spiel.



Kontrollmarker

Kontrollmarker zeigen an, welche Felder du ausgekundschaftet hast und welche du kontrollierst.

1. **Ausgekundschaftet:** Deine Einheiten dürfen sich auf dieses Feld bewegen.
Scouts und Sniper dürfen sich auch auf nicht ausgekundschaftete Felder bewegen.
2. **Kontrolliert:** Deine Einheiten dürfen sich auf dieses Feld bewegen und du kontrollierst alle Zielpunkte auf diesem Feld.

Anvisierungsmarker

Anvisierungsmarker zeigen an, welches Feld dein Mortar gerade anvisiert hat. Diese Felder sind potentiell gefährlich (Mörserbeschuss).

Spawnmarker

Spawnmarker markieren den Punkt, an dem Einheitenmarker ins Spiel gebracht werden. Es gibt verschiedene Varianten: Alle Einheiten, nur Einheiten eines bestimmten Trupps oder nur spezifische Einheiten.

Zielmarker

Zielmarker geben den strategischen Wert eines Feldes an. Du kontrollierst ein Ziel, wenn du einen Kontrollmarker ('Kontrolliert'-Seite nach oben) auf dem gleichen Feld liegen hast, auf dem auch ein Befehlsmarker liegt.

Funkmarker

Der Funkmarker wird in Szenario 10: 'Kritische Informationen' benötigt. Die Regeln dazu kannst du dem Szenarienbuch entnehmen.

Initiativemarker

Der Initiativemarker zeigt an, welcher Spieler in dieser Runde die Initiative hat und zuerst agieren darf.

Einheitenmarker

Einheitenmarker stellen deine Einheiten auf dem Spielfeld dar. Diese werden über Einheitenkarten gesteuert.

1. **Titel:** Typ der Einheit
2. **Truppenkennzeichnung:** Der Trupp des Soldaten. Sniper und Mortar verfügen über keine Truppenkennzeichnung.
3. **Verteidigungswert:** Diesen Wert muss dein Gegner mindestens würfeln, um deine Einheit bei einem Angriff erfolgreich zu treffen.
4. **'Bereit' / 'Unterdrückt':** Der Status der Einheit. Liegt der Marker falsch herum ist die Einheit unterdrückt und kann keine Aktion mehr ausführen, bis der Marker zurück auf die Bereit-Seite gedreht wurde.



Spielfelder

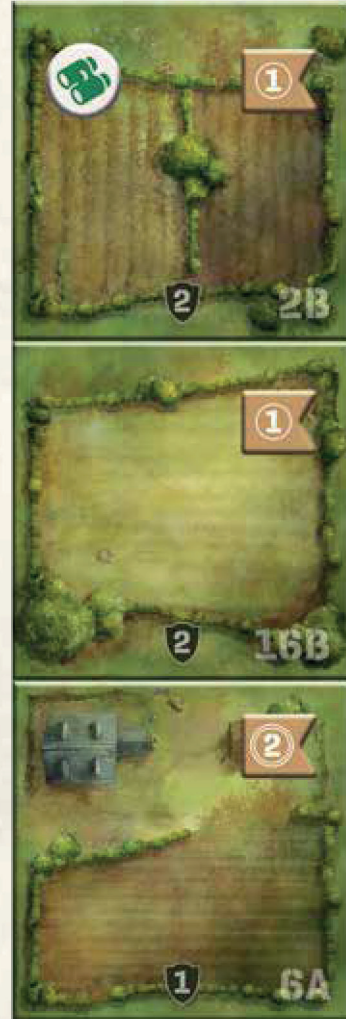
Die Spielfelder stellen die Hecken, Dörfer und offenen Felder dar, durch die dein Platoon sich kämpfen wird. Bei jedem Szenario steht dabei, welche Spielfelder benötigt - und wie sie aufgebaut - werden.

1. **Feldkennzeichnung:** Die einzigartige Kennzeichnung des Spielfeldes besteht immer aus einer Nummer und einem Buchstaben. Jedes Feld hat eine A- und eine B-Seite, die Nummer ist auf beiden Seiten allerdings gleich. Diese Kennzeichnung wird nur während des Spieldaufbaus benötigt.
2. **Deckungsbonus:** Der Bonus, der auf den Verteidigungswert einer Einheit addiert wird, die auf diesem Feld angegriffen wird.



SPIELAUFBAU

1. **Wähle ein Szenario:** Such dir ein Szenario aus dem Szenarienbuch aus. Wir empfehlen, dass die Szenarien in Reihenfolge gespielt werden, beginnend mit Nr. 1: La Raye. Du kannst sie aber auch in beliebiger Reihenfolge spielen.
2. **Spielefelder platzieren:** Platziere die im Szenario angegebenen Spielefelder wie gefordert. Jedes Feld hat eine A-Seite und eine B-Seite. Wenn Du also Feld 14B brauchst, dann findest du es auf der Rückseite von 14A. Alle unbenutzten Spielefelder kommen zurück in die Schachtel.
3. **Platziere die Zielmarker:** Platziere alle in der Szenarienschreibungen angegebenen Zielmarker. Alle ungenutzten Zielmarker kommen zurück in die Schachtel.
4. **Platziere den Funkmarker:** Wenn Du Szenario 10: 'Critical Intelligence' spielst, platziere den Funkmarker wie angegeben. Ansonsten lege ihn zurück in die Schachtel.
5. **Wähle eine Seite:** Beide Spieler entscheiden sich für je eine Seite und nehmen alle Karten, Einheitenmarker, Kontrollmarker und Spawnmarker, die in der Szenarienschreibung für diese Seite angegeben sind.
6. **Platziere die Marker:** Platziere alle Einheiten-, Kontroll- und Spawnmarker wie in der Szenarienschreibung angegeben. Gehe sicher, dass alle Marker mit der korrekten Seite oben liegen. Nicht benutzte Spawnmarker kommen zurück in die Schachtel.
7. **Lege die Initiative fest:** Gib den Initiativemarker der Seite, die ihn laut Szenarienschreibung haben sollte.
8. **Stelle die Decks zusammen:** Nimm alle mit einem **D** markierten Karten, die für deine Seite in der 'Startkartentabelle' im Szenarienbuch zu finden sind, mische sie und lege sie als Deck verdeckt vor dir ab.
9. **Sichere deinen Nachschub:** Nimm alle Karten deiner Seite, die mit einem **S** markiert sind, sortiere sie ihrem Namen nach und lege sie offen neben dein Deck. Der Inhalt deines Nachschubs gilt als offene Information.
10. **Räume auf:** Alle übrig gebliebenen Karten deiner Seite können nun zurück in die Spieleschachtel gelegt werden.



Startkartendeck



Szenario 1: La Raye; alle Marker wie vorgegeben platziert und US-Nachschub aufgebaut.



Nachschub

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, in welchen beide Spieler Karten ausspielen werden um Einheiten zu bewegen, den Gegner anzugreifen oder sich Ziele zu sichern. Jede dieser Runden besteht aus drei Phasen:

1. 4 Karten ziehen
2. Initiative bestimmen
3. Spielerzüge

Nachdem die letzte Phase abgeschlossen wurde ist die Runde vorbei und die nächste Runde beginnt. Dies wird so lange wiederholt, bis schließlich ein Spieler gewonnen hat.

KARTEN ZIEHEN

Beide Spieler ziehen 4 Karten von ihrem Deck auf die Hand.

Wann immer du Karten nachziehen musst, dein Deck aber leer ist, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck. Mische niemals Karten aus dem Spielbereich in dein Deck!

INITIATIVE BESTIMMEN

Beide Spieler wählen verdeckt eine Karte aus ihrer Hand und decken sie gleichzeitig auf. Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Initiativwert gespielt hat, nimmt sich den Initiativemarker. Er wird seine Aktionen in dieser Runde vor dem anderen Spieler ausführen. Im Falle eines Gleichstandes bleibt der Initiativemarker bei dem Spieler, der ihn bereits besaß.

Beide Spieler legen die für die Initiative verwendete Karte auf ihren Ablagestapel.

SPIELERZÜGE

Der Spieler mit dem Initiativemarker spielt nacheinander Karten von seiner Hand in den Spielbereich vor sich auf den Tisch. Erst wenn er keine Karten mehr auf der Hand hat die er spielen kann (oder möchte) endet sein Zug. Alle seine Handkarten und alle in den Spielbereich gespielten Karten werden auf seinen persönlichen Ablagestapel gelegt. Danach ist der Spieler ohne Initiativemarker an der Reihe und führt seinen Zug auf die gleiche Art und Weise aus.

Du kannst keine Handkarten für spätere Runden aufbewahren!

Jede gespielte Karte kann genutzt werden, um eines der folgenden zwei Dinge zu tun:

- **Kartenaktion:** wähle eine der auf der Karte angegebenen Aktionen und führe sie in Gänze aus.
- **Sich in Sicherheit bringen:** lege die Karte zurück auf ihren Versorgungsstapel.

Fog of War

Du darfst während deines Zuges **keine** 'Fog of War'-Karten spielen.

Du **darfst** 'Fog of War'-Karten zur Ermittlung der Initiative spielen.

Der einzige Weg, um eine 'Fog of War'-Karte aus deinem Deck zu bekommen, ist die Recon-Aktion deines Scouts - siehe 'Unterstützungsaktionen' auf Seite 13. Normalerweise bleibt eine 'Fog of War'-Karte bis zum Rundenende auf deiner Hand, wo du sie dann den regulären Regeln folgend ablegst.

Unterdrückt

Wurde ein Einheitenmarker auf seine Rückseite - die 'Unterdrückt'-Seite - gedreht, dann gilt die Einheit als unterdrückt - und kann so lange keine Aktionen mehr ausführen, bis der Marker wieder auf seine 'Bereit'-Seite gedreht wurde. Um dies zu erreichen spielst du wie gewohnt für diese Einheit eine Einheitenkarte und legst diese in den Spielbereich, führst dann aber keine Aktion aus sondern drehst stattdessen den Einheitenmarker zurück auf seine 'Bereit'-Seite. Unterdrückte Einheiten können sich zwar immer noch 'in Sicherheit bringen', dies dreht aber den Marker nicht zurück auf seine 'Bereit'-Seite.

Einheitenmarker platzieren

Führst du mit einer Einheitenkarte eine Kartenaktion aus, der passende Einheitenmarker liegt aber nicht (mehr) auf dem Spielfeld, dann lege diesen Einheitenmarker sofort auf das Feld mit dem passenden Spawnmarker. Führe danach die Aktion wie gewünscht aus.

Platziere keinen (fehlenden) Einheitenmarker, wenn du dich 'in Sicherheit bringst' (bereits liegende Marker bleiben hierbei allerdings liegen).

Sich in Sicherheit bringen

Wenn du dich in Sicherheit bringst, lege diese Karte (nicht aber eventuelle Einheitenmarker - diese verbleiben, wo sie sind; auch auf dem Spielfeld!) zurück in deinen Nachschub. Sie gilt damit so lange als aus deinem Deck entfernt, bis du sie mit einer Verstärkungsaktion zurück ins Deck holst. Wenn du eine Karte, die über die Verstärkungsaktion verfügt, mit der 'Sich in Sicherheit bringen'-Aktion zurück in den Nachschub wandern lässt, sei vorsichtig! Es könnte sein, dass du sie später nicht zurück in dein Deck holen kannst! 'Fog of War'-Karten können nicht genutzt werden, um sich in Sicherheit zu bringen.

AKTIONEN

Ist eine Aktion mit einem folgenden **X** gekennzeichnet, dann bedeutet dies, dass die Aktion einen numerischen Wert hat.

*Zum Beispiel: Move **1**.*

Steht hinter dem Namen der Aktion ein **X****A**, dann verfügt die Aktion über einen numerischen Wert und ist zudem Teil eines Trupps (A, B, oder C).

*Zum Beispiel: Bolster **3** oder Bolster **1****A**,*

BEWEGUNGSAKTIONEN

Move **X** (Bewegen)

Bewege den Einheitenmarker dieser Einheit bis zu **X** Spielfelder weit.

Das Feld, auf das du dich bewegst, muss ausgekundschaftet oder von deiner Seite kontrolliert sein. Bewegst du deinen Mortar-Einheitenmarker, entferne dessen Anvisierungsmarker vom Spielfeld.

Guide **X** (Führen)

Bewege einen Einheitenmarker nach Wahl bis zu **X** Spielfelder weit.

Das Feld, auf das du dich bewegst, muss ausgekundschaftet oder von deiner Seite kontrolliert sein. Bewegst du deinen Mortar-Einheitenmarker, entferne dessen Anvisierungsmarker vom Spielfeld. Du darfst keinen unterdrückten Einheitenmarker bewegen.

Scout **X** (Auskundschaften)

Bewege den Einheitenmarker dieser Einheit bis zu **X** Spielfelder weit.

Liegt auf dem Feld auf das du dich bewegst kein Kontrollmarker, lege einen mit der 'ausgekundschaftet'-Seite nach oben darauf. Für jeden so platzierten Kontrollmarker musst du eine 'Fog of War'-Karte aus deinem Nachschub nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Musst du mehr 'Fog of War'-Karten nehmen, als sich noch im Nachschub befinden, dann nimm nur so viele, wie noch vorhanden sind.

Stalk **X** (Anpirschen)


Bewege den Einheitenmarker dieser Einheit bis zu **X** Spielfelder weit.

Das Feld auf das du dich bewegst **muss nicht** bereits ausgekundschaftet sein oder sich unter deiner Kontrolle befinden.




UNTERSTÜTZUNGSAKTIONEN

Bolster (Verstärkung anfordern)

Nimm bis zu  Karten aus deinem Nachschub und lege sie auf deinen Ablagestapel. Gibst die Karte einen Trupp vor, darfst du nur Karten dieses Trupps aus dem Nachschub nehmen.

Command (Befehligen)

Ziehe bis zu  Karten von deinem Deck und füge sie deinen Handkarten hinzu. Diese Karten können in dieser Runde normal gespielt werden.

Ziehst du die letzte Karte deines Decks, bevor du alle benötigten Karten gezogen hast, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und ziehe von diesem neuen Deck die noch fehlenden Karten. Mische keinerlei Karten aus deinem Spielbereich in dein Deck!


Conceal (Verschleiern)

Nimm eine 'Fog of War'-Karte aus dem Nachschub deines Gegners und lege sie auf dessen Ablagestapel. Liegt keine 'Fog of War'-Karte mehr in seinem Nachschub, dann hat diese Aktion keinen Effekt.

Control (Kontrollieren)

Sichere dir die Kontrolle über das Spielfeld, auf dem der Einheitenmarker dieser Einheit liegt und drehe deinen Kontrollmarker von der 'Ausgekundschaftet'-Seite auf die 'Kontrolliert'-Seite. Hat dein Gegner die Kontrolle über das Spielfeld, drehe zusätzlich (!) dessen Kontrollmarker zurück auf die 'Ausgekundschaftet'-Seite. **Es ist nicht möglich die Kontrolle über Spielfelder zu erlangen, auf denen ein gegnerischer Einheitenmarker liegt!**

Inspire (Anspornen)

Wähle bis zu  Karten aus deinem Spielbereich und nimm sie zurück auf die Hand. Diese Karten kannst du in diesem Zug ganz normal (erneut) spielen. Gibst die Inspire-Karte einen Trupp vor, darfst du nur Karten dieses Trupps vom Spielbereich auf die Hand nehmen.

Recon (Aufklären)

Wähle eine 'Fog of War'-Karte von deiner Hand und entferne sie aus dem Spiel, ziehe danach eine neue Karte von deinem Deck. Diese Karte kannst du in diesem Zug ganz normal spielen. Ziehst du die letzte Karte deines Decks, bevor du alle benötigten Karten gezogen hast, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und ziehe von diesem neuen Deck die noch fehlenden Karten. Mische keinerlei Karten aus deinem Spielbereich in dein Deck! **Hast du keine 'Fog of War'-Karten auf der Hand, kannst du diese Aktion nicht wählen!**

Target (Anvisieren)

Lege deinen Anvisierungsmarker auf ein Spielfeld, welches drei oder mehr Felder von deinem Mortar-Einheitenmarker entfernt ist. Liegt der Anvisierungsmarker bereits auf einem Feld, bewege ihn auf ein anderes Feld (noch immer 3+ Felder vom Einheitenmarker entfernt). Bewegst du deinen Mortar-Einheitenmarker, entferne den Anvisierungsmarker vom Spielfeld.

KAMPFAKTIONEN

Attack **X** (Angriff) / **Suppress** **X** (Unterdrücken) /

Blast **X** (Sprengen)

Führst du eine der obigen 3 Aktionen aus, folge den untenstehenden Schritten:

1. WÄHLE EIN ZIEL

Suche dir ein Ziel für deinen Angriff aus:

Für einen **Angriff / Attack** oder ein **Unterdrücken / Suppress** wähle einen beliebigen Einheitenmarker auf dem Spielfeld. Von einer **Sprengen- / Blast**-Aktion sind alle (auch eigene!) Einheitenmarker betroffen, die sich auf dem Spielfeld befinden, auf dem der Anvisierungsmarker liegt. Führe gegen jede Einheit einen eigenen Angriff (Schritte 2--4) durch. Befindet sich der Anvisierungsmarker nicht auf einem der Spielfelder, ist eine Blast-Aktion nicht möglich und darf nicht gewählt werden.

2. ERMITTLE DEN GESAMT-VERTEIDIGUNGSWERT

Der Gesamt-Verteidigungswert einer Einheit ist die Summe ihres Basisverteidigungswertes, dem Deckungsbonus des Spielfelds, auf dem sie sich befindet und dem Entfernungsbonus.

Basisverteidigungswert: Der Wert, der auf dem Einheitenmarker zu finden ist.

Deckungsbonus: Der Verteidigungswert des Spielfelds, auf dem der angegriffene Einheitenmarker liegt.

Entfernungsbonus: Die Anzahl an Feldern, die der Angreifer von seinem Ziel entfernt ist (das Spielfeld, auf dem der Angreifer steht, wird bei der Ermittlung der Entfernung nicht mitgezählt). Gegen Blast-Aktionen wird kein Entfernungsbonus gewährt!

3. WIRF DIE ANGRIFFSWÜRFEL

Wirf eine Anzahl Würfel, die dem numerischen Wert der Attack- / Suppress- / Blast-Aktion entspricht. Zeigt **einer** der Würfel einen Wert, der gleich oder größer dem Gesamt-Verteidigungswerts des Gegners ist, dann war der Angriff erfolgreich (es spielt keine Rolle, wie viele Würfel erfolgreich waren - einer reicht völlig aus). Ein Würfel, der eine '0' zeigt, war **immer** erfolgreich - egal, wie hoch der Gesamt-Verteidigungswert des Gegners ist.

4. HANDELE DIE VERLUSTE AB

War dein Angriff erfolgreich, dann ist es an der Zeit die Verluste in der getroffenen Einheit abzuhandeln! Dein Gegner muss eine Einheitenkarte, die zur getroffenen Einheit passt, aus dem Spiel entfernen.

1. Wenn möglich, muss er diese Karte aus seiner **Hand** entfernen.
2. Hat er keine Karte dieser Art auf der Hand, muss er sie aus seinem **Ablagestapel** entfernen.
3. Liegt auch keine entsprechende Karte im Ablagestapel, muss er sie aus seinem **Deck** entfernen. Danach muss das Deck neu gemischt werden.
4. Haben sie auch im Deck keine entsprechende Karte, muss der **Einheitenmarker** vom Spielfeld entfernt werden!

Du entfernst immer **maximal eine Karte** nach einem Angriff - egal, wie viele der Angriffswürfel erfolgreich waren. Du darfst dir zu jeder Zeit deine aus dem Spiel entfernten Karten ansehen, darfst aber niemals nachschauen, welche Karten dein Gegner bereits aus dem Spiel entfernen musste.

Handelte es sich bei der gewählten Aktion um eine Suppress-Aktion, so gibt es keine Verluste! Stattdessen drehe den angegriffenen Einheitenmarker auf seine 'Unterdrückt'-Seite. Liegt er bereits auf der 'Unterdrückt'-Seite, so hat diese Kampffaktion keinen Effekt.

HÜGEL



Manche Spielfelder verfügen über einen Deckungsbonus wie z.B. '3/1'. Dies sind Hügellandschaften; diese bringen einen variablen Deckungsbonus mit sich. Wenn eine Einheit auf einem Hügel von einer ebenfalls auf einem Hügel positionierten Einheit angegriffen wird (egal, ob es sich um das gleiche oder ein anderes Hügel handelt) oder wenn es sich um eine Blast-Aktion handelt, dann beträgt der Deckungsbonus 1. In allen anderen Fällen (Verteidiger auf Hügel, Angreifer nicht) beträgt der Deckungsbonus 3.

EINHEITENMARKER VOM SPIELFELD ENTFERNEN

Wenn eine Einheit Verluste erleidet kann es passieren, dass deren Einheitenmarker vom Spielfeld entfernt wird. Über das Anfordern von Verstärkung (Bolster) und das Ausspielen der so ins Deck integrierten, passenden Einheitenkarte können diese Einheitenmarker später zurück aufs Spielfeld gelangen.

Denke daran, dass Einheitenmarker, die ins Spiel gebracht werden, immer auf dem Spielfeld ins Spiel gelangen, auf dem der passende Spawnmarker liegt. Sie kommen also idR. nicht direkt auf dem Feld zurück ins Spiel, von dem sie entfernt wurden.



BEISPIELRUNDE

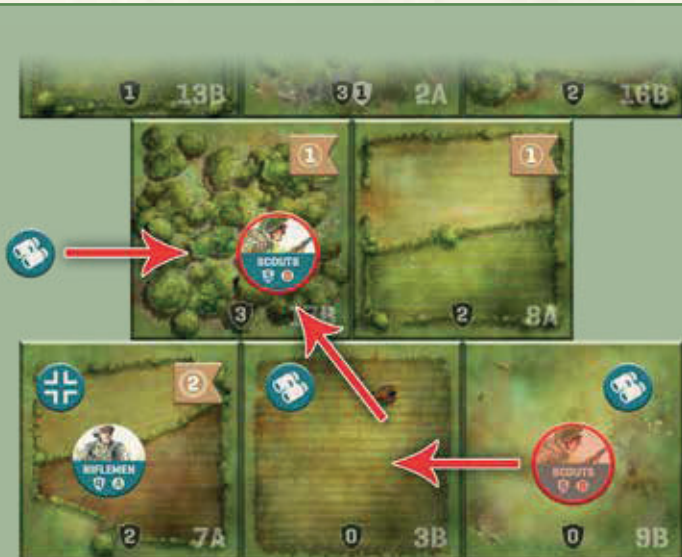
Es ist Rundenbeginn und David und Trevor ziehen von ihrem Deck vier Karten auf die Hand. Beide Spieler suchen sich eine davon aus und decken sie gleichzeitig auf.



Da Trevor die Karte mit dem höheren Initiativwert gespielt hat, nimmt er den Initiativmarker und legt ihn mit seiner Seite nach oben vor sich aus. Er ist zuerst an der Reihe. Beide Initiativekarten wandern auf den Ablagestapel. Trevor hat nun noch folgende Karten auf seiner Hand:



Trevor möchte seine Riflemen auf das Spielfeld 17B bewegen, um das dortige Ziel zu sichern - darf dieser aber nicht machen, weil dort noch keiner seiner Kontrollmarker liegt. Stattdessen spielt er nun die 'Scout B'-Karte und nutzt dessen **Scout**-Aktion, um den zugehörigen Einheitenmarker zu bewegen. Diese Aktion erlaubt es ihm, sich bis zu zwei Spielfelder weit - auch auf Felder ohne Kontrollmarker - zu bewegen. Seine erste Bewegung führt ihn auf Feld 3B, seine zweite auf 17B. Da auf 17B noch kein deutscher Kontrollmarker liegt, platziert er dort einen (mit der 'ausgekundschaftet'-Seite nach oben). Da er einen Kontrollmarker platziert hat, nimmt er nun noch eine 'Fog of War'-Karte aus seinem Nachschub und legt sie auf seinen Ablagestapel.



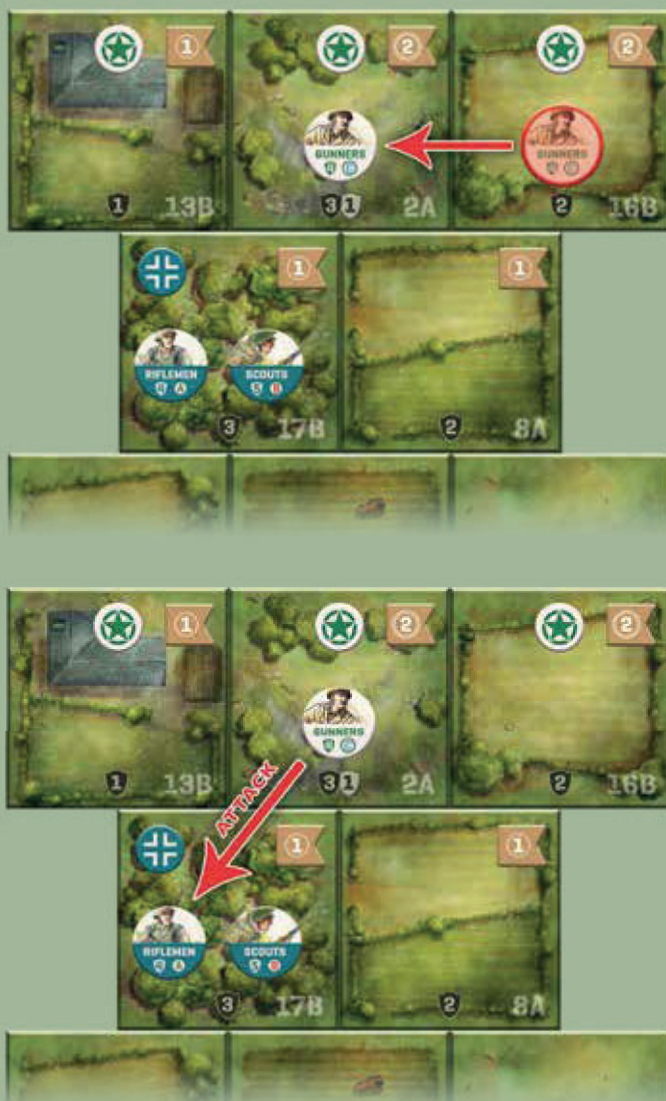
Da das Feld jetzt ausgekundschaftet ist, kann er nun seine 'Riflemen A'-Karte spielen und deren **Move**-Aktion einsetzen, um auf das gewünschte Feld 17B zu gelangen. Zu guter Letzt spielt er eine weitere 'Riflemen A'-Karte und nutzt deren **Control**-Aktion um den Kontrollmarker auf die 'kontrolliert'-Seite zu drehen. Trevor hat die Kontrolle über ein weiteres Ziel erlangt! Da er keine Karten mehr auf der Hand hat, beendet er seinen Zug und legt alle seine gespielten Karten auf seinen Ablagestapel.



Davids Handkarten sehen wie folgt aus:



David würde gerne Trevors Riflemen hochnehmen, bevor die einen weiteren Zielpunkt sichern. Er könnte sie mit seinen Machine Gunnern von deren Standpunkt aus angreifen, allerdings wäre ein Erfolg gegen die sich im Wald verschanzten Riflemen (Deckungsbonus!) nur recht schwierig über diese große Entfernung zu erzielen. Deshalb spielt er seine Machine Gunner C'-Karte und nutzt deren Move-Aktion, um sie auf 2A zu bewegen, was Trevor effektiv daran hindert, die Kontrolle über dieses Feld zu erlangen (denn dies ist nicht möglich, solange dort ein gegnerischer Einheitenmarker liegt). Als nächstes möchte David seine 'Squad Leader C'-Karte spielen, um seine Machine Gunner **anzuspornen (Inspire)**. Damit darf er eine bereits gespielte Karte zurück auf die Hand nehmen - er nimmt seine 'Machine Gunner C'-Karte, was möglich ist, da sowohl Squad Leader wie auch Machine Gunner dem gleichen Trupp (C) angehören. Er benutzt die Karte gleich darauf für einen **Angriff (Attack)** auf die deutschen Riflemen! Er wählt das Ziel, ermittelt dessen Gesamt-Verteidigungswert (Basisverteidigung 4, Deckungsbonus 3, Entfernungsbonus 1) und kommt auf 8. Da seine Machine Gunner einen Angriffswert von 2 haben, würfelt er mit 2 Würfeln und erzielt eine 5 und eine 8. Getroffen!



Trevor hat unter seinen Riflemen Verluste zu beklagen und muss nun eine Karte dieser Einheit aus dem Spiel entfernen. Da er keine mehr auf der Hand hat, durchsucht er seinen Ablagestapel nach einer 'Riflemen A'-Karte und entfernt sie aus dem Spiel. Davids letzte Handkarte ist eine 'Fog of War'-Karte. Da er diese nicht spielen darf, beendet er seinen Zug und legt alle Karten aus seiner Hand und seinem Spielbereich auf seinen Ablagestapel. Da beide Spieler am Zug waren, beginnt nun die nächste Runde.

SPIELENDE

Jedes Szenario im Szenarienbuch gibt eine spezifische Siegbedingung vor, die jede Seite zu erfüllen hat. Sobald eine Seite ihre Siegbedingung erreicht hat, endet das Spiel sofort - die laufende Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt. Mögliche Siegbedingungen sind z.B. das Einnehmen einer festgelegten Anzahl von Zielen oder das Festsetzen der gegnerischen Einheiten.

Ziele einnehmen

Das Szenario gibt die Anzahl an Zielen vor, die man für einen Sieg einnehmen muss. Um hier zu gewinnen muss die Anzahl der Spielfelder, auf denen sowohl ein Zielmarker wie auch einer deiner Kontrollmarker (mit der 'Kontrolliert'-Seite nach oben) liegen der Vorgabe der Szenarienbeschreibung entsprechen (oder diese sogar übertreffen).

Den Gegner festsetzen

Verfügt dein Gegner über keine Riflemen-Einheitenmarker mehr auf dem Spielfeld, dann hast du ihn erfolgreich festsetzen können. Werden beide Seiten zeitgleich festgesetzt (z.B. durch einen Mortar-Angriff), ohne dass dabei eine Seite ihre Siegbedingung erreichen konnte, dann endet das Spiel und der Spieler mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der im Besitz des Initiativemarkers ist.

Entgegen aller Hoffnung

Auch wenn es selten vorkommt kann es passieren, dass du eine Mission nicht mehr über das Kontrollieren von Zielen gewinnen kannst. Wenn dies passiert, zählst du als festgesetzt. Ist es die Siegbedingung deines Gegners, dich festzusetzen, dann hat er sofort gewonnen. Ist es hingegen seine Aufgabe mehr Ziele zu kontrollieren als du es tust, dann zählt nach, wie viele Ziele er derzeit kontrolliert. Sind es mehr, als du kontrollierst? Dann gewinnt er sofort. Sind es nicht mehr, dann spielt weiter, bis dein Gegner mehr Ziele als du kontrolliert (wodurch er sofort gewinnt) oder bis du ihn auch festgesetzt hast, wodurch es zu einer Auswertung wie oben unter "Den Gegner festsetzen" geschrieben kommt.



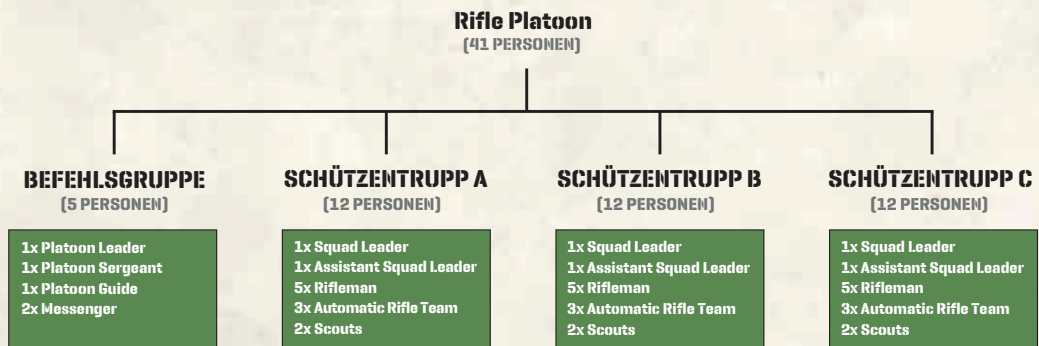
DAS PLATOON

Das folgende Kapitel stellt eine historische und strategische Abhandlung über das Spiel dar, ist aber nicht direkt spielrelevant.

In *Undaunted: Normandy* übernimmst du die Rolle eines Platoon Leader, der das Kommando über einen Schützenzug inne hat, der auf echten Schützenzügen der US-Armee aus dem Zweiten Weltkrieg basiert. Dieser Schützenzug - das Rifle Platoon - bestand aus drei Truppen und einer Befehlsgruppe und wurde zeitweise durch Spezialisten in Form eines Scharfschützen und eines Mörserteams unterstützt.

Es ist natürlich nicht ganz historisch korrekt, dass ein Mörserteam als Teil eines Schützenzuges agierte - stattdessen war es eher Teil eines Waffenzuges innerhalb der Schützenkompanie.

Jeder Trupp bestand aus zwölf Mann: Einem 'Squad Leader', einem 'Assistant Squad Leader', fünf Riflemen, zwei Scouts und einem 3-Mann-"Automatic Rifle"-Team. In diesem Spiel wurde die Rolle des 'Assistant Squad Leader' in die 'Squad Leader'-Karte integriert. Die Befehlsgruppe bestand aus fünf Mann: Dem 'Platoon Leader', dem 'Platoon Sergeant', dem 'Platoon Guide' und zwei Messengern. Die Messenger wurden in diesem Spiel weggelassen.



DAS PLATOON - FORTSETZUNG



Platoon Sergeant

Der Platoon Sergeant ist Stellvertreter des Zugführers und unterstützt diesen bei der Führung des Platoons. Im Spiel ist der Platoon Sergeant die mächtigste Karte. Er erlaubt es dir, mehr Karten in deinem Zug zu spielen oder dein Deck über den Nachschub zu verbessern.



Platoon Guide

Der Platoon Guide organisiert nicht nur den Nachschub, er kontrolliert auch die Logistik der Truppen. In diesem Spiel ist der Platoon Guide eine sehr vielfältige Karte, die es dir erlaubt, beliebige Einheitenmarker zu bewegen oder Nachschub ins Deck zu bekommen.



Squad Leader

Der Squad Leader ist zuständig für das Training und die Disziplin seiner Truppe. Er kontrolliert direkt, wie sein Trupp agiert und führt ihn in den Kampf an vorderster Front. Diese Karte verstärkt die Effektivität seines Trupps durch die Möglichkeit, bereits gespielte Karten erneut zu spielen oder Verstärkung aus dem Nachschub zu senden.



Rifleman

Riflemen sind das Herz des Platoons. Diese Karten sind die einzigen, die es dir ermöglichen, die Kontrolle über Ziele zu erlangen. Da Riflemen so wichtig sind ist es deine Hauptaufgabe, diese Einheiten am Leben zu erhalten!

DAS PLATOON - FORTSETZUNG



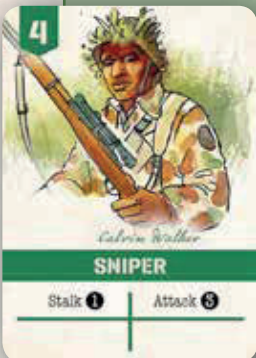
Scout

Scouts sind - wie der Name schon sagt - für die Aufklärungsarbeiten innerhalb des Platoons zuständig. Sie untersuchen potentiell gefährliche Umgebungen und senken so das Risiko eines Hinterhalts. Es handelt sich hierbei um höchst vielseitige Karten, die es dir erlauben neue Spielfelder auszukundschaften, damit du deine Einheiten dorthin bewegen kannst. Sie können aber auch die ausgefallene Kommunikation wieder herstellen (indem sie 'Fog of War'-Karten aus deinem Deck entfernen) oder die Kommunikation des Gegners stören.



Machine Gunner

Machine Gunner sind die unübertroffenen Meister in Angriff und Verteidigung. Sie verfügen über mehr Feuerkraft als Rifflern oder Scouts und haben die Möglichkeit, gegnerische Truppen mit Unterdrückungsfeuer ruhig zu halten.



Sniper

Sniper sind extrem gut ausgebildete Schützen und effektive Infiltratoren. Diese Karte bringt den höchsten Angriffswert - und der zugehörige Einheitenmarker den höchsten Verteidigungswert - im Spiel mit sich. Sniper dürfen sich auch durch noch nicht ausgekundschaftetes Gelände bewegen und sind somit bestens dafür geeignet, wichtige Gegner auszuschalten.



Mortar

Der 60mm-Mörser versorgte die Platoons mit zusätzlicher Feuerkraft. Hierbei handelt es sich um eine der stärksten Karten im Spiel. Es dauert zwar etwas, bis der Mortar feuerbereit ist (dies benötigt eine eigene Aktion), aber dann ist er höchsteffektiv darin, größere Gegneransammlungen auf einmal auszuschalten - und zudem ignoriert er jegliche gegnerischen Entfernungsboni, wenn er angreift.

Hinweis in Bezug auf die Historie

Undaunted: Normandy ist stark vom Rifle Platoon der US-Armee im Zweiten Weltkrieg inspiriert, genauer gesagt von den Taten der 30. Amerikanischen Infanterie, die zwischen dem 10. Juni und dem 13. August 1994 in der Normandie stationiert war. Dies kann man in der Zusammenstellung der Karten, den Szenarien, die du spielen wirst, den verwendeten Illustrationen und den Mechanismen des Spiels sehen.

Aber: Dieses Spiel ist keine Simulation. Der Kernmechanismus des Deck-Building stellt die Zuständigkeiten und vor allem auch die Wichtigkeit der involvierten Soldaten dar. Der genaue Aufbau des Platoons im Spiel wurde in Hinsicht auf einen reibungslosen Spielablauf angepasst. Die auf den Karten dargestellten Soldaten könnten möglicherweise nicht genau so aussehen, wie Soldaten in den 30ern aussahen. Historische Korrektheit war uns über den gesamten Entwicklungsprozess hinweg wichtig und unser Ziel war es, ein Spiel zu erschaffen, welches das *Erlebnis* einen Platoon kommandieren zu dürfen möglichst gut emuliert - ohne dabei komplett der Realität zu folgen. Solltest du voran stürmen, um ein Ziel zu sichern oder besser doch auf Unterstützung warten? Sollten deine Aufklärer sich auf die Kommunikation in den eigenen Linien konzentrieren oder stattdessen die effektive Reichweite der Truppen erhöhen? Vielleicht sogar versuchen, den Gegner zu täuschen? Solltest du im Kampf gegen einen übermächtigen Feind zurückfallen? Diese und viele weitere Entscheidungen wirst du in

Undaunted: Normandy treffen müssen!

Die Namen der Soldaten

Wir haben Namen auf die Karten gedruckt, welche dir vermitteln sollen, dass du echte Soldaten kommandierst - und nicht nur irgendwelche Abstraktionen. Manche der Namen im US-Deck stammen von Menschen, die dieses Spiel getestet haben - aber alle anderen Namen hätte es in der Zeit, in der das Spiel spielt, durchaus geben können, auch wenn wir damit weder auf lebende, noch tote Personen verweisen möchten.

Zuerst veröffentlicht in Großbritannien im Jahr 2019 durch OSPREY GAMES

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

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

OSPREY GAMES ist ein Markenzeichen der Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019. Diese Edition © 2019 Osprey Publishing

Ltd Alle Rechte vorbehalten.

www.ospreygames.co.uk

Für mehr Informationen oder Ersatzteile sende eine email an info@ospreygames.co.uk

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

SCHNELLREFERENZ

Rundenablauf

1. Zieht jeweils vier Karten
2. Bestimmt die Initiative
Wählt geheim eine Karte. Deckt sie auf. Die höhere Karte gewinnt den Initiativemarker, bei Gleichstand bleibt die Initiative unverändert.
3. Führt eure Spielerzüge aus

Beginnend mit dem Spieler, der die Initiative besitzt, spielen beide Spieler Karten von ihrer Hand, um:

eine **Kartenaktion** auszuführen
(siehe unten)

oder

sich in Sicherheit zu bringen.
(Karte zurück in den Nachschub legen)

AKTIONEN

BEWEGUNG

Move (X): bewege diese Einheit bis zu (X) ausgekundschaftete Spielfelder weit.

Guide (X): bewege eine beliebige Einheit bis zu (X) ausgekundschaftete Spielfelder weit.

Scout (X): bewege diese Einheit (X) Spielfelder weit und lege auf jedes dieser Felder, auf dem noch keiner deiner Kontrollmarker liegt, einen Kontrollmarker mit der 'Ausgekundschaftet'-Seite nach oben. Für jeden platzierten Kontrollmarker lege eine 'Fog of War'-Karte auf deinen Ablagestapel.

Stalk (X): bewege dich bis zu (X) Spielfelder weit (egal, ob ausgekundschaftet oder nicht).

UNTERSTÜTZUNG

Bolster (X)(A): lege (X) Karten aus deinem Nachschub auf deinen Ablagestapel (passender Trupp).

Command (X): ziehe (X) Karten.

Conceal: wenn möglich muss der Gegner eine 'Fog of War'-Karte auf seinen Ablagestapel legen.

Control: kontrolliere das aktuelle Spielfeld (nicht möglich, falls gegnerische Einheit darauf).

Inspire (X)(A): nimm (X) Karten aus dem Spielbereich zurück auf die Hand (passender Trupp).

Recon: entferne eine 'Fog of War'-Karte von deiner Hand aus dem Spiel und ziehe 1 Karte nach.

Target: platziere/bewege den Anvisierungsmarker auf ein Feld 3 oder mehr Felder vom Mortar entfernt.

KAMPF

Attack (X) / **Suppress** (X) / **Blast** (X)

1. Ziel wählen

Wähle eine feindliche Einheit als Ziel (Blast = alle Einheiten auf dem Feld mit dem Anvisierungsmarker).

2. Gesamt-Verteidigungswert ermitteln

Basis-Verteidigung + Deckungsbonus + Entfernungsbonus (nicht bei Blast).

3. Angriffswürfel werfen

Wirf (X) Würfel. Wenn mindestens einer größer oder gleich dem Gesamt-Verteidigungswert ist, gilt der Angriff als gelungen (gewürfelte 0 gelingt immer!).

4. Verluste abhandeln

Entferne eine passende Karte aus dem Spiel. Zuerst schaue in den Handkarten, wenn da keine ist im Ablagestapel und wenn dort auch keine ist im Deck (dieses dann neu mischen!). Findest du nirgendwo eine, entferne den Einheitenmarker vom Spielfeld. Bei **Suppress** entfernst du keine Karte sondern drehst den Einheitenmarker auf die 'Unterdrückt'-Seite.

